

ABSTRAK

MOCH DENDI RAMADHANI, 2004005. Kontrol Sosial Orangtua terhadap Anak dari Kecanduan Game Online di Desa Margamulya Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis. Dosen Pembimbing: ABAS BASUNI dan SRI RATNA NINGRUM

Kontrol sosial adalah suatu proses baik yang direncanakan atau tidak direncanakan, yang bertujuan untuk mengajak, mendidik atau bahkan memaksa orangtua agar mematuhi nilai-nilai dan kaidah-kaidah yang berlaku. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kontrol sosial orangtua terhadap anak dari kecanduan *game online* di Desa Margamulya Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui angket (kuisisioner) dan studi dokumentasi. Teknik uji validitas menggunakan validitas muka dan uji realibilitas alat ukur menggunakan *rating scale*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol sosial yang dilakukan orangtua memperoleh nilai 7.036 yang termasuk dalam kategori tinggi, namun masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan yaitu sebanyak 44% orangtua jarang memberikan contoh penggunaan gadget yang baik, sebanyak 26% orangtua jarang mengingatkan anak untuk langsung pulang ke rumah setelah sekolah, dan 23% orangtua jarang meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas anak. Dengan peningkatan ini, diharapkan anak-anak dapat terhindar dari kecanduan *game online* dan tumbuh dalam lingkungan yang lebih sehat dan positif. Berdasarkan hasil penelitian terdapat analisa masalah yaitu kurangnya pengawasan langsung dari orangtua kepada anak, kurangnya pengetahuan dan keterampilan mengenai dampak dari *game online* dan teknologi informasi, dan kurangnya penerapan disiplin keluarga. Penulis mengusulkan program “Program Peningkatan Peran Orangtua dalam Pengawasan terhadap Anak dari Dampak Gadget dan *Game online* di Desa Margamulya Kecamatan Kawali” yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orangtua di Desa Margamulya dalam mengelola perilaku anak terkait dengan penggunaan *game online*, dengan tujuan meningkatkan pengawasan langsung, memperkuat hubungan interpersonal, serta meningkatkan pemahaman akan dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Metode yang digunakan dalam program ini yaitu metode *Community Organization and Community Development* dengan strategi kampanye, taktik edukasi dan teknik penyuluhan dengan sasaran dari program peningkatan peran orangtua dalam pengawasan terhadap anak dari dampak gadget dan *game online* ini ditujukan kepada seluruh orangtua yang menjadi responden penelitian yaitu berjumlah 91 orang.

Kata Kunci: Kontrol Sosial, Orangtua, Anak, Kecanduan Game Online

ABSTRACT

MOCH DENDI RAMADHANI, 20.04.005. Parental Social Control of Children from Online Game Addiction in Margamulya Village, Kawali Subdistrict, Ciamis Regency. Supervisors: ABAS BASUNI and SRI RATNA NINGRUM

Social control is a planned or unplanned process, which aims to invite, educate or even force parents to comply with applicable values and rules. This study aims to obtain an overview of parental social control over children from online game addiction in Margamulya Village, Kawali District, Ciamis Regency. This research uses a quantitative approach and descriptive method. Data were collected through questionnaires and documentation studies. The validity test technique uses face validity and the measuring instrument reliability test uses a rating scale. The results showed that social control carried out by parents obtained a value of 7,036 which was included in the high category, but there were still several aspects that needed to be improved, namely as many as 44% of parents rarely gave examples of good gadget use, as many as 26% of parents rarely reminded children to go straight home after school, and 23% of parents rarely increased supervision of children's activities. With this improvement, it is hoped that children can avoid online game addiction and grow in a healthier and more positive environment. With this improvement, it is hoped that children can avoid online game addiction and grow up in a healthier and more positive environment. Based on the results of the research, there is a problem analysis, namely the lack of direct supervision from parents to children, lack of knowledge and skills regarding the impact of online games and information technology, and lack of application of family discipline. The author proposes a program "Program to Increase the Role of Parents in Supervising Children from the Impact of Gadgets and Online Games in Margamulya Village, Kawali District" which aims to increase the knowledge and skills of parents in Margamulya Village in managing children's behavior related to the use of online games, with the aim of increasing direct supervision, strengthening interpersonal relationships, and increasing understanding of the positive and negative impacts of gadget use. The method used in this program is the Community Organization and Community Development method with campaign strategies, educational tactics and counseling techniques with the target of the program to increase the role of parents in supervising children from the impact of gadgets and online games is aimed at all parents who are research respondents, totaling 91 people.

Keywords: Social Control, Parents, Children, Online Game Addiction