

BAB II

KAJIAN KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Melihat dari analisis terdahulu adalah bagian dari tujuan agar tahu hubungannya dengan penelitian yang sama yang sudah dilaksanakan sebelumnya dari kalangan akademis. Hal tersebut dapat menjadi penentu posisi persamaan maupun perbedaan dari analisis yang pernah ada sebelumnya.

1. Penelitian dengan judul “Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan *Game online* Pada Remaja” yang dilakukan Zulfanida Karuniasari, Twinning Program Fakultas Psikologi & Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta 2021.

Pada analisis ini dipaparkan mengenai peran lingkungan sosial yang mampu menjadi harapan dalam pelaksanaan kontrol yang baik. Analisis ini memakai metode kualitatif pendekatan *fenomenologis* dengan menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur. Sementara itu metode analisis data memakai analisis data secara induktif deskriptif. Perolehan dari analisis ini menghasilkan bahwa *kecanduan game online* yang dialami anak remaja bermula karena ketersediaan perangkat *game* sejak usia dini. Kemudian aktifnya lingkungan sosial juga menjadi sebuah kontrol dan proses nya menjadikan mereka sebagai pendidikan Islam agar dapat menghadapi kecanduan *game online* pada anak remaja dengan berbagai cara diantaranya memberikan nasehat memberikan konsekuensi tanggung jawab batasan waktu dan selalu mengingatkan kegiatan belajar

mengaji dan juga shalat tepat waktu. Kedua melalui wali kelas di mana hal ini lebih ditekankan komunikasi aktif bersama murid dan juga orangtua dan terakhir adalah melalui teman dekat yaitu diantaranya melakukan pengingatan untuk lebih memberikan batasan terhadap waktu yang diberikan dalam bermain *game online*.

2. Penelitian dengan judul “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak *Game online* Pada Remaja di Kelurahan Dermayu Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma” yang dilakukan Febrian Rama Esa Putra, Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Univeristas Pasundan Bandung tahun 2021,

Dalam analisis ini memaparkan bahwa orang tua dapat melaksanakan kontrol sosial untuk melakukan penjagaan terhadap anak dan tetap mematuhi nilai maupun norma sosial yang telah disosialisasikan dan diberlakukan di lingkungan masyarakat. Pada analisis ini menggunakan metode pendekatan kualitatif artinya informan dalam analisis ini terdiri dari orangtua yang mempunyai anak di usia remaja pada wilayah kelurahan dermayu teknik pengumpulan data memakai wawancara yang mendalam melewati sosial media WhatsApp penelusuran data sekunder, dan observasi partisipan. Perolehan analisis ini dilakukan secara kualitatif bersama penggunaan analisis *coding* maupun kategorisasi dan menggunakan trigulasi sumber data. Perolehan analisis ini menghasilkan bentuk perilaku kontrol sosial yang dilaksanakan orang tua terhadap anaknya supaya tidak kecanduan terbagi pada dua tindakan yaitu preventif dan juga represif. Kontrol sosial preventif

dilaksanakan sebelum terjadinya penyimpangan. Hasil analisis ini juga menggambarkan bagaimana hambatan orang tua dalam melaksanakan kontrol sosial kepada anaknya agar terhindar dari dampak *game online* pada kegiatan anak-anak.

3. Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game online* Dan Kontrol Diri Terhadap Moral Siswa Di Kelas VIII Mtsn 3 Madiun” yang dilakukan Siska Uswatul Khasanah Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo 2019

Pada analisis yang ketiga memaparkan mengenai *game online* yang sudah masuk ke wilayah anak-anak hingga game tersebut dapat memberikan kecanduan terhadap penggunanya. *Game online* mampu menghadirkan dampak positif ataupun negatif tergantung dari penyikapannya atas pengguna *game online* tersebut selain dari melakukan kontrol diri terhadap anak remaja juga dapat memberikan pengaruh tindakan kepada mereka pada saat ini titik maka analisis ini adalah bagian dari penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif dalam penelitian ini penggunaan pendekatan kuantitatif ini bersifat regresi teknik analisis datanya juga menggunakan rumus statistik yaitu regresi linear sederhana dan regresi linear berganda adapun teknik pengumpulan data yang memang menggunakan angket observasi dan juga dokumentasi perolehan hasil penelitian ditemukannya sebuah pengaruh yang signifikan pada penggunaan *game online* terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan berpengaruh sebesar.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	<i>Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan Game online Pada Remaja</i> ” yang dilakukan Zulfanida Karuniasari, Twinning Program Fakultas Psikologi & Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta 2021.	lingkungan sosial juga menjadi sebuah kontrol dan proses nya menjadikan mereka sebagai pendidikan Islam agar dapat menghadapi kecanduan <i>game online</i> pada anak remaja dengan berbagai cara diantaranya memberikan nasehat memberikan konsekuensi tanggung jawab batasan	Studi Kasusnya menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologis	Variabelnya sama.
2.	<i>“Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Game online Pada Remaja di Kelurahan Dermayu Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma”</i> yang dilakukan Febrian Rama Esa Putra, Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Univeristas Pasundan Bandung tahun 2021	Hasil analisis ini juga menggambarkan bagaimana hambatan orang tua dalam melaksanakan kontrol sosial kepada anaknya agar terhindar dari dampak <i>game online</i> pada kegiatan anak-anak.	Menggunakan metode pendekatan kualitatif	Variabelnya sama

3.	<i>Pengaruh Penggunaan Game online Dan Kontrol Diri Terhadap Moral Siswa Di Kelas VIII Mtsn 3 Madiun</i> ” yang dilakukan Siska Uswatul Khasanah Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo 2019	ditemukannya sebuah pengaruh yang signifikan pada penggunaan <i>game online</i> terhadap moral siswa di kelas VIII MTsN 3 Madiun dengan berpengaruh sebesar.	Hasil analisisnya lebih mencari pengaruh atau dampak yang ditimbulkan oleh subjek, bukan tentang pelaksanaan kontrol sosialnya.	Menggunakan metode Kuantitatif
----	--	--	---	--------------------------------

Berdasarkan ketiga penelian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan tentang variable kontrol sosial dan *game online*. Dalam penelitian tersebut dilihat dari seberapa besarnya cara masyarakat atau orang tua melakukan kontrol kepada anaknya agar anaknya tidak salah pilih lingkungan untuk bergaul di masyarakat.

2.2 Teori yang Relevan dengan Penelitian

2.2.1 Kajian tentang Kontrol Sosial

2.2.1.1 Pengertian Kontrol Sosial

Soerjono Soekanto (2014:177) menjelaskan tentang pengendalian sosial sebagai berikut:

“Pengendalian sosial adalah suatu proses baik yang direncanakan atau tidak direncanakan, yang bertujuan untuk mengajak, mendidik atau bahkan memaksa warga masyarakat agar mematuhi nilai-nilai dan kaidah-kaidah yang berlaku. Tujuan pengawasan adalah supaya kehidupan masyarakat

berlangsung menurut pola-pola dan kaidah-kaidah yang telah disepakati bersama. Pengendalian sosial dapat dilakukan oleh individu dengan individu lainnya, misalnya seorang ibu mendidik anaknya untuk menyesuaikan diri pada kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku”.

Pengendalian sosial mengikuti proses sosial yang direncanakan maupun tidak direncanakan (spontan) untuk mengarahkan seseorang. Pengendalian sosial pada dasarnya merupakan sistem dan proses yang mendidik, mengajak dan bahkan memaksa warga masyarakat untuk berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial.

Menurut Hirschi (1969, hal.55-69, dalam Bobbyanti, 2023) mengemukakan bahwa teori kontrol sosial merupakan sebuah ketimpangan yang diakibatkan atas kekosongan pengawasan ataupun pengendalian dalam lingkungan sosial. Dibuatkannya sebuah teori ini berdasarkan perspektif yang menjadi landasan seorang manusia mempunyai kecondongan untuk tak patuh terhadap ketentuan dan mengikuti aturan hukum serta mempunyai dorongan atas motivasi melawan ketentuan hukum yang ada titik maka demikianlah teori ini menjadi sebuah penilaian tentang sikap penyimpangan merupakan konsekuensi yang logis atas kegagalan dari individu yang menaatinya.

Perspektif tokoh di atas memaparkan ternyata teori kontrol sosial merupakan pandangan yang dapat mendeskripsikan atau memaparkan penyimpangan maupun kenakalan anak remaja. Teori ini memposisikan akibat dari kenakalan tersebut karena adanya pergaulan yang diakibatkan dari lemahnya

hubungan individu serta ikatan sosial dengan masyarakat serta kurangnya integritas sosial. Kelompok yang memiliki hubungan sosial yang lemah dan condong untuk melakukan sebuah pelanggaran hukum sebab merasa sedikit terikat dengan ketentuan maupun norma yang ada dari seluruh hal yang dilandasi dari kesepakatan.

Penjelasan para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kontrol sosial suatu pengawasan baik direncanakan atau tidak dengan tujuan mengajak mendidik atau bahkan memaksa masyarakat mematuhi norma-norma yang berlaku dalam kelompok tersebut. Kontrol sosial dapat dilakukan oleh individu terhadap individu, individu terhadap masyarakat ataupun masyarakat terhadap individu.

2.2.1.2 Aspek-aspek Kontrol Sosial

Kontrol sosial dilakukan oleh individu dengan individu, individu dengan kelompok, ataupun kelompok dengan kelompok. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Soekanto (2014) bahwa kontrol sosial memiliki beberapa aspek yaitu:

1. Mendidik, yang dimaksudkan ini yaitu agar dalam diri seseorang terdapat perubahan sikap dan tingkah laku bertindak sesuai dengan norma yang berlaku. Kata Mendidik jika ditinjau dari segi isi, sangat berkaitan dengan moral dan kepribadian. Jika ditinjau dari segi proses, maka mendidik berkaitan dengan memberikan motivasi dan mengikuti ketentuan atau aturan yang telah menjadi kesepakatan bersama. Kemudian, apabila dilihat dari segi strategi dan metode yang digunakan, aspek mendidik lebih menggunakan keteladanan dan pembiasaan.

2. Mengajak, dalam hal ini yaitu bertujuan untuk mengerahkan agar perbuatan seseorang didasarkan pada norma-norma dan tidak menuruti kemauan individu. Mengajak menurut KBBI yaitu suatu usaha permintaan (mempersilahkan, menyuruh, dan sebagainya). Selain itu mengajak juga dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk membangkitkan hati agar melakukan sesuatu.
3. Memaksa, dalam hal ini yaitu bertujuan untuk mempengaruhi secara tegas agar seseorang bertindak sesuai dengan norma-norma. Bila individu tidak mau menaati kaidah atau norma maka individu tersebut akan mendapatkan sanksi. Memaksa menurut KBBI yaitu suatu kegiatan memperlakukan, menyuruh, meminta dengan paksa terhadap seseorang yang jelas-jelas tidak ingin melakukannya

2.2.1.3 Sifat Kontrol Sosial

Sifat kontrol sosial menurut Soekanto (2014) terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Preventif positif, merupakan usaha mencegah terhadap gangguan- gangguan pada keserasian antara kepastian dengan keadilan. Dilakukan sebelum terjadi pelanggaran atau ancaman sanksi. Cara: proses sosialisasi, pendidikan formal dan informal.
2. Represif negative, bertujuan untuk mengembalikan keserasian yang pernah mengalami gangguan agar berjalan seperti semula. Dilakukan setelah terjadi pelanggaran atau mengancam sanksi. Cara penjatuhan sanksi terhadap pelanggaran dan penyimpangan kaidah-kaidah yang berlaku

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa sifat kontrol sosial terbagi dua yaitu preventif atau usaha untuk mencegah gangguan pada keserasian dan represif ialah mengembalikan keserasian yang mengalami gangguan.

2.2.1.4 Cara Kontrol Sosial

Suatu proses pengendalian sosial dapat dilaksanakan dengan berbagai cara yang pada intinya berkisar pada cara-cara tanpa kekerasan/paksaan (persuasive) atau pun dengan paksaan (koersif). Cara mana yang sebaiknya diterapkan, sedikit banyaknya juga tergantung pada faktor terhadap siapa dan bagaimana pengendalian sosial hendak diperlakukan. Soemardjan dalam (Yani 2015) mengatakan bahwa di dalam suatu masyarakat yang secara relatif berada dalam keadaan yang tenteram, maka cara-cara persuasif mungkin akan lebih efektif daripada penggunaan paksaan. Karena di dalam masyarakat yang tenteram sebagian besar kaidah-kaidah dan nilai-nilai telah melembaga atau bahkan telah mendarah daging di dalam diri para warga masyarakatnya. Keadaan demikian bukanlah dengan sendirinya berarti bahwa paksaan sama sekali tidak diperlukan. Betapapun tenteram dan tenang suatu masyarakat, pasti akan dapat dijumpai warga-warga yang melakukan tindakan-tindakan menyimpang. Terhadap mereka itu kadang kadang diperlukan paksaan, agar tidak terjadi kegoncangan kegoncangan pada ketentraman yang telah ada.

2.2.1. Kajian tentang Orangtua

2.2.2.1 Pengertian Orangtua

Menurut (Amelia & Sri Sumarni, 2022, hal.175) bahwa orang tua adalah bagian dari keluarga besar yang menjadi pengganti keluarga inti atas ibu, ayah serta anak-anak titik peran orang tua menjadi keutamaan dalam melakukan sebuah pendidikan serta pengembangan anak sebab peran orang tua ini mempunyai keharusan dan juga tanggung jawab dalam membimbing maupun membina anak-anaknya. Di samping itu, anak di usia yang masih belia atau berada di sekolah dasar lebih banyak menghabiskan di lingkungan keluarga maka dari itu apa yang ditampilkan dan dicontohkan oleh orang tua dapat ditiru oleh anak. Maka sebaiknya orang tua dapat menghadirkan contoh dan kebiasaan yang baik agar dapat diikuti oleh anak dalam perkembangan sosial supaya anak ini dapat mempunyai tindakan ataupun sikap yang baik sesuai dengan ketentuan sosial. Karena pada akhirnya anak akan hidup di lingkungan sosial yang lebih luas seiring bertambahnya umur.

2.2.2.2 Peran Orangtua

Menurut (Amelia & Sri Sumarni 2022) perkembangan sosial anak orang baik anak akan sulit untuk menerima lingkungan sosial dan sebaliknya apabila pengembangan sosial anak baik dari anak yang mudah diterima di lingkungan sosialnya. Ada beberapa peran orang tua dalam melakukan pembinaan perkembangan sosial anak diantaranya :

1. Peran orangtua sebagai pembimbing

Orangtua ialah pembimbing untuk anak-anaknya ketika berada di wilayah keluarga. Sebagaimana membimbing peran dari orang tua adalah melakukan sebuah pendidikan mengarahkan maupun mengajak kepada hal-hal yang baik untuk anak yang nanti dapat digunakan anak sebagai aspek pengembangan sosial sebab anak pada nantinya akan memiliki hubungan dengan individu lain.

2. Peran orangtua sebagai motivator

Orangtua dapat menjadi motivator dan menghadirkan motivasi ketika anak-anak merasa berada di titik tidak berani, malu, dan tidak memiliki kepercayaan diri untuk dapat bergabung bersama teman-temannya. Ketika hal itu orangtua memiliki tanggung jawab yang besar dengan memberikan semangat dan juga support terhadap anak.

3. Peran orangtua sebagai fasilitator

Orangtua menjadi fasilitator adalah dari bagian fasilitas untuk memberikan anak pada tumbuh kembangnya kemampuan sosial. Ketika anak bermain di rumah orangtua dapat memberikan fasilitas kepada anak untuk memainkan dan dapat membantu anaknya dalam mengembangkan kemampuan sosialnya.

4. Peran orang tua sebagai teman

Orangtua adalah individu yang lebih mengetahui karakter dan pemahaman anaknya. Dalam melakukan pembinaan dalam tumbuh kembang sosial anak orangtua memiliki peran untuk menjadi teman bermain dari si anak utamanya ketika anak bermain di rumah dan sendirian. Mengajak anak untuk bermain dan mendengarkan cerita bersama.

2.2.3 Kajian tentang Anak

2.2.3.1 Pengertian Anak

Menurut Undang- Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak menyebutkan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih berada dalam kandungan". Menurut R.A. Kosnan "Anak-anak yaitu manusia muda dalara umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya".

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa anak adalah seseorang yang yang berusia dibawah 18 tahun dan berada dalam situasi perkembangan, masih membutuhkan orang lain untuk membantunya dalam melakukan sesuatu.

2.2.3.2 Hak dan Kewajiban Anak

Menurut Undang-undang No 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang- undang No 23 Tahun 2002 tentang Perindungan Anak, "Hak Anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orangtua, keluarga, masyarakat, negara, pemerintah, dan pemerintah daerah". Pemerintah indonesia mengesahkan Konvensi Hak Anak (KHA) Perserikatan bangsa-bangsa (PBB) melalui Undang-Undang No 10 Tahun 2012 tentang pengesahan Konvensi Hak- hak. Menurut konvensi Hak Anak (KHA) dalam Djamil (2013), setiap anak mempunyai hak-hak yang mencakup empat bidang, yaitu:

1. Hak atas kelangsungan hidup. Hak atas kelangsungan hidup yang menyangkut hak atas tingkat hidup yang layak, identitas diri, pendidikan dan pelayanan kesehatan.
2. Hak untuk berkembang, mencakup hak atas pendidikan, informasi, waktu luang, kegiatan seni dan budaya, kebebasan berpikir, berkeyakinan dan beragama, serta hak anak cacat atas pelayanan, perlakuan dan perlindungan khusus.
3. Hak perlindungan, mencakup perlindungan atas segala bentuk eksploitasi, perlakuan kejam, dan perlakuan sewenang-wenang dalam proses peradilan pidana.
4. Hak partisipasi, meliputi kebebasan untuk menyatakan pendapat, berkumpul dan berserikat, serta hak untuk ikut serta dalam pengambilan keputusan yang menyangkut dirinya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa anak memiliki hak yang harus didapatkan yaitu mendapat perlindungan, berhak untuk memiliki kehidupan yang layak berhak mendapatkan pelayanan pendidikan dan kesehatan, berhak untuk berkembang dan berpartisipasi hak tersebut wajib dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat maupun negara. Bahwa hak anak ini merupakan bagian dari pengasuhan yang diberikan oleh orangtua.

2.2.4 Kajian tentang *Game online*

2.2.4.1 Pengertian *Game online*

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui

jaringan internet (Harun & Arsyad, 2020). Pengertian game adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. *game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara real time walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet atau *Local Area Network* (LAN). *Game online* merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam *gadget*. *Game* ini juga memiliki berbagai genre seperti *action*, *Role Playing Game (RPG)*, *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, *Sport* (Putra et al., 2019). Secara alami dan format pembentukan *game online* bisa menjadi pelarian dari kehidupan dunia nyata yang dapat membuat pemainnya senang memainkannya sehingga menyebabkan kecanduan.(Erida 2022.)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang bisa dimainkan dengan banyak orang

2.2.4.2 Jenis-jenis *Game online*

Game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis *game online* menurut (Ramadhani, 2019):

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

Game online yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tersebut pemain harus melakukan banyak misi Contoh *game online* MMORPG ialah *Ragnarok Online*, *Final Fantasy*, *Assassin Creed*, *Gashin Impact*, dan lain-lain.

2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

Berbeda dengan MMORPG, *game online* dengan genre ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah dimana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh *game online* MMORTS adalah WarCraft, Red Alert, Age of Empires, dan lain sebagainya.

3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Game online ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada didalam game-nya. *Game online* ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, dimana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan misi. Oleh karena itu, para pemainnya dituntut mempunyai skill berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflex.

2.2.5 Kecanduan *Game online*

2.2.5.1 Pengertian Kecanduan *Game online*

Secara terminologi bahwa *game online* bermula dari dua kata diantaranya *game* serta *online*. *Game* merupakan permainan dan *online* adalah terhubung ke internet. Maka dari itu kita simpulkan bahwa *game online* adalah game yang terikat dengan koneksi *internet* ataupun LAN (*local area network*) hingga para penggunanya dapat terikat bersama pemain lain dan memainkan *game online*-nya secara bersamaan walaupun di tempat yang berbeda. (Amanda, 2016, hal.293)

Game online merupakan game yang dimainkan secara *online* melewati internet. Fasilitas *game online* melewati internet adalah penawaran lebih banyak tentang fasilitas dibandingkan dengan permainan biasanya. Sebab para penggunanya dapat melakukan komunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melewati media *audio visual* maupun chat room. Anak yang kecanduan *game online* masuk ke dalam kategori yang ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*) yang memerlukan kebutuhan penanganan yang lebih baik ketika game bersama gejala yang diakibatkannya diantaranya menarik diri dari lingkungan, hilangnya kontrol dan tidak peduli terhadap aktivitas lain.

Kecanduan *game online* merupakan sebuah tindakan yang berlebihan dan dilaksanakan secara terus-menerus dan berulang agar memainkan salah satu permainan dari internet hingga alami kecanduan dan ketergantungan. Kemudian tindakan ini mengandung keasikan dan dilaksanakan atas kehendak sendiri, bebas tanpa adanya paksaan bersama tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada saat melaksanakan aktivitas tersebut. Kecanduan *game online* juga menghadirkan

bentuk kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet ataupun lebih yang sering dinamai sebagai *internet addictive disorder*. Anak yang kecanduan bermain *game online* selama 5 kali dalam seminggu dan menghabiskan 4 jam lebih dalam satu hari telah mampu sebut sebagai anak yang mengalami indikasi adiksi (*Focus group discussion*, dengan 3 *psikoklinis* terlisensi). Melakukan permainan *game online* ini memberikan keasyikan dan juga pengalaman yang luar biasa terhadap anak ketika mereka dapat melakukan interaksi dengan individu di luar dari tempatnya ketika menggunakan game yang sedang mereka mainkan.(Syahrani, 2015. hal.91)

Faktor-faktor yang dapat mengakibatkan anak terkena kecanduan permainan *game online* diantaranya :

1. Kurang mendapatkan perhatian dari individu terdekat,
2. Kurang mendapatkan kontrol diri dari anaknya sendiri,
3. Kurangnya aktivitas, dan
4. Memerlukan pola asuh yang benar.

Lingkungan dapat didiagnosa kecanduan dalam permainan jika permainan tersebut menjadikan sebuah fokus utama atas kehidupan para penggunanya titik disaat game sudah dipikirkan setiap menit secara berulang-ulang mengorbankan relasi serta kesempatan ikatan dengan ideologi lain yang berada di sekitarnya serta mengabaikan kesehatan dirinya sendiri.(Simanjuntak, 2019, hal 33)

2.2.5.2 Aspek-aspek Kecanduan *Game online*

Aspek kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan *game online*, yakni *saliance*, *tolerance*, *moodmodification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems* (Griffiths dan Davies, 2005). Masing-masing penjelasan aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut.

1. *Saliance*, apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
2. *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
3. *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
4. *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
5. *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
6. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam

individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).

7. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

2.2.5.3 Dampak *Game online*

Ketagihan memainkan *game online* juga akan berdampak buruk, terutama dari psikis, segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sehingga siswa-siswi menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering bolos. Selain itu, menurut Young (2009), *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat.

Kecanduan internet *game online* dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari mulai dari kualitas berinteraksi dengan orang-orang terdekat, pencitraan diri hingga perubahan perilaku individunya. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan siswa-siswi kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini terjadi dikarenakan siswa-siswi hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat perilaku siswa-siswi jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata (Susanto, 2010).

Kecanduan *game online* dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada individu tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan

oleh Santrock (2007), yang mengatakan bahwa dalam perkembangannya siswa-siswi khususnya remaja antara usia 11 sampai 15 tahun dalam perkembangannya mengalami perubahan mengenai pola pemikirannya. Dalam usia ini remaja dapat melakukan pemikiran operasional formal yang lebih abstrak, idealis, dan logis daripada pemikiran operasional konkret. Remaja terdorong untuk memahami dunianya karena tindakan yang dilakukannya dan penyesuaian diri biologis. Secara lebih nyata mereka mengaitkan suatu gagasan dengan gagasan lain.

Mereka bukan hanya mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman akan tetapi juga menyesuaikan cara berfikir mereka untuk menyertakan gagasan baru karena informasi tambahan membuat pemahaman lebih mendalam. Pada transisi sosial ini remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan, seperti membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial emosional dalam perkembangannya yang mempengaruhi kecerdasan emosi pada remaja tersebut.

2.2.6. Kajian tentang Pekerjaan Sosial dengan Anak dan Keluarga

Pekerjaan sosial sebagai suatu profesi pertolongan kemanusiaan memberikan sumbangan yang cukup besar terhadap setiap upaya yang ditujukan untuk mengatasi permasalahan yang dimiliki oleh masyarakat. Melalui bantuan profesi pekerjaan sosial diharapkan agar mereka mampu untuk memecahkan masalahnya maupun yang ada pada lingkungan sekitarnya dan meningkatkan

kesejahteraannya. Tetapi pada dasarnya, individu harus bisa mengatasi permasalahannya sendiri dan memanfaatkan sistem sumber yang ada disekitar lingkungannya.

2.6.1 Pengertian Pekerjaan Sosial

Menurut Zastrow dalam jurnal (Yani 2019) menjelaskan bahwa "Pekerja sosial adalah kegiatan professional dalam menolong individu, kelompok atau masyarakat untuk meningkatkan atau memperbaiki kemampuan mereka agar berfungsi sosial dan menciptakan kondisi sosial masyarakat yang kondusif dalam mencapai tujuannya". Dari definisi di atas menjelaskan bahwa pekerjaan sosial bertujuan untuk membantu orang dalam meningkatkan keberfungsian sosialnya dan menciptakan kondisi sosial yang lebih baik dalam mencapai tujuannya"

2.6.2 Tujuan Pekerjaan Sosial

Tujuan praktik pekerjaan sosial juga dijelaskan oleh Zastrow dalam jurnal (Yani 2019) sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan-kemampuan orang untuk memecahkan masalah dan pengembangan
2. Menghubungkan orang dengan sistem-sistem yang memberikan kepada mereka sumber-sumber, pelayanan-pelayanan, dan kesempatan- kesempatan
3. Memperbaiki keefektifan dan bekerjanya secara manusiawi dari sistem-sistem yang menyediakan orang dengan sumber-sumber dan pelayanan-pelayanan
4. Mengembangkan dan memperbaiki kebijakan sosial.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pekerjaan sosial selalu berhubungan dengan perbaikan atau peningkatan keberfungsian individu, keluarga, kelompok, maupun masyarakat. Pelaksanaan dalam mencapai tujuan tersebut adalah menghubungkan orang dengan sistem sumber yang dapat membantu mengatasi masalahnya.

2.6.3 Peran Pekerjaan Sosial

2.6.3.1 Metode Pekerjaan Sosial dengan Individu dan Keluarga

Menurut Rex A Skidmor (1976) dalam jurnal (Triayu et al. 2022) menyebutkan bahwa “case work” merupakan proses membantu individu-individu untuk mencapai penyesuaian antara individu dengan lingkungan sosialnya. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. *Broker* (Penghubung)

Peran pekerja sosial dalam penanganan kontrol sosial orang tua terhadap anak yang mengalami kecanduan *game online* adalah menghubungkan dengan sumber yang berada disekitar lingkungannya yang dapat diakses dan mempunyai manfaat yang bisa mengatasi masalah tersebut. Sistem sumber yang dapat dimanfaatkan dalam mengatasi permasalahan kontrol sosial orang tua terhadap anak yang mengalami kecanduan *game online* seperti sistem sumber formal, sistem sumber informal, dan sistem sumber kemasyarakatan.

2. *Konselor*

Pekerjaan sosial berperan melakukan konseling dengan keluarga atau orang tua yang mempunyai anak kecanduan *game online* dengan masalah-masalah yang dihadapi baik psikologis maupun sosiologis. Pelaksanaan konseling pada dasarnya

merupakan pemberian nasehat dan dukungan sosial terhadap klien. Pekerja sosial melakukan konseling terhadap orang tua yang mempunyai anak yang kecanduan *game online* dalam hal mengenai permasalahan sehingga bisa mengetahui langkah-langkah penyelesaian masalah tersebut.

3. *Educator* (Pendidik)

Peran pendidik pekerja sosial yaitu menyediakan informasi spesifik, menanamkan pengetahuan, dan memperdalam pemahaman dalam pekerjaan dengan keluarga

4. Motivator

Pekerja sosial dapat memberikan motivasi dan masukan-masukan yang positif kepada orang tua yang mempunyai anak kecanduun *game online* untuk memiliki semangat dalam memberikan kontrol kepada anaknya.

2.6.3.2 Metode Pekerjaan Sosial dengan Masyarakat

Pengembangan masyarakat juga dikenal dengan sebagai *community development* atau *community organization (COCD)*. Metode Pekerjaan Sosial dengan Masyarakat (COCD) merupakan pendekatan dalam pekerjaan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada pada mereka. Menurut Edi Suharto (2013) Pengembangan masyarakat adalah sebagai metode yang memungkinkan orang dapat meningkatkan kualitas hidupnya serta mampu memperbesar pengaruhnya terhadap proses-proses yang mempengaruhi kehidupannya.

Pendekatan ini menekankan pada partisipasi sosial dan berupaya mempercepat penanggulangan kemiskinan dengan mengembangkan kemandirian

masyarakat melalui peningkatan kapasitas, partisipasi, dan kelembagaan dalam pembangunan. Ini merupakan sebuah proses kolektif di mana keluarga, tetangga, dan masyarakat secara aktif mengarahkan perubahan sosial untuk memenuhi kebutuhan bersama, bukan sekadar menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi. Pengembangan masyarakat memiliki fokus utama terhadap upaya menolong anggota masyarakat yang memiliki kesamaan minat dan kemudian untuk bekerja sama, mengidentifikasi kebutuhan bersama, dan merupakan metode yang memungkinkan orang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Taktik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Taktik

Taktik dapat diartikan sebagai cara yang digunakan dalam menerapkan metoda, sedangkan tehnik merupakan alat bantu yang digunakan dalam pelaksanaan taktik. Dalam pengembangan sosial masyarakat, taktik yang digunakan adalah Kolaborasi, Kampanye dan Kontes

1) Kolaborasi

Taktik kolaborasi menunjukkan adanya hubungan antara kedua sistem yaitu sistem sasaran dengan sistem pelaksana perubahan, yang mana kedua sistem tersebut saling menyetujui dilakukannya perubahan.

2) Kampanye merupakan taktik yang digunakan ketika sistem sasaran harus diyakinkan terlebih dahulu tentang pentingnya perubahan. Taktik kampanye dapat dilakukan dengan syarat bahwa antara sistem sasaran dan sistem pelaksana perubahan masih terjadi komunikasi. Dengan demikian

sistem pelaksana perubahan masih mungkin untuk memberikan penjelasan dengan tujuan untuk meyakinkan sistem sasaran

- 3) Kontes merupakan taktik yang digunakan apabila terjadi perlawanan dari sistem sasaran terhadap perubahan dan atau alokasi sumber dan tidak memungkinkan lagi dilakukan komunikasi. Pemilihan terhadap taktik yang tepat dapat berpengaruh terhadap keberhasilan intervensi yang dilakukan oleh pekerja sosial.

2.6.3.3 Peran Pekerja Sosial Masyarakat

Menurut Zastrow dalam Adi (2018: 255), ada tujuh peran utama yang dapat dikembangkan oleh pekerja sosial komunitas, yaitu:

1. Pemercepat Perubahan (Enabler)

Pekerja sosial bertanggung jawab untuk mendorong masyarakat mengidentifikasi kebutuhan mereka, menemukan masalah, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengatasi masalah tersebut secara efisien. Peran utama sebagai enabler meliputi intervensi komunitas dan pengembangan masyarakat, membantu masyarakat menyadari kondisi mereka, membangkitkan dan mengembangkan organisasi dalam masyarakat, serta mengembangkan relasi interpersonal yang baik dan memfasilitasi perencanaan yang efektif.

2. Perantara (Broker)

Peran ini melibatkan menghubungkan individu atau kelompok yang membutuhkan bantuan dengan layanan yang sesuai. Pekerja sosial bertugas

menghubungkan mereka yang memerlukan bantuan namun tidak tahu di mana dan bagaimana mendapatkannya dengan lembaga yang menyediakan layanan tersebut.

3. Pendidik (Educator)

Pekerja sosial diharapkan dapat menyampaikan informasi secara efektif, lugas, dan mudah dipahami oleh masyarakat. Mereka juga harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang topik yang dibahas dan terus belajar agar tetap relevan dalam menyampaikan perspektif yang dapat menjawab masalah atau tantangan yang muncul.

4. Tenaga Ahli (Expert)

Sebagai tenaga ahli, pekerja sosial memberikan saran, masukan, dan dukungan dalam berbagai bidang. Rekomendasi mereka bukanlah sesuatu yang harus dilaksanakan, melainkan gagasan yang harus dipertimbangkan selama proses pengambilan keputusan. Klien dari tenaga ahli biasanya adalah organisasi pelayanan masyarakat.

5. Perencana Sosial (Social Planner)

Peran ini melibatkan pengumpulan data mengenai masalah sosial di komunitas, menganalisisnya, dan menyajikan berbagai alternatif solusi. Mereka juga mengembangkan program, mencari sumber dana alternatif, dan membangun konsensus di antara kelompok-kelompok dengan minat dan kepentingan yang berbeda.

6. Advokat (Advocate)

Peran advokat diambil dari profesi hukum dan didasarkan pada tradisi pembaruan sosial serta pelayanan sosial. Pekerja sosial menjalankan fungsi

advokasi atau pembelaan untuk mewakili kelompok masyarakat yang membutuhkan bantuan atau layanan.

7. Aktivis (Activist)

Sebagai aktivis, pekerja sosial berusaha melakukan perubahan institusional yang lebih mendasar dengan tujuan mengalihkan sumber daya atau kekuasaan kepada kelompok yang kurang diuntungkan. Mereka melihat klien mereka sebagai korban dari sistem atau struktur yang berkuasa.

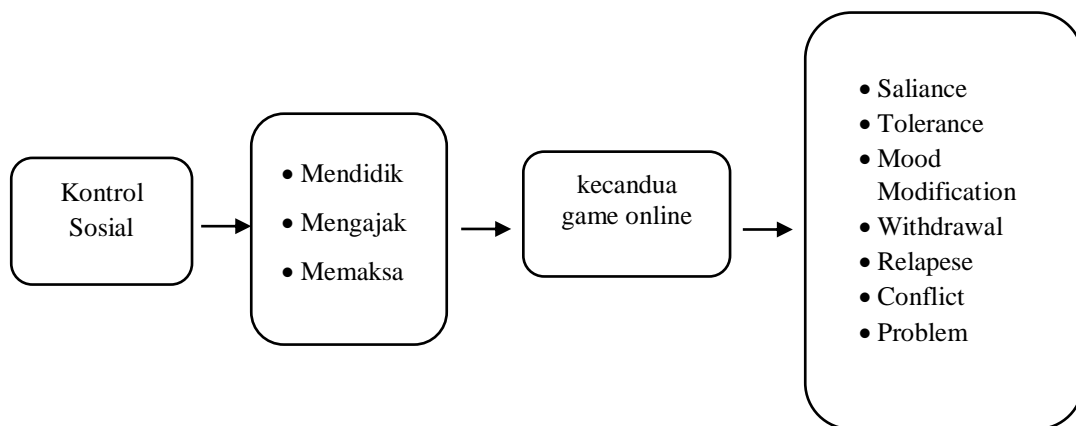
Peran-peran ini memiliki penerapan yang berbeda-beda sesuai dengan model intervensi yang dipilih. Tiga peran pertama lebih dekat dengan mode intervensi pembangunan masyarakat, sementara peran sebagai perencana sosial dan tenaga ahli lebih terkait dengan model intervensi perencanaan sosial dan kebijakan sosial. Peran sebagai advokat dan aktivis lebih terkait dengan model intervensi aksi komunitas.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah sebuah susunan konsep dasar ilmiah yang dibarengi dengan alur penjelasan yang berkaitan dengan variabel independen dan variabel dependen yang dijadikan sebagai dasar penganalisisan dalam menulis berdasarkan teori yang telah tersusun dan berhubungan dengan apa yang akan menjadi objek penelitian.

Penelitian ini akan memiliki fokus terhadap pelaksanaan kontrol sosial orang tua dalam mencegah kecanduan bermain *game online* khususnya bagaimana orang tua ini dapat memberikan pengurangan kebiasaan anak-anaknya terhadap game yang sedang dimainkan dan untuk lebih mengetahui dampak dari kecanduan

game online untuk anak-anak dan memberikan upaya melalui metode-metode yang dipakai oleh orang tua untuk melakukan pencegahan kecanduan dalam permainan *game online* hingga dapat membentuk tindakan ataupun sikap bahkan kepribadian lebih baik kepada pengembangan dan pertumbuhan sang anak adapun kerangka pemikiran ini dibentuk dalam sebuah bagan yaitu :



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Pengolahan data Penulis, 2024

Dari bagan diatas menunjukkan kerangka pemikiran yang menggambarkan berbagai faktor yang terkait dengan kecanduan game online. Di bagian atas, tercantum "Kontrol Sosial" yang mungkin merujuk pada pengaruh eksternal, seperti aturan atau norma masyarakat, yang dapat memoderasi atau mengurangi dampak kecanduan. Di tengah, terdapat berbagai komponen yang mencakup aspek psikologis dan perilaku dari kecanduan itu sendiri, seperti "Saliance" (pentingnya game dalam kehidupan seseorang), "Tolerance" (peningkatan waktu bermain untuk mencapai efek yang diinginkan), "Mood Modification" (penggunaan game untuk mengubah suasana hati), "Withdrawal" (gejala negatif ketika tidak bermain), "Relapese" (kembali bermain setelah mencoba berhenti), "Conflict"

(konflik dengan kehidupan sehari-hari akibat bermain game), dan "Problem" (masalah yang timbul karena bermain game). Ada tiga komponen tambahan: "Mendidik," "Mengajak," dan "Memaksa." Ketiga komponen ini mungkin menggambarkan pendekatan atau intervensi yang digunakan untuk mengatasi atau mengendalikan kecanduan game online. "Mendidik" bisa berarti memberikan informasi atau pemahaman tentang bahaya kecanduan game, "Mengajak" bisa merujuk pada upaya persuasif untuk mendorong individu mengurangi waktu bermain game, sementara "Memaksa" mungkin merujuk pada pendekatan yang lebih keras atau restriktif untuk membatasi akses ke game. Bagan ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa kecanduan game online adalah fenomena yang kompleks, melibatkan berbagai faktor internal dan eksternal, serta membutuhkan pendekatan yang beragam untuk penanganannya.