

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pada dasarnya masyarakat akan selalu mengalami suatu perubahan, apabila dilakukan pengamatan terhadap suatu masyarakat dari waktu ke waktu. Cepatnya perubahan masyarakat dipengaruhi oleh banyak hal, dengan kemunculan teknologi ke permukaan masyarakat merupakan perubahan yang dominan ditengah-tengah masyarakat sehingga masyarakat otomatis akan mengalami suatu perubahan dengan penemuan-penemuan baru di bidang teknologi yang merupakan suatu perubahan revolusi, modernisasi, industrialisasi, dan sebagainya.

Dengan seiring berjalannya waktu, maka perubahan itu terjadi dikarenakan adanya teknologi di tengah-tengah masyarakat sehingga masyarakat dapat merasakan teknologi itu sendiri. Maka terjadilah suatu kebiasaan di tengah-tengah masyarakat dan menjadikan suatu perubahan yang dialami masyarakat saat ini. Perubahan ini dapat terjadi karena masyarakat menganggap unsur-unsur lama sudah tidak memuaskan lagi atau tidak sesuai dengan kebutuhan saat ini. Sehingga dengan kemunculan teknologi tersebut otomatis akan terjadi perubahan sosial yang signifikan terhadap kebiasaan sekarang dibanding zaman dulu.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi telah membawa perubahan besar terhadap perilaku sosial masyarakat. Pesatnya perkembangan

---

<sup>1</sup> Samsudin, Acep. (2016). *Pergeseran Nilai Masyarakat Tradisional Dalam Kehidupan Modern*. (Skripsi Sarjana, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

teknologi tidak hanya berdampak pada masyarakat yang dibatasi oleh batasbatas wilayah seperti negara, tapi jauh menembus batas regional bahkan global. Lahirnya penemuan-penemuan baru dalam bidang teknologi informasi membawa dampak yang sangat massif sebagai akibat dari pemanfaatan teknologi informasi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi ini, telah mengubah pola sosial dan tatanan-tatanan sosial lama. Perubahan ini ditandai dengan berubahnya pola interaksi, gaya hidup, prilaku, cara pandang, cara hidup dan orientasi sosial.

Perubahan sosial sebagai dampak dari revolusi teknologi informasi sebetulnya bukan fenomena atau temuan baru secara konsep teori keilmuan. Hal tersebut sudah dianalisa oleh Veblen dalam perspektif materialistis. Pendekatan yang dirumuskan oleh Veblen ini, merujuk atau dipengaruhi oleh pandangan Marx, Marx mengatakan, “pandangan materialistis terhadap mekanisme perubahan kincir angin melahirkan masyarakat yang feodal. Mesin uap melahirkan masyarakat Kapitalis Industri”. Sedangkan Veblen menjelaskan “teknologi mempengaruhi pikiran dan perilaku manusia, perilaku manusia dibentuk oleh cara manusia memperoleh dan mempertahankan kehidupan. Yaitu dengan teknologi”. Pandangan materialistis ini merujuk pada, bahwa penemuan tidak hanya bersifat mekanik, tetapi juga sosial, pembaharuan cultural akibat teknologi baru terhadap tatanan masyarakat.

Menurut Ellul dalam bukunya Nanang Martono, teknologi adalah segala metode yang mengarah secara rasional dan memiliki ciri efisiensi dalam kehidupan manusia. Perubahan teknologi yang sangat pesat dapat

mempengaruhi cara berpikir seseorang sertamempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi sosial. Dalam bukunya, Nanang Martono menyebutkan hal yang dijanjikan teknologi, antarlain, Pertama, teknologi menjajikan perubahan. Kehadiran teknologisebagai penemuan baru pasti akan melahirkan perubahan dalam masyarakat. Kehadiran teknologi juga akan membawa banyak konsekuensi, dalam hal lain hadirnya teknologi baru memaksa masyarakat untuk beradaptasi dengan teknologi tersebut. Teknologi juga pasti akan mengubah pola kebiasaan keseharian setiap orang. Kedua, teknologi menjanjikan kemajuan.

Teknologi merupakan tanda kemajuan. Siapapun yang bisa mengakses teknologi, bisa dipastikan ia akan mengalami sedikit atau bahkan banyak kemajuan. Di zaman ini seseorang tidak akan ketinggalan sebuah informasi ketika ia dapat mengakses teknologi. Ketiga,teknologi menjanjikan kemudahan. Tidak salah lagi, teknologi diciptakan untuk memberi kemudahan, seperti kemudahan dari munculnya teknolog internet, yang sangat bermanfaat dan mempermudah seseorang dalam beraktivitas. Keempat, teknologi menjanjikan peningkatan produktivitas.

Teknologi bisa juga dimanfaatkan untuk keperluan produktivitas, di masa sekarang dengan munculnya berbagai macam teknologi, seseorang dapat menjadi produktif dan meningkatkan produktivitasnya dengan sangat mudah. Kelima, teknologi menjanjikan kecepatan. Tidak salah lagi, dengan munculnya teknologi segala aktifitas menjadi lebih mudah dan jauh lebih cepat diselesaikan. Keenam, teknologi menjanjikan popularitas. Dengan

munculnya banyak media sosial, semua orang dapat dengan mudah menunjukkan dan mempromosikan dirinya ke banyak orang.<sup>2</sup>

Dengan adanya teknologi, masyarakat yang awalnya tradisional menjadi modern dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini tentunya dapat mempengaruhi masyarakat, karena telah ditemukannya internet. Saat ini, teknologi sangat sangat dibutuhkan oleh masyarakat, seperti adanya internet dan media sosial, karena kita dimudahkan untuk mencari apapun di dalamnya serta penggunaannya bisa dilakukan kapanpun. Selain itu, teknologi saat ini juga bisa dijadikan sebagai hiburan bagi masyarakat untuk menghilangkan penat. Salah satu hasil teknologi yang dapat dijadikan sebagai hiburan yaitu dengan adanya *game online*.

*Game online* merupakan sebuah permainan *online* yang dilakukan secara virtual tanpa tatap muka langsung dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* juga merupakan aktivitas sosial karena permainannya bisa membuat para pemain menciptakan komunitas ataupun perkumpulan di dunia maya, sehingga mereka bisa saling berinteraksi.<sup>3</sup>

Dalam *game online* kita membutuhkan sebuah jaringan internet untuk mengaksesnya, terdapat beberapa jenis jaringan internet dengan berkembangnya teknologi seperti modem, koneksi kabel dan lain-lain. Di dalam *game online* terdapat sistem penghargaan ataupun skor yang harus didapatkan para pemain untuk memenangkan permainan tersebut, hal itu yang membuat permainan ini semakin digemari karena dirasa cukup menantang.

---

<sup>2</sup> Dr. Hikmat M.Ag. (2020). *Sosiologi Industri*. Bandung: Agung Ilmu.

<sup>3</sup> Fahrul, A. M. (2010). *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia.

Saat ini *game online* banyak diminati baik dari kalangan dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Karena dengan bermain *game online* para pemain merasa memiliki tantangan dan kepuasan tersendiri dalam memainkannya, dimana kita ditantang untuk memenangkan permainan tersebut dan harus mengalahkan lawan. Selain itu, permainan *game online* ini sangat efektif karena bisa dilakukan hanya dengan menggunakan komputer atau *gadget*.<sup>4</sup>

Sebelum teknologi masuk ke Indonesia, pada mulanya permainan tradisional sangatlah populer. Dahulu kala, anak-anak bermain memakai alat yang sederhana yang ada di alam. Namun saat ini, mereka sudah meninggalkan permainan tersebut dan beralih permainan yang berbasis teknologi. Seiring dengan perkembangannya teknologi, permainan tradisional mulai dilupakan bahkan ditinggalkan. Zaman sekarang banyak anak-anak tidak mengenal namanya permainan tradisional. Padahal permainan tradisional sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak secara langsung karena bersosialisasi secara nyata. Permainan tradisional tidak perlu mengeluarkan biaya, anak-anak bisa bermain sepuasnya dengan cara yang menyenangkan. Karena permainan tradisional mengajarkan anak-anak bersosialisasi sehingga anak-anak akan mampu mengembangkan kreativitasnya dan tidak hidup individualisme.

Zaman dulu permainan yang dimainkan anak-anak hanya permainan tradisional yang dimainkan secara langsung bersama teman-temannya di dunia nyata seperti permainan petak umpet, kelereng, congklak, loncat tali, dan

---

<sup>4</sup> Abdul, R. (2009). *Mengenal Game*. Surabaya: CV. Sumber Jaya.

sebagainya. Selain itu, ada juga permainan yang dibuat sendiri seperti mobil-mobilan dan layang-layang. Dengan berbagai permainan tersebut, dapat membuat mereka lebih banyak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman-temannya juga dapat membentuk jalinan atau ikatan yang kuat satu sama lain. Tetapi zaman sekarang mereka sudah mulai meninggalkan permainan tradisional dan telah tergantikan oleh permainan modern.<sup>5</sup>

Dengan kemajuan teknologi saat ini, yang masuk ke dalam sebuah permainan, dengan berbagai jenis permainan yang sangat bervariasi, para pemainnya hanya perlu duduk dirumah saja. Mereka hanya cukup bermain *game online* dirumah dengan teknologi yang mereka punya karena teknologi sudah berkembang saat ini. Karena saat ini peradaban manusia semakin berkembang, sehingga media elektronik yang telah diciptakan dalam memudahkan kehidupan manusia dalam aktivitas sehari-hari.

Saat ini *game online* dapat dinikmati melalui *handphone* atau *gadget* yang pemakaiannya bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan kuota atau wifi. Andrew Rollings and Ernest Adams berpendapat bahwa , *game online* merupakan sebuah teknologi yang sangat canggih, jadi bukan hanya sekedar permainan yang bisa dilakukan secara bersamaan secara virtual.<sup>6</sup>

Menurut Adams, pada dasarnya *game online* memberikan hal yang baik, *game online* akan berdampak positif jika digunakan untuk hiburan. Karena

---

<sup>5</sup> Safitri, S. (2020). Jurnal pendidikan. *Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Jurnal Edumaspul, 4 (1), Year 2020 - 364 . hlm 6-7.

<sup>6</sup> Agus, H. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.

ketika bermain *game online* dapat menghibur saat merasa bosan, dimana segala kepenatan dan *stress* bisa dikurangi dengan bermain *game*. Ketika seseorang menyelesaikan suatu permainan dapat membuat mereka merasa puas dan bangga karena telah menyelesaikan misi dalam permainan tersebut.

Dampak positif dari *game online* diantaranya para pemain dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu karena dalam bermain *game online* para pemain dituntut untuk memenangkan *game* tersebut, selain itu para pemain juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Permainan ini juga mampu membuat anak ataupun remaja menghilangkan stress dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada *dialog game* dan *prolog game*. Apabila setiap hari kita membacanya maka lama-kelamaan akan mengerti maksud dari kosakata yang ada, serta menambah perbendaharaan kata khususnya bahasa asing. Dalam beberapa tipe *game* seperti *game action* strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu.

Akan tetapi, *game online* juga dapat berdampak negatif jika sudah menjadi suatu kebiasaan dalam kegiatan sehari-hari untuk bermain *game online*. Dampak negatif tersebut terjadi jika penikmat *game online* terlalu lama dalam bermain permainan tersebut, sehingga dapat menimbulkan kecanduan, pemborosan, mengganggu kesehatan dan dampak psikologis seperti perilaku

agresif. Ketika bermain *game online secara* terus menerus, anak akan mengalami hambatan dalam perkembangannya, sehingga apabila bermain *game online* secara tidak teratur dapat menurunkan aktivitas positif yang lain dimana anak-anak seharusnya melakukan hal positif pada usia perkembangan mereka.<sup>7</sup>

Seseorang yang sudah terpengaruh *game online* secara berlebihan akan berpengaruh buruk bagi dirinya. Karena hampir semua waktunya dihabiskan untuk bermain *game online*, sehingga pekerjaannya, waktu belajarnya, bahkan waktu untuk istirahatnya pun terganggu. Zaman sekarang banyak anak yang tidak bisa terlepas dari *game online*, mereka cenderung lebih mementingkan *game* dibandingkan kegiatan lainnya yang lebih berguna, seperti bermain dengan teman-temannya di dunia nyata dan belajar di sekolah.

Permasalahan tersebut mengakibatkan banyak anak yang kecanduan *game online*. Hal ini tentunya menimbulkan berbagai dampak dalam kehidupan anak-anak tersebut karena penggunaannya yang berlebihan. Selain berdampak terhadap sosialisasi anak tersebut, juga akan berdampak terhadap prestasi belajar anak, mengganggu waktu tidur anak, mengganggu kesehatan anak, dan sebagainya.

Berdasarkan maraknya permainan *game online* pada anak, peneliti mendapatkan sebuah artikel yang menjelaskan bahwa terdapat seorang anak bernama Muhammad Risqa, kini berusia 15 tahun, yang berasal dari Garut, Jawa Barat yang mengalami kecanduan *game online*. Sejak masih umur 8

---

<sup>7</sup> Fahlepi Roma Doni. (2018). *Dampak Game online Bagi Penggunaanya*. Indonesian Journal on Software Engineering, 4/21-5.

tahun, Risqa sudah sering bermain game online di komputer. Awalnya dia hanya menghabiskan satu hingga dua jam bermain *game*. Durasi bermain *game* itu kian panjang seiring bertambahnya usia. Dia bisa menghabiskan waktu hingga delapan jam di depan layar HP maupun komputer.

Tapi waktu juga berarti uang. Awalnya dia hanya menghabiskan Rp25 ribu. Beranjak jadi Rp50 ribu. Lalu Rp100 ribu per minggu. Risqa dapat menghabiskan uang saku dari orang tua untuk membeli pulsa, barang dalam aplikasi (*in-app purchases*), atau pergi ke warnet *game*. Uang selalu menjadi masalah dalam keluarga Risqa yang status ekonominya menengah ke bawah. Pengeluaran buat *game online* jelas tak masuk dalam anggaran bulanan keluarga. Risqa bakal mengamuk dan menghancurkan barang ketika diperingatkan atau dilarang orang tuanya.

Puncaknya, orang tuanya memutuskan mengeluarkan Risqa dari sekolah. Remaja itu mengancam teman satu kelasnya dengan pisau dapur dalam sebuah keributan kecil di ruang kelas. Kedua orang tuanya semakin khawatir. Mereka lantas membawa Risqa menjalani pemeriksaan di Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat, Cisarua. Risqa menjalani perawatan selama 21 hari sejak pertengahan Januari 2020. Saat ditemui di ruang rawat inap khusus anak Keswara, RSJ Cisarua Jawa Barat, Risqa yang mengenakan setelan pasien berwarna biru tua tengah bermain *keyboard* di sebuah ruang bermain bersama tiga pasien lain. Jari jemarinya bergerak pelan di atas tuts. Hasil pemeriksaan psikiatri menunjukkan Risqa mengalami depresi. Dia ternyata kerap di-*bully* teman-temannya di sekolah. Sebagai pelampiasan (*coping mechanism*), Risqa bakal

menenggelamkan diri dalam permainan tembak menembak, kata psikiater anak yang menangani Riqsa, Lina Budiyantri.

Arimbi Nurwiyanti, kepala ruang Keswara, mengatakan Riqsa menunjukkan perkembangan positif. Dia dapat mengontrol emosinya lebih baik. Fungsi sosialnya juga berangsur pulih. Selain menjalani terapi psikososial, pasien seperti Riqsa juga diberi obat-obatan. Pasien yang telah selesai menjalani rawat inap kemudian dapat menjalani rawat jalan untuk mengontrol perkembangannya, sesuai petunjuk dokter. Tapi pengobatan itu tidak akan berhasil selama orang tua tidak mengubah mindset dan perilaku mereka terhadap sang anak, kata Arimbi.<sup>8</sup>

Setelah peneliti membaca artikel tersebut, membuat peneliti tertarik terhadap permasalahan *game online* pada anak saat ini. Kecanduan *game online* pada anak tidak bisa disepelekan, karena dapat menimbulkan dampak yang sangat buruk bagi anak maupun bagi orang di sekitarnya. Peneliti menjadi sadar bahwa orang tua tidak boleh menyepelekan anaknya ketika bermain *game online*, mungkin pada awalnya anak tidak terlalu lama bermain, lamun lama-kelamaan dapat membuat anak menjadi kecanduan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai permasalahan tersebut. Kemudian mulai mencari permasalahan yang mengenai kecanduan *game online* yang terjadi pada anak.

---

<sup>8</sup> Adi Renaldi. Perjuangan Bocah-Bocah Indonesia yang Ingin Sembuh dari Kecanduan Game Online. 27 Februari (2020). <https://www.vice.com//id/article/v74p4b/proses-rehabilitasi-anak-yang-kecanduan-game-online-dan-gawai-di-rsj-jawa-barat>.

Setelah peneliti mencari tahu permasalahan yang ada, ditemukan permasalahan pada anak sekolah dasar yang ada di Desa Kereseck Cibatu Garut, bahwa mayoritas anak sering bermain *game online*. Sehingga peneliti mengangkat judul dengan judul “Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain *Game Online*”. Peneliti menganggap bahwa judul tersebut penting untuk diteliti, karena orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk mendidik anaknya, sebagai orang tua harus selalu mengawasi anaknya agar tidak berbuat perilaku yang menyimpang termasuk bermain *game online* secara berlebihan, orang tua seharusnya lebih bijak dalam mendidik anaknya, jangan sampai terjadi hal buruk pada anak.

Dari permasalahan tersebut, peran orang tua sangatlah penting bagi anaknya, terutama dalam mendidik dan mengarahkan kepada hal yang positif, serta menjaga dan melindungi anak dari hal-hal yang negatif. Apabila anak sudah terpengaruhi hal-hal negatif, maka kualitas intelektualnya akan menurun. Orangtua harus ikut andil dalam perkembangan anak mereka baik itu dalam hal perkembangan intelektual, emosi, maupun spiritual. Karena perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan primer yaitu keluarga.<sup>9</sup>

Selain memberikan pendidikan yang baik, orang tua juga wajib memperhatikan bagaimana pergaulan anak, dengan siapa ia berteman, dan bagaimana perkembangan serta pergaulan anak dengan lingkungan disekitarnya. Karena peran orang tua sangat dibutuhkan karena anak adalah

---

<sup>9</sup> Shochib, Moh. (2010). *Pola Asuh Orang Tua (Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri Sebagai Pribadi Yang Berkarakter*. Jakarta: Rineka Cipta.

orang yang harus diarahkan dalam segala hal, karena pada usianya saat ini ia belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk baginya. Sehingga peran orang tua sangat dibutuhkan anak demi kebaikan di masa yang akan datang.

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, kajian mengenai “Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain *Game Online*” (Studi Kasus Anak Sekolah Dasar di Desa Keresek Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut) peneliti akan lakukan.<sup>10</sup>

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Tidak sedikit anak yang mengalami kecanduan *game online*, karena mereka selalu memainkannya baik dirumah maupun diluar rumah.
2. Terdapat banyak anak yang lebih mementingkan bermain *game online* sehingga melupakan aktivitas lainnya yang lebih penting seperti belajar, ibadah, dan sebagainya.
3. Kecanduan *game online* pada anak tentunya tidak bisa dibiarkan begitu saja, apalagi anak-anak masih belum bisa membedakan mana yang baik dan buruk baginya.
4. Dari permasalahan tersebut, peran bimbingan orang tua sangat penting dalam mengawasi anak mereka supaya dapat mengurangi kebiasaannya bermain *game online*.

---

<sup>10</sup> Nurkumalasari. (2017). *Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*. (Skripsi Sarjana, STAIN Parepare).

### C. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok masalah, diantaranya:

1. Bagaimana pengaruh *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Keresek Cibatu Garut?
2. Bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak bermain *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Keresek Cibatu Garut?
3. Bagaimana faktor penunjang dan penghambat orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Keresek Cibatu Garut?
4. Bagaimana hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Keresek Cibatu Garut?

### D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Keresek Cibatu Garut.
2. Mengetahui upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi kebiasaan anak bermain *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Cibatu Garut.
3. Mengetahui faktor penunjang dan penghambat orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Keresek Cibatu Garut.

4. Mengetahui hasil bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *game online* pada anak sekolah dasar di Desa Keresek Cibatu Garut.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Sebuah penelitian tentunya memiliki manfaat, seperti dalam penelitian ini. Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis. Manfaat akademis adalah manfaat yang diperoleh untuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sosial. Sedangkan, manfaat praktis adalah manfaat untuk dipraktikkan oleh masyarakat.

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi akademisi maupun pengajar mengenai peran orang tua dan mengatasi kecanduan *game online* pada anak, sebagai alat bantu untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian di Fakultas Sosiologi dan Politik serta bagi peneliti lainnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi selanjutnya.

##### **2. Kegunaan Praktis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai paradigma peran orang tua untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua yang memiliki anak kecanduan *game online*.

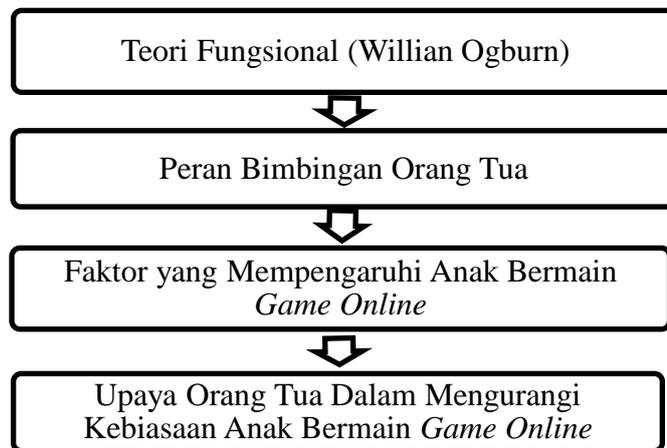
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca untuk lebih memahami mengenai peran orang tua dan mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

## **F. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran yang baik secara teoritis menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti. Oleh karena itu, secara teori perlu dijelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen. Hal ini diperlukan untuk menyajikan kerangka berpikir untuk penelitian. Bila suatu penelitian mengandung lebih dari satu variabel, maka hipotesis biasanya dirumuskan dalam bentuk hubungan dan perbandingan. Peneliti perlu menguasai teori ilmiah sebagai dasar penalaran guna mengembangkan kerangka berpikir untuk menghasilkan hipotesis. Kerangka pemikiran ini adalah deskripsi sementara dari segala objek permasalahan. Selain itu, kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran penelitian yang disusun dari dasar fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Itulah sebabnya, saat menulis dan membuat penelitian, seseorang harus menyiapkan kerangka pemikiran. Untuk memperjelas arah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan untuk memenuhi tujuan penelitian, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



**Gambar 1.1**

**Bagan Kerangka Berfikir**

Penelitian ini membahas mengenai Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain *Game Online* (Studi Kasus Pada Anak Sekolah Dasar di Desa Keresek Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut). Peneliti menggunakan teori fungsional yang dikemukakan oleh William F. Ogburn. Teori fungsional ini berkaitan dengan perubahan sosial, di mana teori ini melihat perubahan sosial yang menekankan pada kondisi kemajuan teknologi yang menyebabkan terjadi perubahan pada aspek tertentu dalam kehidupan sosial manusia. Contoh perubahan sosial tersebut adalah kemajuan pengetahuan dan teknologi yang kemudian akan sangat berpengaruh terhadap pola pikir masyarakat. Teori ini cukup berkaitan dengan penelitian ini, karena masalah kebiasaan bermain *game online* ini merupakan kebudayaan baru yang harus bisa disesuaikan dengan kehidupan kita. Kebudayaan yang baru datang ini memang dapat berpengaruh baik dalam kehidupan kita jika pemakaiannya tidak berlebihan,

namun jika digunakan secara berlebihan maka akan berdampak negatif, sehingga dalam pemakaiannya harus digunakan secara bijak.<sup>12</sup>

*Game online* yang merupakan wujud dari adanya Perubahan sosial ini akan merubah pula pola pemikiran masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat harus memiliki pemikiran yang terbuka dengan banyaknya perubahan yang ada. Seluruh kalangan masyarakat harus mengerti dan bijak dengan adanya teknologi ini. Seperti halnya dengan adanya *game online*, semua kalangan termasuk orang tua, harus paham dan beradaptasi dengan adanya kemajuan ini, apalagi ketika anak senang bermain *game online*, orang tua harus paham seperti apa *game online* dan apa dampaknya. Sehingga sebagai orang tua akan menjadi lebih bijak dan akan lebih mengawasi anaknya ketika terlalu sering bermain *game online*, karena orang tua tau apa dampak yang akan ditimbulkan jika anak keseringan bermain *game online*.

Sama halnya dengan penelitian ini, peneliti mengamati bahwasannya terdapat banyak anak sekolah dasar yang sering bermain *game online* di Desa Keresek Cibatu Garut. Bermain *game online* secara berlebihan tentunya akan menimbulkan dampak buruk bagi anak seperti membuat anak malas mengerjakan tugas sekolah, malas belajar, malas ibadah, dan sebagainya. Berdasarkan fenomena tersebut, orang tua harus memiliki peran penting dalam mendidik anak mereka, karena anak sekolah dasar belum terlalu bisa membedakan mana yang baik dan buruk baginya.

---

<sup>12</sup> Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Peran orang tua sangat dibutuhkan anaknya karena orang tua bertanggung jawab sepenuhnya terhadap anak mereka. Orang tua harus selalu memberikan bimbingan, arahan, serta harus memberikan perlindungan yang baik untuk anaknya dengan sebaik mungkin khususnya dalam bermain *game online* ini agar anak tidak mengalami kecanduan.

Anak bisa mengalami kecanduan bermain *game online*, karena pada dasarnya banyak faktor yang mempengaruhi mereka seperti pengaruh lingkungan sosial misalkan teman sebayanya yang suka bermain *game online*, kemudian anak merasa kurang perhatian dari orang tuanya, merasa kesepian, diajak oleh temannya, serta merasa jenuh sehingga mencari kesenangan dengan bermain *game online*. bahkan merasa tidak punya teman di dunia nyata sampai membuat anak senang menyendiri dengan bermain *game online*.

Oleh karena itu, orang tua harus selalu melakukan upaya agar anaknya tidak berlebihan bermain *game online*. Orang tua harus bisa merangkul anaknya dengan mengawasi anaknya, menasehatinya dengan memberi tahu dampak yang dapat ditimbulkan dari keseringan bermain *game online*, bahkan memberikan aturan-aturan yang bijak kepada anak supaya mereka paham dan jera.

Berdasarkan kerangka pemikiran ini, peneliti berasumsi bahwa peran bimbingan orang tua sangat penting dalam upaya mengurangi kebiasaan anak bermain *game online* agar lebih mengawasi anaknya sehingga dapat mencegah perilaku menyimpang yang dilakukan anak ketika terlalu sering bermain *game online* setiap harinya.