

ABSTRAK

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Maraknya *game online* membuat para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja menganggap bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat yang dialaminya, baik itu dari diri sendiri, orang tua, guru maupun orang lain dapat berkurang. Apabila seseorang sudah ketergantungan bermain *game online*, maka dampak buruk jangka panjang akan terjadi. Dalam hal ini, orang tua harus mengawasi dan mengarahkan anak remajanya dengan sikap yang bijaksana. Peran dan bimbingan orang tua akan sangat berpengaruh bagi keberlangsungan hidup anak di dunia maupun di akhirat.

Subyek pada penelitian ini adalah lima orang tua yang mempunyai anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online* dan lima anak remaja berusia tiga belas sampai lima belas tahun pengguna *gadget* untuk *game online* di dusun Godang. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peran bimbingan orang tua terhadap anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online*, mengetahui dampak negatif yang terjadi setelah anak mulai bermain *game online* dan mencari tahu faktor-faktor penghambat dalam membimbing anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online*. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan metode wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa dari kelima subyek orang tua hanya ada satu yang tidak memiliki masalah dalam membimbing anak remajanya, empat subyek merasakan dampak negatif setelah anak remajanya mulai bermain *game online* dan empat subyek orang tua memiliki hambatan dalam membimbing anak remajanya. Hal ini menunjukkan bahwa peran bimbingan orang tua pada anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online* di dusun Godang belum berjalan dengan maksimal.

Keyword : peran bimbingan orang tua, remaja, game online

ABSTRACT

Online game is a game played online via internet. The trend of online game makes the teenagers want to play this game. The teenagers consider that playing online game releases the tiredness they feel from themselves, parents, teachers and other people. If someone has been addicted to play online game, the long-term effects will take place. In this case, parents should supervise and direct their teen-aged children in wise ways. The role and guidance of the parents will strongly affect their children lives here and after.

The research subjects are five parents having teen-aged children being gadget users for online game and five teenagers aged thirteen to fifteen years old being the gadget users for online game in Godang Hamlet. The research objective is to find out the role of the parents' guidance toward their teen-aged children being the gadget users for online game, to find out the negative effects happening after the children start to play online game and to find out the obstacle factors in guiding the teenagers being gadget users for online game. The research type is descriptive qualitative with the interview and documentation method.

The research result gained in the field shows that out of the five subjects from the parents, there is one who does not have any problem in guiding their teen-aged children while the other four feel the negative effects after their children play online teenagers being the gadget users for online game in Godang Hamlet has not been performed at its maximum.

Keywords: the role of the parents' guidance, teenagers, online game