

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah anugerah dari Allah SWT yang diserahkan kepada orang tua sebagai manusia yang patut dipelihara dan dijaga. Kehadiran anak bukan hanya sebagai penerus generasi, akan tetapi juga merupakan tanggung jawab kepada sesama manusia.¹ Orang tua harus menganggap anak memiliki masa depan yang telah disiapkan untuk menjadi diri sendiri, bukan menjadi duplikat dari orang tua. Kewajiban orang tua yaitu memberikan contoh yang baik kepada anak, hal tersebut merupakan guru terbaik untuk anak.

Pada saat anak menginjak usia remaja, mereka akan mengalami gejala kepribadian dan mulai mengembangkan kepribadian sesuai dengan persepsi yang mereka pikirkan.² Terkadang anak remaja melakukan suatu perbuatan untuk menarik perhatian orang tua. Maksud dari menarik perhatian orang tua adalah agar permintaannya dikabulkan dan menunjukkan bahwa dirinya sudah dewasa. Dalam hal ini, orang tua harus mengawasi dan mengarahkan anak remajanya dengan sikap yang bijaksana.

Seorang anak adalah amanah dari Allah yang harus dididik dan dibimbing dengan benar. Maka, peran orang tua dalam membimbing anak sangat berpengaruh dalam keberlangsungan hidup di dunia maupun di akhirat. Seperti halnya dalam firman Allah SWT :

¹ Wilson Nadeak, *Memahami Anak Remaja*, (Yogyakarta : Kanisius.2000), hlm. 10

² *Ibid*, hlm. 11

46. Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.³

Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mewabah pesat di kalangan masyarakat. Hampir setiap orang memiliki *gadget* pribadi yang di dalamnya terdapat berbagai macam fitur. Berbagai macam fitur canggih dalam *gadget* memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhan kehidupannya dengan sangat mudah. Terlihat pada fakta data presentase dari Emarketer pada tahun 2014, mencatat penggunaan *gadget/smartphone* di Indonesia. Dari tahun 2013 hingga perkiraan tahun 2018 penggunaan *gadget/smartphone* semakin mengalami peningkatan. Seperti yang terlihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1
Presentase Pengguna *Gadget/Smartphone* di Indonesia



Sumber : Techinasia, Emarketer, 2014

Salah satu aplikasi dalam *gadget* yang sedang trend di kalangan remaja beberapa tahun terakhir adalah berbagai macam permainan *game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Game dengan

³ Q.S Al-Kahfi/18 : 46

fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan game biasa karena pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain melalui *chatting*.⁴

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. Seorang pakar adiksi *video game* di Amerika, Mark Griffiths dari Nottingham Trent University melakukan penelitian pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Dalam jurnal Ridwan Syahrani berjudul Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya bahwa dampak buruk jangka panjang yang terjadi adalah perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.⁵

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survei pengguna internet di Indonesia sepanjang tahun 2016. Hasilnya, jumlah pengguna aktif internet Indonesia mencapai 63 juta orang atau sekitar 24% dari total populasi di Indonesia. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game online* aktif Indonesia berkisar 6 jutaan atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet.⁶

⁴ Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Vol. 1 No. 1, (Palu, Juni 2015), 84-92

⁵ *Ibid.*

⁶ Ligagame.com . Dikases pada 21 April 2017 pukul 9.28 WIB

Berdasarkan fakta di lapangan, banyak anak remaja di Dusun Godang yang memiliki *gadget* pribadi jika mereka tidak memiliki *gadget* mereka akan bermain *game online* di warung internet terdekat. Sebagian besar dari mereka lebih sering menggunakan *gadget* pribadi untuk memainkan *game online*, karena mudah untuk diakses. Ada beberapa nama game yang sering dimainkan yaitu *Clash of Clan*, *Get Rich*, *Warfreme*, *8 Ball Pool*, dan sebagainya. Sebagian besar orang tua di Dusun Godang juga memfasilitasi anak remajanya. Mereka memberikan *gadget* atau laptop tanpa pengawasan yang lebih dari orang tua. Hal ini dapat dilihat bahwa peran bimbingan orang tua di Dusun Godang pada anak remajanya untuk tidak keseringan bermain *game online* masih kurang.

Akibat dari penggunaan *game online* terdapat beberapa kasus yang dilakukan oleh penggunanya, diberitakan oleh *Solopos.com* pada Selasa 17 Februari 2015, aksi penjambretan dilakukan oleh siswa kelas 3 SMP yang berinisial IL, ia nekat menjambret karena ingin mendapatkan uang tambahan untuk bermain *game online* di Game Center bersama temannya bernama Arif. Pelajar berusia 15 tahun ini adalah warga Jalan Putat Jaya yang masih duduk di kelas 3 SMP. Kedua tersangka melakukan aksinya di jalan Bintoro, saat itu kedua tersangka berboncengan menggunakan motor. Saat melintas di Jalan Bintoro, mereka melihat seorang perempuan di trotoar sambil memainkan HP. Saat itulah terbersit keinginan mereka untuk merampas HP perempuan itu. Tersangka IL langsung merampas HP korban dan segera kabur.⁷

⁷ Aries Susanto, *Anda Kecanduan Game Online? Inilah Bahayanya*, Solopos.com. Diakses pada hari Rabu, 22 Februari 2017 pukul 21.06 WIB.

Berita terkait mengenai *game online*, diberitakan oleh *detikNews* pada Senin 21 Januari 2013, Dogol (15) nama samaran, bocah laki-laki putus sekolah yang sehari-harinya bermain di warung internet. Kebablasan bermain *game online* berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya duit untuk main *game online*, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Motif Dogol mencuri karena ingin main *game online*. Belakangan diketahui juga kalau dia sering mengambil barang berharga dan uang milik orang tuanya di rumah.⁸

Dusun Godang merupakan sebuah dusun yang terletak di desa Gembong, kecamatan Gembong, kabupaten Pati, provinsi Jawa Tengah. Dusun tersebut memiliki dua warung internet yang hampir setiap hari dikunjungi oleh anak usia remaja. Dua warung internet tersebut memiliki fasilitas untuk bermain *game online*. Namun, tidak semua remaja di dusun tersebut bermain *game online* di warung internet. Sebagian dari mereka memiliki fasilitas sendiri yang disediakan oleh orang tua untuk bermain *game online*. Para orang tua di dusun Godang kurang memperhatikan anak remajanya, sebagian mereka memberi fasilitas untuk bermain *game online*. Akan tetapi peran bimbingan yang telah dilakukan orang tua untuk membimbing anak remajanya supaya tidak ketergantungan dengan *game online* masih kurang. Terkadang para orang tua hanya membiarkan anaknya terpengaruh bermain *game online* dan hanya sekedar mengingatkan.

⁸ BBN, *Kecanduan Game Online, Bocah Ini Nekat Mencuri Motor*, detikNews. Diakses pada hari Rabu, 22 Februari 2017 pukul 21.27 WIB.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran bimbingan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak remaja pengguna gadget untuk game *online* di Dusun Godang?
2. Apa saja dampak negatif yang terjadi setelah anak remaja mulai bermain *game online*?
3. Apa saja faktor-faktor penghambat dalam membimbing anak remaja yang bermain *game online*?

C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan peran bimbingan orang tua terhadap anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online* di Dusun Godang.
2. Menyebutkan dampak negatif yang terjadi setelah anak remaja mulai bermain *game online*.
3. Memaparkan faktor-faktor penghambat dalam membimbing anak remaja yang bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritik, penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan teori yang berhubungan dengan psikologi keluarga.
2. Adapun secara praktis, dapat dijadikan pelajaran bagi para orang tua untuk lebih bijak membimbing anak dalam penggunaan *game online*.

E. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu formalitas, inti dan lampiran. Bagian inti terdiri dari lima bab sebagai berikut:

1. Bab pertama berisikan pendahuluan yang merupakan gambaran umum isi penelitian yang terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.
2. Bab kedua berisikan tinjauan pustaka dan kerangka teori yang terdapat teori mengenai penelitian ini.
3. Bab ketiga metode penelitian yang berisikan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data, kredibilitas penelitian dan teknik analisis data.
4. Bab keempat berisikan laporan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang terdapat hasil wawancara dan analisis hasil penelitian skripsi ini.
5. Bab kelima penutup yang berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran.