

### 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