Education, Language, and Culture (EDULEC)
e-ISSN : 2809-3135
p-ISSN : 2809-6088
Volume.3 Issue.1 April 2023: 56-68
DOI: https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1

Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar

Ferdinandus Jebarus[1], Arfenti Amir[2], Muh. Reski Salemuddin[3], Sriwahyuni[4], Hasanudin Kasim[5]
[1]Pendidikan Sosiologi, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia
Email : ferdinandusjebarus339@gmail.com
[2]Pendidikan Sosiologi, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia
Email : arfenti79@unimerz.ac.id
[3]Pendidikan Sosiologi, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia
Email : muhrezkysalemuddin@unimerz.ac.id
[4]Pendidikan Sosiologi, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia
Email : sriwahyunitiro@unimerz.ac.id
[5]Pendidikan Sosiologi, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia
Email : hasanudinkasim@unimerz.ac.id

Received; *07 April 2032,* ***Accepted***; *13 April 2023,* ***Published;*** *15 April 2023*

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kontrol sosial orang tua terhadap anak kecanduan game online di Kelurahan Pa'abaeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskripsi kualitatif dengan penentuan informan terdiri dari 12 informan yang dipilih dengan teknik purposive sampling dengan kriteria anak kecanduan game online, orang tua anak kecanduan game online dan pemerintah setempat di Kelurahan Pa'abaeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.
Teknik pengabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukan bahwa: kontrol sosial orang tua terhadap anak kecanduan game online di kelurahan Pa'abaeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar lebih kepada cara preventif a) membatasi waktu penggunaan handphone, dimana anak bermain game online dengan memberikan batasan waktu 1-2 jam bersama handphone; b) pengawasan dalam penggunaan handphone, dimana penggunaan handphone pada anak dengan selalu mengawasi anak-anak dalam penggunaan handphone-nya, terutama untuk permainan game online; c) menasehati anak dalam penggunaan handphone, orang tua perlu dalam menasehati anak dalam penggunaan handphone yang berlebihan dan saat menggunakan handphone meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya.

Kata Kunci*: Kontrol Sosial, Orang tua, Game Online*

Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

PENDAHULUAN

Internet merupakan jaringan teknologi yang berkembang sangat pesat, dengan adanya internet manusia modern dapat melakukan berbagai aktivitas seperti mencari informasi, berkirim dan mengobrol dengan orang lain melalui pesan atau audio, mengembangkan relasi atau relasi sosial dan bermain game (Novi Kurnia, 2019: 4). Internet juga memberikan berbagai peluang untuk mendapatkan atau mengirim informasi secara cepat, tepat dan terjangkau. Dengan demikian, berbagai informasi, baik positif maupun negatif, dapat dengan mudah diperoleh masyarakat begitu pun dengan aktivitas bermain *game online* pada remaja.

Aktivitas bermain pada anak-anak tentunya merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Sejak zaman dahulu, berbagai jenis permainan telah hadir untuk memenuhi kebutuhan hiburan anak-anak. Seiring kemajuan teknologi (Febrianti, et al., 2022; Takdir et al., 2022; Sasabone, et al., 2022; Imran, et al., 2022; Nurhikmah, et al., 2021), kita dapat dengan mudah menemukan berbagai penyedia layanan game online sehingga saat ini baik di kota maupun di desa hampir disetiap kelurahan dengan mudah menemukan warung yang menyediakan internet. Hal ini disebabkan oleh peningkatan jumlah konsumen pengguna layanan, dengan sebagian besar pengguna adalah anak-anak yang masih menempuh pendidikan.

Game online sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, karena tidak lagi bermain sendiri (single) tetapi memungkinkan bermain dengan satu orang bahkan puluhan orang secara bersamaan dari berbagai lokasi (multi player). Dalam 10 tahun terakhir, permainan game elektronik atau online ini banyak diminati dan dinikmati oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Sekarang *game online* tersedia dengan pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antara bangsa maupun negara. Hal ini didukung oleh banyak aplikasi *game online* yang dapat diakses melalui smartphone kapan saja dan oleh siapa saja, bahkan anak-anak.

Game online adalah situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di tempat yang berbeda untuk saling terhubung dalam waktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi online. (Ridwan, 2015: 85). Semakin banyaknya *game online* baru yang menyediakan berbagai jenis game dengan berbagai fitur komunitas online, menjadikan game online sebagai aktivitas media sosial dan dapat menarik orang dari semua lapisan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa. Kecanduan alat-alat teknologi di era modern ini adalah kreasi dari game *Mobile Legend, PUBG Mobile dan Free Fire*, game-game ini adalah permainan yang banyak digunakan oleh anak-anak saat ini. Perkembangan dan dampak game online berubah sebagai gaya hidup dengan penggunaan waktu bermain yang berlebihan.

Jumlah pemain *game online* di Makassar terus berkembang. Menurut ahli psikolog pendidikan, remaja di Kota Makassar akan menghabiskan waktu sekitar 7 jam/hari untuk bermain game online (Fasya H. dkk, 2017). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suplig pada tahun 2017 terdapat 56 anak di Kota Makassar yang menghabiskan waktunya untuk bermain game online. selama 10-19 jam/hari (Supling, 2017). Berdasarkan hasil observasi awal dua tempat berbeda yaitu di warkop Makkio dan warkop 99 Kelurahan Pa'baeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar dalam bermain game online dengan menghabiskan waktu bermain selama 7-10 jam dan cenderung bermain secara berkelompok yang diistilahkan dengan "bermain bareng" (mabar) yang berjumlah ±24 anak. Pola bermain bareng ini selalu dilakukan di rumah, di warung kopi (warkop), warung internet (warnet) atau di jasa penyedia internet.

Anak di Kelurahan Pa'baeng-baeng yang sudah kecanduan game online tidak bisa membedakan waktu yang mana untuk bermain game dan yang mana untuk kegiatan lainnya. Mereka akan bermain dengan keinginnya sendiri walaupun

saat itu bukan saatnya untuk bermain dan dapat mengekspresikan emosinya melalui bermain *game online*. Mereka mengajak teman-teman yang membuat mereka kesal untuk bertanding dalam game tersebut, sehingga dalam bermain *game online* rasa frustasi yang mereka rasakan tercurah. Pengakuan seorang anak di Kelurahan Pa'baeng-baeng yang mengatakan dia tidak menyukai perkelahian fisik. Sehingga untuk menghilangkan kekesalan yang di rasakan dengan bertanding bersama teman yang membuat dia kesal di area game.

Perilaku bermain game online pada anak berawal dari rasa ingin tahu dan pergaulan teman-temannya. Bermain *game online* sebagai media rekreasi anak. Orang tua yang kurang memahami perilaku bermain *game online*, perubahan sosial dan psikososial dalam kehidupan anak setelah bermain *game online* dan kurangnya kontrol orang tua terhadap dampak negatif yang timbul sebagai akibat dari kecanduan *game online* merupakan kondisi yang sangat memprihatinkan untuk anak. Pilihan permainan yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat mengakibatkan gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak menjadi bebas dan tidak terkontrolnya perilaku anak karena kurangnya wawasan orang tua mengenai dampak dari *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Satria, menyebutkan bahwa game online yang mengandung unsur kekerasan dapat berdampak pada perilaku agresif terutama pada anak-anak dan remaja (Satria, 2015). Budhyati (2012) juga menegaskan bahwa kenakalan remaja khususnya tawuran merupakan salah satu dampak dari kecanduan *game online* yang mengandung unsur kekerasan, perang, terorisme. Karena dampak negatif dari kecanduan *game online* bagi anak, maka harus dicegah. Hal ini dapat menimbulkan dampak sosial, kecerdasan, dan moral yang menyebabkan ketidakseimbangan kondisi psikologis remaja. Peran lingkungan sosial sangat diharapkan (Utari, 2012), namun masih perlu ditelusuri bagaimana peran kontrol sosial dalam menangani kecanduan *game online* pada anak. Kontrol sosial sangat diperlukan dalam membantu anak menemukan jati dirinya. Peran kontrol sosial di masyarakat sangat banyak, selain masyarakat sekitar anak, guru yang mengajar anak, juga peran kontrol sosial yang diberikan oleh orang tua.

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam keluarga untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak. Oleh karena itu, komunikasi yang intens antara orang tua dan anak sangat diperlukan. Hal ini dilakukan agar orang tua dapat memberikan bimbingan kepada anak dalam mengatur dan membagi waktu untuk belajar dan bermain internet. Orang tua merupakan orang pertama dan utama bagi proses perkembangan seorang individu dan menjadi dasar kepribadian pada anak. Pendidikan anak diperoleh melalui interaksi antara orang tua dan anak. Hal ini diwujudkan melalui pola asuh orang tua dimana sikap dan perlakuan tertentu merupakan bentuk perwujudan pendidikan yang dilakukan bagi anak-anaknya. Oleh karena itu, orang tua tentunya memiliki peran penting dalam upaya mengembangkan potensi anaknya, seiring dengan tumbuh kembang anak, pengawasan dan pengawasan orang tua perlu ditingkatkan.

Orang tua memiliki peran besar dalam proses sosialisasi anak. Orang tua adalah agen kontrol sosial atas anak-anaknya. Dimana peran tersebut dilakukan melalui kontrol sosial yaitu dengan melaksanakan cara-cara pelaksanaan kontrol sosial dan mewujudkan kontrol sosial tersebut terhadap anak-anaknya. Kontrol sosial yang baik sangat diharapkan oleh orang tua. Hal ini karena jika kontrol sosial dikurangi atau tidak lagi berfungsi, maka akan menimbulkan pelanggaran norma sosial yang sulit dikendalikan. Namun sebaliknya dengan kuatnya kontrol sosial perilaku yang melanggar norma-norma dalam masyarakat dapat dikendalikan.

Para orang tua perlu dalam mengawasi anak-anak mereka dalam permainan game online yang diakses melalui smartphone. Agar anak-anak dapat menggunakan smartphone dengan baik dan sesuai dengan kebutuhannya. Peran

orang tua sangat dibutuhkan dalam keluarga untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak. Oleh karena itu, komunikasi yang intens antara orang tua dan anak sangat diperlukan. Hal ini dilakukan agar orang tua dapat memberikan bimbingan kepada anak dalam mengatur dan membagi waktu untuk belajar dan bermain *game online*. Kontrol sosial orang tua merupakan salah satu hal terpenting terkait dampak kecanduan game online. Baik tidaknya perlakuan orang tua dalam mengontrol aktivitas bermain anak sedikit banyak akan mempengaruhi dampak yang akan terjadi pada anak. Ada banyak cara yang dilakukan orang tua dalam mengawasi anaknya agar tidak bermain game online misalnya membatasi waktu bermain dan menyibukan anak dengan aktivitas lainnya. Oleh karena itu, orang tua tentunya memiliki peran penting dalam upaya mengembangkan potensi anak dan perkembangan anak, serta kontrol dan pengawasan orang tua dalam bermain game online pada anak yang perlu ditingkatkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka menarik kiranya untuk meneliti bagaimana kontrol sosial orang tua terhadap anak kecanduan *game online* di Kelurahan Pa'abaeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskripsi kualitatif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam kontrol sosial orang tua terhadap anak kecanduan *game online*. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Makassar, tepatnya di Kelurahan Pa'abaeng-baeng Kecamatan Tamalate yang dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober 2022. Sasaran penelitian atau yang menjadi inorman dalam penelitian ini adalah anak kecanduan game online, orang tau dan pemerintah setempat berjumlah 12 informan. Selain itu pemilihan informan dalam penelitian ini juga menggunakan teknik *purposive sampling*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpuan data yakni, pengamatan (observasi), wawancara (*interivew*), dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari tiga komponen yaitu pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, dimana data yang telah dikumpulkan kemudian dikaitkan dengan teori-teori terkait objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kontrol Sosial Orang Tua terhadap Anak Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Pa'abaeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Berdasarkan temuan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa terdapat beberapa bentuk kontrol sosial yang diberikan oleh orang tua pada anak kecanduan *game online* di Pabaeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar lebih kepada cara preventif (membatasi waktu penggunaan handphone, pengawasan dalam penggunaan handphone dan menasehati anak dalam penggunaan handphone:

a. Membatasi waktu penggunaan handphone pada anak.

Batasan waktu dalam penggunaan *handphone* pada anak untuk bermain *game online* oleh orang tua ketika anak berada atau tinggal di rumah sehingga tidak mengakibatkan kecanduan *game online* pada anak. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak H. Suleman (47 Tahun) sebagai orang tua anak kecanduan game online yang mengatakan bahwa:

> *"Memang saat seperti sekarang ini anak tidak bisa dilepas dari handphone, namun saya yakin setiap orang tua memiliki cara masing-masing untuk mencoba mencegah kecanduan anaknya dalam bermain game online. Kalau untuk saya ketika anak sudah membawa handphone-nya dan fokus bermain game maka saya bersikap tegas dengan melarang anak jika*

sudah bermain terlalu lama kemudian dengan segera saya mengambil handphone agar anak berhenti bermain, walaupun sampai menangis-menangis anak tapi bagi saya ini perlu dilakukan agar anak hanya menggunakan handphone-nya di waktu-waktu tertentu saja dan anak juga bisa membagi waktunya untuk belajar. Karena ketegasan orang tua merupakan bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua terhadap anak, namun harus dilakukan dengan cara yang mudah diterima oleh anak". (Wawancara, 3 September 2022).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Bapak Abdul Latif (60 Tahun) sebagai orang tua anak kecanduan *game online* yang mengatakan bahwa:

"Anak saya susah sekali bisa terlepas dari bermain game online terutama mobile legend, karena menurutnya game ini sangat menyenangkan untuk anak-anak karena jenis permainannya gunakan level dan dapat bermain sebagai tim. Namun saya sebagai orang tua tidak akan tinggal diam kalau anak saya sudah bermain game lehih dari satu jam, sehingga saya selalu membatasi waktu bermain game misalnya tidak lebih dari satu jam dengan cacatan sudah selesai belajar dan mengerjakan pekerjaan rumanya. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa bermain game online akan membuat anak-anak jadilah pelupa waktu, lupakan makam dan lupa sekolah. Oleh karena itu, saya sebagai orang tua selalu memberikan batas waktu untuk anak saya dalam bermain game online ketika handphone-nya sudah berada ditangannya dan kami pun membuat kesepakatan kalau bermain game tersebut tidak lebih dari satu jam dan yang terpenting juga ia telah mengerjakan pekerjaan rumanya, sehingga terkadang ada bantahan dari anak ketika sudah jenuh dengan aturan saya, namun hal ini tetap saya lakukan agar anak bisa membagi waktunya antara bermain game dan belajar". (Wawancara, 3 September 2022).

Menurut Bapak H. Suleman dan Bapak Abdul Latif pembatasan waktu dalam penggunaan *handphone* pada anak untuk bermain *game online* oleh orang tua tidak boleh lehih dari satu jam dengan cacatan anak tersebut telah belajar dan mengerjakan pekerjaan rumanya, walaupun sampai menangis-menangis anak tapi bagi mereka ini perlu dilakukan agar anak hanya menggunakan *handphone*-nya di waktu-waktu tertentu saja dan anak juga bisa membagi waktunya untuk belajar. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Bapak Burhan (60 Tahun) sebagai orang tua anak kecanduan *game online* yang mengatakan bahwa:

"Sebagai orang tua saya akan memberikan batas waktu untuk bermain game online biar nanti anak disiplin waktu. Saya selalu tegas dalam mengontrol anak dalam bermain game online tersebut untuk mencegah anak untuk tidak menjadi kecanduan game online. Saat anak memegang handphone-nya untuk bermain game maka saya akan memberi anak waktu bermain hanya 1-2 jam saja untuk bermain game online tapi untuk masalah jam anak oke pilih bisa siang sepulang sekolah atau sore atau bahkan malam sebelum waktunya jam tidur. Kemudian saya akan melihat bagaimana tanggapan anak saya jika anak tidak menolak maka saya akan memberikan pujian. Tetapi ketika, anak menolak dan berdebat maka saya yang akan tentukan waktu bermainnya di sore hari hari. Namun, saya selalu meminta anak untuk lihat jam dulu sebelum dia nyalakan handphone-nya dan mulai bermain gamenya. Kemudian saya juga menegaskan bahwa handphone-nya harus dimatikan 1-2 jam dari mulai bermain. Sehingga anak tidak memiliki alasan untuk itu dia hanya bermain game sebentar saja. Jika anak berdebat dengan saya, alasannya hanya memainkannya sebentar saja maka, saya akan memberikan saran bahwa game nya bisa di mainin lagi besok. Hal ini yang selalu saya lakukan ketika handphone-nya sudah

ada di tangannya, walaupun awalnya selalu ada perdebatan dengan anak, namun untuk saat ini anak masih bisa mengikuti apa yang saya perintahkan". (Wawancara, 5 September 2022).

Pernyataan ini dipertegas oleh Alif Anugrah (12 Tahun) sebagai anak dengan kebiasaan bermain *game online* yang mengatakan bahwa:

"Orang tuaku selalu melarang saya untuk membawa handphone ke dalam kamar. Dengan kekwatirannya kalau saya bisa mencuri waktu untuk bermain game online saat waktu tidur tanpa sepengetahuan orang tua. Orang tuaku akan selalu bertanya kepada saya untuk meletakkan handphone-ku di meja ruang TV bahkan biasanya orang tuaku yang menyimpannya sendiri handphone-ku. Karena, untuk bermain game online hanya dijinkan 1-2 jam saja sehari oleh orang tuaku, sehingga kalau lagi mabar sama teman-teman juga di batasi waktu oleh orang tuaku". (Wawancara, 5 September 2022).

Berdasarkan pernyataan beberapa informan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembatasan waktu dalam penggunaan handphone pada anak untuk bermain *game online* dengan memberikan batasan waktu 1-2 jam bersama handphone-nya, dan orang tua lebih memperhatikan kebiasaan yang dilakukan oleh anak-anaknya, terutama dalam kebiasaannya bermain *game online*.

b. Pengawasan dalam penggunaan handphone pada anak.

Pengawasan orang tua diperlukan agar anak dapat dikendalikan dengan baik dan jangan menjadi pecandu permainan *game online*. Sebaliknya, kurangnya pengawasan mengakibatkan sewenang-wenang anak dalam menggunakan ponselnya untuk bermain game online. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak Naba (35 Tahun) sebagai orang tua anak kecanduan *game online* yang mengatakan bahwa:

"Selain membatasi waktu, dalam penggunaan handphone-nya pengawasan saya sebagai orang tua pada kegiatan sehari-hari anak agar supaya anak tidak sewenang-wenang dalam menggunakan handphone-nya untuk bermain game online. Pengawasan saya mengenai kebiasaan anak bermain game online juga harus saya lakukan agar nanti anak tidak akan terjerumus ke hal negatif yang disebabkan oleh game online itu. Apalagi dalam game itu anak seolah-olah diajar menggunakan kekarasan, ini yang membuat saya selalu mengawasi anak ketika handphone sudah ada di tangannya". (Wawancara, 5 September 2022).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Bapak Ilham (42 Tahun) sebagai orang tua anak kecanduan *game online* yang mengatakan bahwa:

"Dalam penggunaan handphone-nya biasanya saya kalau ada waktu saya selalu bersama anak ketika ia bermain seperti game online. Dan saya merasa kalau ini adalah langkah nyata agar perlindungan dan bimbingan orang tua pada anaknya. Sebagai orang tua pasti khawatir tentang apa yang dilakukan anak bersama handphone-nya saat bermain game online, walaupun tidak semua orang tua tahu persis apa yang anak lakukan ketika dia bermain bersama handphone-nya. Makanya, saya sangat sepakat itu kalau penggunaan handphone pada anak itu harus perlu diawasi oleh orang dewasa khususnya orang tuanya". (Wawancara, 6 September 2022).

Pernyataan ini dipertegas oleh Bapak Moh. Masri M (73 Tahun) sebagai ketua RT yang mengatakan bahwa:

"Pengawasan orang tua terhadap anak saat bermain game online ini menurut saya sangat penting. Karena, seorang anak akan meniru suatu adegan yang ada di game pada dunia nyata, maka akan berbahaya bagi dirinya dan orang lain di sekitarnya. Saat anak bermain game di

handphone-nya juga dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak. Parahnya lagi kalau anak-anak yang sudah terkena dampak, seperti game online ini maka anak akan menjadi mudah marah dan memberontak ketika orang tua mereka memperingatkan mereka untuk berhenti bermain. Bahkan tidak jarang sering terjadi disini, anak berani memukul dan mengeluarkan kata-kata kasar kepada orang tuanya saat disuruh untuk berhenti bermain. Selain itu, anak yang sudah terbiasa dengan game online juga menyebabkan kemampuan motoriknya terhambat, hal ini terjadi karena saat bermain game online anak cenderung hanya duduk atau berbaring. Maka, pengawasan orang tua sangat diperlukan disini". (Wawancara, 6 September 2022).

Menurut Bapak Naba, Bapak Ilham dan dipertegas oleh Bapak Moh. Masri M bahwa pengawasan secara langsung oleh orang tua dalam penggunaan *handphone* pada anak agar tidak sewenang-wenang dalam menggunakan handphone-nya untuk bermain *game online*. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak H. Ilham (62 Tahun) sebagai orang tua anak kecanduan *game online* yang mengatakan bahwa:

"Kami sebagai orang tua, sebenarnya sangat khawatir ketika anak kami mulai menggunakan handphone-nya untuk bermain game online. Sama seperti yang terjadi di Kota Medan yang pernah viral, misalnya. Seorang anak yang diketahui merupakan siswa kelas 6 SD, kedapatan membeli voucher game online di salah satu aplikasi online. Dan kemudian melakukan pembayaran di kasir supermarket. Voucher game online dibeli seharga Rp. 800.000 (Delapan Ratus Ribu Rupiah). Saat melakukan pembelian dan pembayaran ini, orang tuanya pun tidak tahu. Setelah orang tua baru mengetahui apa yang dilakukan anak mereka, orang tua kemudian pergi ke supermarket tersebut, orang tua kemudian bertanya mengapa kasir hanya menerima pembayaran dari anak mereka, yang menurutnya jumlah yang sangat besar untuk anak sekolah dasar. Maka, dari itu kami sebagai orang tua harus selalu mengawasi anak kami menggunakan handphone-nya untuk bermain game online". (Wawancara, 6 September 2022).

Pernyataan yang sama diungkapkan oleh Andi Moh. Haja (16 Tahun) sebagai anak dengan kebiasaan bermain *game online* yang mengatakan bahwa:

"Ketika pulang dari sekolah dan saya mulai menggunakan handphone-ku untuk bermain game online maka orang tua ku selalu mengawasi, bahkan sampai orang tua sering menyita handphone-ku untuk mengeceknya sendiri game-game yang ada di handphone-ku". (Wawancara, 10 September 2022).

Berdasarkan pernyataan beberapa informan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengawasan orang tua dalam penggunaan handphone pada anak dengan selalu mengawasi anak-anak dalam penggunaan *handphone*-nya, terutama untuk permainan *game online* dan orang tua harus lebih peduli dan melakukan komunikasi intens dengan anak sehingga dapat mencegah kejadian-kejadian yang tidak diinginkan.

c. Menasehati anak dalam penggunaan handphone yang berlebihan.

Menasehati anak dalam penggunaan *handphone* yang berlebihan adalah tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain *game online* dengan memberikan saran, argumen, bujuk, sampai dalam bentuk paksaan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak Burhan (38 Tahun) sebagai orang tua anak kecanduan *game online* yang mengatakan bahwa:

"Untuk saya pribadi ada beberapa aturan yang saya terapkan pada anak saya, seperti, untuk tidak menggunakan handphone di tempat-tempat tertentu. Misalnya di meja makan, di kamar tidur, dan di dalam mobil, jika

anak melanggarnya maka saya tidak sungkan-sungkan untuk memberikan nasehat kepadanya bahkan sampai pada teguran yang sedikit keras". (Wawancara, 10 September 2022).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Bapak Ilham (42 Tahun) sebagai orang tua anak kecanduan game online yang mengatakan bahwa:

"Pernah anak saya saat bermain game online, bahkan dia mencuri waktu dari jadwal belajarnya untuk bermain game online, waktu belajar dan membantu orang tua setelah jam sekolah akan hilang karena bermain game, uang saku atau biaya sekolah akan dialihkan untuk bermain game online, lupa waktu pola makannya juga terganggu, emosinya juga terganggu karena efek dari permainan itu, bahkan anak saya terkadang melalaikan jadwal ibadahnya, sehingga saya memberi nasehat dan teguran keras kepadanya, sehingga sekarang sudah sedikit demi sedikit sudah membaik, dan untuk handphone pun tidak saya serahkan sepenuhnya kepadanya. Kemudian, dia meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan ambil kembali jika sudah selesai". (Wawancara, 10 September 2022).

Menurut Bapak Burhan dan Bapak Ilham dalam menasehati anak dalam penggunaan *handphone* yang berlebihan dengan menerapkan beberapa aturan dalam menggunakan *handphone* untuk bermain game online dan bahkan meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakan *handphone*, dan ambil kembali jika sudah selesai. Seorang pecandu *handphone* tidak akan sadar jika dirinya sudah kecanduan dengan benda tersebut karena terlalu sering menggunakannya. Bahkan, dampaknya tidak main-main, mulai dari gangguan emosi, sakit leher, hingga sulit beristirahat dengan tenang. Kecanduan *game online* dapat mengubah zat kimia di otak, sehingga mempengaruhi fisik, psikologis, dan perilaku seseorang. Sehingga orang tua sebagai keluarga prima kiranya perlu dalam menasehati anak dalam penggunaan *handphone* yang berlebihan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak Moh. Masri M (73 Tahun) sebagai ketua RT yang mengatakan bahwa:

"Ketika anak sudah di temukan beberapa kesulitan seperti membujuk anak untuk piknik, bermain di taman, menerbangkan layang-layang, jalan-jalan keliling kota, mengunjungi museum, bermain olahraga, dan sebagainya sudah tidak dihiraukan oleh anak maka anak kemungkinan anak tersebut sudah kecanduang dengan handphone. Beberapa kasus kecanduan handphone bahkan ditandai dengan penurunan nilai akademiknya. Jika orang tua sudah menemukan tanda-tanda ini pada anak. Tenangkan diri dulu, lalu cari waktu yang tepat untuk berbicara dengannya selalu memberikan nasehat dan teguran kepada anak untuk terlepas dari situasi tersebut". (Wawancara, 6 September 2022).

Berdasarkan pernyataan beberapa informan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai orang tua perlu dalam menasehati anak dalam penggunaan *handphone* yang berlebihan dan saat menggunakan *handphone* meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, ambil kembali jika sudah selesai dan selalu memberikan nasehat dan teguran kepada anak untuk terlepas dari situasi tersebut.

Penggunaan *handphone* saat ini sangat luar biasa, bahkan penggunaannya telah merambah jauh ke dalam desa termasuk menghilangkan batasan usia bagi pemakainya. Penggunaan *handphone* pada kalangan anak-anak di Kelurahan Pabaeng-baeng, tidak menyadari bahwa mereka adalah korban perkembangan *handphone*, alasan klasik informan diwawancarai tentang perkembangan handphone yang merajalela di kalangan anak-anak, menurutnya handphone sebagai media komunikasi, juga digunakan sebagai ajang bergengsi

yang menuntut anak untuk selalu mengikuti tren baru dari kebangkitan *handphone* yang dibuat sebagai gaya kehidupan. Penggunaan *handphone* bukanlah hal yang baru dalam kehidupan anak di Kelurahan Pabaeng-baeng. Handphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai teman untuk mengisi waktu luang, seperti menggunakan internet, bermain game, dan media informasi.

Orang tua memainkan peran paling penting dalam hal sosialisasi dan peran kontrol atas anak-anaknya, bagaimana orang tua berperilaku, bagaimana cara orang tua mendidik dan mengasuh anaknya sangat berpengaruh terhadap perkembangannya perilaku anak tersebut. Dalam banyak hal, termasuk dalam hal bermain, bahkan orang tua memiliki kewajiban untuk selalu memberikan pengawasan yang baik kepada anak. Kontrol sosial penggunaan handphone pada anak di Kelurahan Pabaeng-baeng dilakukan oleh kelompok primer yaitu keluarga. Keluarga yang dimaksud adalah orang tua itu sendiri. Menurut Sarwono, keluarga adalah tempat sosialisasi pertama yang diperoleh anak, sosialisasi dimaksudkan sebagai upaya memasukkan nilai-nilai budaya ke dalam diri individu sehingga individu tersebut menjadi bagian dari masyarakat atau publik.

Anak mulai belajar dan meniru apa yang dilihatnya terutama perilaku orang tua karena keluarga merupakan salah satu pembentuk karakter anak. Orang tua memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan moral anak, karena anak akan melihat orang tua sebagai model yang paling sempurna untuk ditiru. Anak akan meniru apapun yang dilakukan orang tuanya. Menurut Gunarsa (Wijanarko, 2016: 49) pola asuh pada dasarnya adalah sikap, cara dan kebiasaan orang tua yang diterapkan untuk mengasuh, membimbing dan membesarkan anak di lingkungan keluarga. Karena selain pola asuh, penting juga bagaimana orang tua dan anak berinteraksi. Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan. Mengontrol setiap konten yang dimainkan anak merupakan salah satu hal yang sering mengajak anak berdiskusi, bertanya dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Kecanduan game online yang merupakan bentuk penyimpangan dalam media sosial yang saat ini terjadi pada anak-anak akibat dampak buruk dari internet. Menurut teori kontrol sosial Travis Hirschi, ini bisa terjadi disebabkan oleh kurangnya kontrol sosial yang dilakukan oleh orang tua sebagai agen kontrol sosial pertama bagi anak. Kontrol sosial yang dimaksud disini adalah kemampuan kelompok atau institusi sosial dalam masyarakat menerapkan norma atau peraturan agar lebih efektif.

Hirschi berpendapat bahwa hubungan antara orang tua dan anak sangat penting dan hal ini yang mempengaruhi sikap dari anak. Oleh karena itu, seorang anak yang hanya memiliki orang tua utuh memiliki keterkaitan kuat dan diharapkan mampu mengurangi potensi munculnya kenakalan pada anak, dengan didukung oleh lingkungan dan suasana sosial yang mampu menciptakan pembentukan diri anak, munculnya kenakalan pada anak diakibatkan kurangnya atau tidak dapat memberikan kontrol yang tepat pada anak, pengawasan, dan sosialisasi secara benar pada anak. Hirschi membagi empat unsur utama dalam kontrol sosial internal, diantaranya kelekatan (attachment), keterlibatan (involvement), komitmen (commitment), dan keyakinan (belief) (Herlina Marwati, 2021). Keempat elemen ini saling berhubungan satu sama lain dan tidak ada satu elemen yang lebih penting dari yang lain dan dengan keempat yang diterapkan orang tua anak kecanduan game online di Kelurahan Pabaeng-baeng yaitu dengan membatasi waktu penggunaan handphone, pengawasan dalam penggunaan *handphone*, dan menasehati anak dalam penggunaan *handphone*.

Konsep dasar dari teori kontrol sosial yaitu lemahya serta kosongnya tingkat pengendalian sosial masyarakat terhadap suatu individu maupun kelompok (Julia

Ekawati, 2021: 82-83). Pada penelitian ini, keluarga merupakan bagian terkecil dari sebuah masyarakat. Dan orang tua merupakan bagian terpenting dari sebuah keluarga yang memiliki peran yaitu sebagai agen pengontrol tindakan dan perilaku anak-anaknya pada saat bermain *game online*. Sedangkan anak di Kelurahan Pabaeng-baeng berperan sebagai pelaku bermain game online yang harus dikontrol agar tidak terjerumus dalam hal negatif pada saat bermain game online tersebut. Apalagi anak di usia tersebut memiliki kecenderungan meniru dan ingin mencoba hal baru yangs tidak terlepas dari bermain *game online*.

Teori kontrol sosial berfokus pada teknik dan strategi yang mengatur perilaku manusia dan melakukan adaptasi atau ketaatan pada aturan masyarakat. Seseorang mengikuti hukum dalam menanggapi kekuatan pengendali tertentu dalam hidupnya. Seseorang menjadi jahat ketika kekuatan pengendali lemah atau hilang. Sebagaimana yang ditemukan dalam penelitian ini bahwa peran serta orang tua dalam melakukan adaptasi atau ketaatan pada aturan yang di terapkan pada anak kecanduan *game online* kepercayaan sebagai unsur yang mewujudkan pengakuan seseorang terhadap norma-norma yang baik dan adil dalam masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan sebelum anak menjadi kecanduan *game online*.

Kontrol sosial merupakan konsep penting dalam kaitannya dengan norma-norma sosial. Norma sosial itu sendiri telah mengandung harapan dan sebagai standar perilaku, diharapkan warga negara dapat berperilaku menurut "sesuai" dengan norma-norma sosial. Kontrol sosial dapat diartikan sebagai pengawasan sosial, yaitu sistem yang mendidik, mengajak, bahkan memaksa warga negara untuk berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial. Kontrol sosial dilakukan untuk memastikan bahwa nilai dan norma yang berlaku dipatuhi oleh anggota masyarakat, dan bertujuan untuk menertibkan anggota masyarakat, atau menciptakan ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat.

Kontrol sosial orang tua adalah salah satu hal terpenting terkait dengan dampak kecanduan *game online*. Benar atau tidaknya perlakuan orang tua dalam mengontrol aktivitas bermain anak, akan mempengaruhi dampak yang akan terjadi pada anak. Ada banyak cara yang dilakukan orang orang tua dalam mengawasi anaknya agar tidak bermain yang berlebihan atau kecanduan *game online*. Adapun cara yang dilakukan yaitu membatasi waktu penggunaan handphone, pengawasan dalam penggunaan handphone, dan menasehati anak dalam penggunaan handphone yang berlebihan.

Selain itu orang tua juga tidak selalu bosan Beri tahu anak-anak tentang efek buruknya jika berlebihan bermain *game online*. Nasehat adalah sesuatu yang harus selalu ada disampaikan oleh orang tua kepada anak-anaknya Misalnya, jika ada perilaku anak yang menyimpang (terbiasa main game online) maka pekerjaan orang tua adalah mengarahkan anak ke kembali ke hal yang positif dan bermanfaat untuk diri. Dalam menasihati anak orang tua menggunakan pendekatan persuasif artinya orang tua mengajak dan membujuk secara halus, hindari makian, cacian dan tegur anak itu, karena bisa jadi anak kecil tidak menjadi lebih baik sebenarnya perilakunya semakin buruk. Beri tahu anak Anda tentang dampaknya hal-hal buruk yang dapat terjadi padanya jika Anda terus berlebihan dalam bermain *game online*. Karena mungkin saja anak itu belum mengetahui efek buruk jika selalu bermain *game online* secara berlebihan. Dengan tahu efek buruknya jika berlebihan dalam bermain *game online*, anak-anak akan lebih mempertimbangkan tindakan yang dapat berdampak buruk pada dirinya. Sehingga secara otomatis anak akan mengurangi frekuensi bermain *game online*.

Game online akan menarik banyak anak untuk menghabiskan waktu mereka untuk bersenang-senang tetapi dapat berbahaya jika dimainkan terlalu sering yang akan menyebabkan kecanduan yang berdampak negatif (Novrialdy,

2019). Disinilah pentingnya pengawasan dari orang tua sendiri agar bagaimana anak bisa dibatasi tanpa membuat anak marah. Pendekatan humanis dan membimbing anak untuk memanfaatkan waktu sebaik-baiknya harus menjadi perhatian ekstra bagi orang tua tanpa unsur paksaan. Gunakan berbagai cara yang bisa membuat anak mulai semangat belajar, misalnya dengan memadukan bermain dengan belajar. Hal ini akan membuat anak rileks dan tidak terlalu menuntut jika saja bosan.

Pentingnya kombinasi saat anak diperbolehkan bermain game online agar tidak terlalu bosan dan senang serta saat anak harus belajar harus diawasi sepenuhnya dan diambil keputusan yang bijak dari orang tua. Ketika kedua hal tersebut dapat berjalan dengan seimbang, maka kewajiban kesenangan dan belajar anak akan terpenuhi dan mereka akan lebih efektif dalam belajar.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kontrol sosial orang tua terhadap anak kecanduan game online di kelurahan Pa'abaeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar lebih kepada cara preventif a) membatasi waktu penggunaan handphone dimana anak bermain game online dengan memberikan batasan waktu 1-2 jam bersama handphone-nya, dan orang tua lebih memperhatikan kebiasaan yang dilakukan oleh anak-anaknya, terutama dalam kebiasaannya bermain game online, b) pengawasan dalam penggunaan handphone dimana penggunaan handphone pada anak dengan selalu mengawasi anak-anak dalam penggunaan handphone-nya, terutama untuk permainan game online dan orang tua harus lebih peduli dan melakukan komunikasi intens dengan anak sehingga dapat mencegah kejadian-kejadian yang tidak diinginkan, dan c) menasehati anak dalam penggunaan handphone, sebagai orang tua perlu dalam menasehati anak dalam penggunaan handphone yang berlebihan dan saat menggunakan handphone meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, ambil kembali jika sudah selesai dan selalu memberikan nasehat dan teguran kepada anak untuk terlepas dari situasi tersebut. Saran dalam penelitian ini kepada orang tua perlu mengawasi dan mengambil tindakan tegas terhadap penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak-anak dengan cara memberi hukuman/sanksi tertentu atau memberlakukan kondisi khusus seperti: menghafal, membaca, memberi pekerjaan rumah sebelum memberi gadget kepada anak-anak dengan durasi antara 10 hingga 30 menit perhari.

REFERENSI

Budhyati, A. (2012). *Pengaruh Internet Terhadap Kenakalan Remaja*. Jurnal. Seminar Nasional Aplikasi Sains dan Tekhnologi (SNAST) Periode III. Yogyakarta.

Ekawati, J. (2021). *Kontrol Sosial Orang Tua dalam Penggunaan Media Sosial Tiktok Pada Anak di Kelurahan Sememi, Kecamatan Benowo, Kota Surabaya dalam Tinjauan Teori Kontrol Sosial Travis Hirschi*. Skripsi. Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya.

Fasya, H., Satriawan., Alfiana., Amelia, A, F. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)*. Hasanuddin Student Journal. Vol 1 (2): 127-134.

Ihwan Takdir, Agus Ismail, Julia Fitrianingsi, & Suhardianto. (2022). Dampak Media Online Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pandemi Covid-19 MTS Muhammadiyah Takwa. EDULEC : Education,

Language And Culture Journal, 2(1), 39–54. https://jurnal-eureka.com/index.php/edulecj/article/view/29

Kurnia. N, dkk. (2019) *Literasi Digital Keluarga: Teori Dan Praktik Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Dalam Berinternet*. Yogyakarta: UGM Press.

Luana Sasabone, Sunarlia Limbong, Fien Pongpalilu, Dewi Nidia Soepriadi, & Yuriatson Jubhari. (2022). Utilizing WhatsApp As An Educational Technology Tool In Improving Students' Speaking For ESP Instruction. EDULEC : Education, Language And Culture Journal, 2(2), 170–179. https://jurnal-eureka.com/index.php/edulecj/article/view/66

Marwati, H. (2021). *Hubungan Antara Kontrol Sosial dan Kenakalan Remaja di Madiun*. Skripsi: Universitas Airlangga.

Muhammad Chairil Imran, Khaliq Bashar, Budiarti Putri Uleng, Nina Ariani, Sukmawati, Suharti Siradjuddin, Sujarwo, & Irman. (2022). The Impact of Computer Assisted Language Learning (CALL) Technology on Indonesian Learners' Speaking Skills. International Journal of Education and Humanities (IJOLEH), 1(2), 183–189. https://jurnal-eureka.com/index.php/ijoleh/article/view/83

Muhammad Chairil Imran, & Sulviana. (2022). Using BBC Web-Based Learning Courses to Improve Vocational High School (VHS) Students' Speaking Skill . EDULEC : Education, Language And Culture Journal, 2(1), 94–100. https://jurnal-eureka.com/index.php/edulecj/article/view/34

Novrialdi, E., & R, A. (2019). *Online game addiction in addolescent: What should school counselor do*. Jurnal Konseling Dan Pendidikan, 7(3), 97–103. https://doi.org/https://dpo.org/10.29210/132700

Nurhikmah H, N. H., Febriati, F., & Ervianti, E. (2021). The Impact of Computer-based Test and Students' Ability in Computer Self-Efficacy on Mathematics Learning Outcomes. Journal of Education Technology, 5(4), 603-610.

Febriati, F., Jaya, D., & Nurhikmah, H., Sujarwo. (2022). English Teaching Materials with Flipped Learning Model in English Course. Journal of Education Technology, 6(4).

Satria, A. (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013*. Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Lampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Sriwahyuni, Sriwahyuni, and Muh R. Salemuddin. "Strategi Belajar Siswa Berprestasi di SMA Negeri 17 Makassar." *Journal Peqguruang*, vol. 1, no. 2, 2019, pp. 186-190, doi:10.35329/jp.v1i2.575.

Suplig, M. A. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*. Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2,, 77-200.

Syahran, Ridwan. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penangganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling.1 (1), 84-92.

Utari, S. I. (2012). *Aliran dan Teori dalam Kriminologi*. Yogyakarta: Thafa Media.

Wijanarko, J & Setiawati, E. (2016). *Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.