

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Permasalahan sosial yang menjadi sorotan di era digital saat ini salah satunya adalah kecanduan *game online*. Permasalahan seperti ini tentu tidak bisa dibiarkan begitu saja karena tidak sedikit anak-anak yang masih bersekolah kecanduan *game online* yang akan mempengaruhi proses belajar maupun interaksi sosial mereka. Kecanduan *game online* pada anak menyebabkan aktivitas anak jadi terhambat misalnya bermain bersama temannya, berinteraksi, dan bersosialisasi juga berkurang karena pengaruh dari *game* tersebut. *Game online* merupakan bagian dari perkembangan teknologi dan pesatnya perkembangan jaringan komputer yang bersekala kecil. Sebelum internet populer, *game online* pertama kalinya ditemukan pada tahun 1960. Seiring perkembangan teknologi yang pesat, anak-anak menjadi semakin mudah untuk mengakses setiap kebutuhan yang mereka butuhkan dari internet.

Berdasarkan data yang dirilis (Ilmiah and Pendidikan 2022) melalui Aline.id, jumlah pemain *game online* tahun 2020 diprediksi naik dari 23,7 juta orang pada tahun 2019 menjadi 28,1 juta orang pada tahun 2020. Sementara data yang ditulis oleh Vika Azkiya Dihni (Januari 2022) melalui We Are Social, Filipina berada pada urutan pertama di dunia dengan persentase pengguna internet bermain video game sebesar 96,4% atau 964.000.000 orang. Indonesia menjadi urutan ke-tiga di dunia dengan persentase pengguna internet bermain video game sebesar 94,5% atau 263.420.981 orang. Di Indonesia remaja usia 15-18 tahun

yang mengalami kecanduan *game online* sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri (Gurusinga, 2021). Sementara menurut data yang diungkapkan Michael (2021) melalui merdeka.com, dilihat dari esport (sebuah kompetisi game), sekitar 58% atau 12.876.174 orang berasal dari anak muda berusia dibawah 18 tahun.

Pengguna *game online* di salah satu desa di Kecamatan Kawali yaitu desa Margamulya terdapat sekitar 550 orang dan itu merupakan angka pengguna *game online* dikalangan siswa pelajar SMP dan SMA (Sumber data dari Sekolah di Kecamatan Kawali). Kasus yang terjadi di Kecamatan Kawali khususnya di Desa Margamulya sudah terdampak sekitar 15 anak yang kecanduan *game online* pada tahun 2022. Anak korban kecanduan *game online* ini dibawa ke Pondok Pesantren Nurul Firdaus Menurut Gumilar melalui Akuratnews.com "Dampak dari kecanduan *game online* ini siswa menjadi lupa untuk melakukan tugas utamanya yaitu belajar, lebih parah lagi mereka lupa untuk merawat kebersihan dirinya".

Jumlah tersebut tentu saja sangat besar apalagi di daerah pedesaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak di Desa Margamulya sudah sangat menggemari *game online*, yang apabila dibiarkan dikhawatirkan akan mengganggu proses belajar mereka dan menyebabkan kecanduan dalam bermain *game online*. Anak yang telah kecanduan *game online* akan menjadi perhatian khusus karena menyebabkan permasalahan yang sangat genting, akibat dari kecanduan *game online* ini muncul perilaku yang negatif seperti perkataan kasar, malas melakukan kewajiban sebagai anak, berani membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya. Seharusnya kondisi seperti ini tidak terjadi apabila orangtua selalu

melakukan kontrol terhadap anaknya. Orangtua harus bisa mendidik, mengajak dan memaksa anaknya untuk selalu patuh pada norma yang telah berlaku didalam keluarga, dan Orangtua pun mampu mengawasi setiap perilaku dan kegiatan anaknya sehari-hari agar anak tidak melanggar norma-norma sosial yang diantaranya kewajiban pendidikan yaitu menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online bisa membuat anak mengabaikan tugas sekolah atau aktivitas akademik lainnya, Interaksi Sosial yaitu ketika bermain game anak kurang berinteraksi dengan teman-teman, keluarga, dan lingkungan sekitarnya, keseimbangan hidup yaitu anak yang kecanduan game online akan mengabaikan aktivitas fisik atau kegiatan lainnya yang penting bagi kesehatan, Etika dan Perilaku dalam Game: Dalam konteks bermain game, anak-anak mungkin juga melanggar norma-norma etika, seperti menggunakan bahasa kasar, berlaku curang, atau berperilaku tidak sopan terhadap pemain lain (Muchlisin 2017) mengatakan bahwa kontrol sosial adalah proses yang bersifat mendidik, mengajak atau memaksa agar mematuhi kaidah-kaidah sosial yang berlaku. Pengendalian sosial (kontrol sosial) dimaksudkan untuk mematuhi norma-norma sosial, sehingga tercipta keselarasan dalam kehidupan sosial.

Salah satu faktor kunci dalam mencegah dan mengatasi kecanduan game online pada anak adalah peran serta kontrol sosial orangtua. Namun, banyak orangtua yang belum sepenuhnya memahami bagaimana melakukan kontrol yang efektif terhadap penggunaan game online oleh anak mereka. Kurangnya pemahaman dan strategi yang tepat dalam mengelola waktu bermain game anak, serta rendahnya kesadaran akan dampak negatif dari kecanduan game online,

menjadi isu yang perlu diteliti lebih lanjut. Selain itu, ada perbedaan signifikan dalam cara orangtua menerapkan kontrol sosial berdasarkan berbagai faktor, seperti tingkat pendidikan, pengetahuan tentang teknologi, dan pola komunikasi dalam keluarga.

Lebih jauh lagi, isu yang semakin mengkhawatirkan adalah keterkaitan antara game online dan judi online. Banyak game online yang memasukkan elemen-elemen perjudian, seperti loot boxes atau sistem gacha, yang mengarahkan anak-anak untuk mengeluarkan uang sungguhan demi mendapatkan item virtual. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan risiko kecanduan, tetapi juga menanamkan kebiasaan berjudi sejak dini. Anak-anak yang terpapar pada judi online berisiko mengembangkan masalah finansial dan perilaku adiktif yang lebih serius di masa depan. Orangtua sering kali tidak menyadari atau meremehkan bahaya ini, sehingga kontrol sosial yang efektif sangat diperlukan untuk melindungi anak-anak dari dampak negatif tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kontrol sosial yang dilakukan oleh orangtua dapat mempengaruhi tingkat kecanduan game online dan keterlibatan dalam judi online pada anak, serta mengidentifikasi strategi-strategi efektif yang dapat digunakan oleh orangtua dalam mencegah dan mengatasi masalah ini.

Peran serta orangtua sangat penting dalam melakukan kontrol sosial yaitu mendidik, mengajak, serta memaksa anak supaya melakukan aktivitas sesuai perannya dan melakukan aktivitas yang lebih positif. Kontrol yang dilakukan oleh orangtua akan sangat berpengaruh kepada proses perkembangan anak kedepannya, orangtua harus mampu memberikan penjelasan tentang mana hal

yang baik dan mana hal yang buruk kepada anaknya, orang tua dapat melakukan kontrol sosial terhadap anak dari kecanduan *game online* dengan berbagai cara sesuai dengan aturan yang ada di masyarakat, di keluarga atau kebiasaan-kebiasaan yang berlaku di kehidupan mereka. Kondisi ini berbeda dengan fenomena yang ada, orangtua membiarkan anak-anak mereka memainkan *game online* sepulang sekolah, sampai mereka tidak tahu waktu. Kondisi ini menyebabkan masalah kurangnya kontrol sosial orangtua, yang dapat menyebabkan renggangnya hubungan orang tua dan anak. Selain itu juga, anak tersebut menjadi tidak bisa melakukan aktivitasnya sebagai pelajar karena waktunya lebih banyak dihabiskan untuk memainkan *game online*.

Didasarkan dari pemaparan di atas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Kontrol Sosial Orangtua Terhadap Anak Dari Kecanduan *Game online* di Desa Margamulya Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis”. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana kontrol sosial yang dilakukan oleh Orangtua terhadap anak dari kecanduan *game online*. Selain itu peneliti ingin tahu seberapa jauh orangtua dalam melakukan kontrol sosial pada anak dari kecanduan *game online*. Karena dari kasus yang terjadi, menunjukkan angka yang cukup tinggi bagi sebuah desa ketika ada anak yang kecanduan *game online*.

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini ditujukan kepada orangtua khususnya, agar lebih meningkatkan kontrol sosial untuk mencegah terjadinya kecanduan terhadap *game online* dimana orangtua berperan langsung memberikan perhatian dan dukungan akan hal yang positif, serta mengajak, mendidik dan memaksa terhadap anak agar tidak berlebihan dalam bermain *game online* .

## 1.2 Perumusan Masalah

Dilandaskan atas penjelasan latar belakang analisis sebelumnya maka dari itu peneliti menemukan permasalahan utama yaitu “*Bagaimana kontrol sosial orangtua terhadap anak dari kecanduan game online di Desa Margamulya Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis ?*”.

Selanjutnya untuk lebih memahami permasalahan diatas dijabarkan dalam sub-sub permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik responden?
2. Bagaimana orangtua mengajak anak agar tidak kecanduan *game online*?
3. Bagaimana orang tua mendidik agar tidak kecanduan *game online*?
4. Bagaimana orang tua memaksa agar tidak kecanduan *game online*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai untuk memperoleh gambaran mengenai kontrol sosial orangtua terhadap anak dari kecanduan *game online* di Desa Margamulya Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis. Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang :

1. Karakteristik responden di Desa Margamulya Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis
2. Cara atau upaya orangtua mendidik anak agar tidak kecanduan bermain *game online*.
3. Cara atau upaya orangtua mengajak anak agar tidak terlalu sering bermain *game online*

4. Cara atau upaya orangtua memaksa anak agar tidak kecanduan bermain *game online*

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan ilmu pekerjaan sosial dan memberikan masukan dalam pengembangan pengetahuan terkait dengan kontrol sosial orangtua terhadap anak kecanduan *game online*.

##### 1.4.2 Manfaat Praktis

Dengan memahami kontrol sosial orangtua terhadap anak kecanduan *game online* diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi praktik pekerjaan sosial serta meberikan masukan dan rujukan bagi berbagai pihak khususnya orangtua dalam melaksanakan kontrol sosial terhadap anak dari kecanduan *game online* di Desa Margamulya Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Berikut ini merupakan sistematika penulisan dalam profosal penelitian ini, sebagai berikut

**BAB I : Pendahuluan**, Memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian

**BAB II : Kajian Konseptual**, memuat tentang penelitian terdahulu, kajian tentang teori yang relevan dengan penelitian, kajian tentang peran orangtua, kajian tentang kontrol kecanduan *game online*, dan kajian tentang anak, kemudian kajian tentang disiplin positif danb pekerja sosial dengan anakn dan keluarga.

**BAB III : Metode Penelitian**, memuat tentang desain penelitian, penjelasan istilah, penjelasan latar penelitian, sumber data dan cara menentukan sumbernya, teknik pengumpulan data, pemeriksaan keabsahan data , serta teknik analisis data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**, meliputi gambaran umum likaso penelitian, hasil penelitian, pembahasan, analisis masalah dan kebutuhan, serta identifikasi sumber

**BAB V : USULAN PROGRAM**, memuat dasar pemikiran, nama program, tujuan dan saran, metode dan teknik, kegiatan yang dilakukan, langkah-langkah pelaksanaan, rencana anggaran biaya, analisis kelayakan, dan indicator keberhasilan

**BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN**, memuat simpulan berupa temuan hasil penelitian yang menjawab permasalahan, serta saran yang ditujukan ke pihak terkait dalam mengatasi masalah dalam pelaksanaan program