

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan peran bimbingan orangtua sudah dilakukan oleh banyak peneliti. Diantaranya:

1. Nuredah (2016) melakukan penelitian skripsi yang berjudul Peran Orang tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif *Handphone* Pada Anak (Studi di SMPN 5 Yogyakarta). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh antara peran orang tua dengan penanggulangan dampak negatif *handphone* pada anak di SMPN 5 Yogyakarta. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara peran orang tua dengan penanggulangan dampak negatif *handphone* pada anak. Kesimpulan penelitian ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan regresi linear sederhana yaitu $Y = 85.119 + 0.124X$ yang berarti apabila X (peran orangtua) mengalami penurunan maka Y (penanggulangan dampak negatif *handphone* pada anak) juga akan turun. Hasil uji regresi juga menunjukkan nilai $\text{sig} = 0.275 > 0.05$ (5%), ini berarti bahwa tidak ada pengaruh antara peran orang tua dengan penanggulangan dampak negatif *handphone* pada anak. Jadi, hipotesis yang menyatakan ada pengaruh antara peran orang tua dalam penanggulangan dampak negatif *handphone* pada anak dinyatakan

ditolak.¹ Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang ditulis oleh Nuredah karena penelitian ini lebih memfokuskan pada peran bimbingan orang tua dalam penggunaan *gadget* untuk *game online* pada remaja.

2. Ryna Resnawati (2011) melakukan penelitian skripsi dengan judul Peranan Bimbingan Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa di SMP Islam Parung Bogor. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peranan bimbingan orang tua dalam memotivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Parung Bogor, metode yang digunakan yaitu deskriptif. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara matematis pembelajaran dikatakan ideal jika jumlah skor angket berjumlah 12.700. Dalam penelitian ini diperoleh jumlah angket sebesar 8.710. Perbandingan antara jumlah skor angket penelitian dengan jumlah skor angket ideal diperoleh persentase sebesar 68,5%. Angka tersebut menunjukkan bahwa peranan bimbingan orang tua dalam memotivasi belajar siswa pada SMP Islam Parung Bogor berperan baik.² Penelitian ini berbeda dengan penelitian Ryna Resnawati, karena penelitian ini menitik beratkan pada peran bimbingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* untuk *game online* pada remaja.

¹ Nuredah, Peran Orang tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif *Handphone* Pada Anak (Studi di SMPN 5 Yogyakarta)

² Ryna Resnawati, Peranan Bimbingan Orang tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa di SMP Islam Parung Bogor

3. Martaria Rizky Rinaldi dan Siswati (2013) melakukan penelitian dengan judul Hubungan Antara Kelekatan Terhadap Ayah Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-laki Pengguna *Game Online* di Kabupaten Grobogan yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja laki-laki pengguna game online di Kabupaten Grobogan. Hasilnya, ditemukan bahwa koefisien determinasi yang ditunjukkan dengan R^2 pada variabel kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja laki-laki pengguna game online adalah sebesar 0,263. Angka tersebut mengandung pengertian bahwa kelekatan terhadap ayah dalam penelitian memberi sumbangan efektif sebesar 26,3% terhadap variabel kecanduan game online. Temuan ini mengindikasikan bahwa kelekatan terhadap ayah yang rendah pada remaja akan memungkinkan remaja untuk memiliki kecenderungan kecanduan game online yang tinggi. Terujinya hipotesis dalam penelitian dikarenakan kelekatan terhadap ayah merupakan salah satu faktor yang berperan dalam menentukan munculnya kecenderungan kecanduan game online pada remaja.³ Penelitian yang dilakukan oleh Martaria Rizky Rinaldi dan Siswati berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, karena penelitian ini membahas peran bimbingan

³ Martaria Rizky Rinaldi dan Siswati, Hubungan Antara Kelekatan Terhadap Ayah Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Laki-laki Pengguna *Game Online* di Kabupaten Grobogan

yang dilakukan oleh orang tua terhadap penggunaan *gadget* untuk *game online* pada remaja.

B. Kerangka Teoritik

1. Peran Bimbingan Orang Tua

a. Pengertian Peran

Peranan atau peran yaitu pola perikelakuan yang dikaitkan dengan status maupun kedudukan.⁴ Seseorang yang melakukan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka dikatakan orang tersebut menjalankan perannya. Peran lebih banyak mengarah pada fungsi, penyesuaian diri dan sebuah proses. Ada 3 hal yang mencakup mengenai sebuah peran, yaitu : (1) peran meliputi norma-norma yang disambungkan dengan posisi seseorang dalam suatu masyarakat, (2) peran sebagai sebuah konsep yang dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi, (3) dan peran diartikan sebagai perilaku individu yang berguna bagi struktur sosial masyarakat.⁵

Kesimpulan dari peran adalah sebuah kedudukan seseorang yang dapat menjalankan hak-hak dan kewajibannya. Peran juga berfungsi sebagai tindakan seseorang untuk merubah, mengatur dan berusaha memperbaiki diri.

⁴ Soerjono Soekanto, *Memperkenalkan Sosiologi* (Jakarta : Rajawali), hlm. 34

⁵ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta : RajaGrafindo Pustaka, 2015), hlm.

b. Unsur-unsur Peran

Sebagai pola perikelakuan, peranan atau peran mempunyai beberapa unsur, yaitu :

- 1) Peran ideal, sesuatu yang diharapkan oleh masyarakat terhadap status-status tertentu. Peran ideal tersebut meliputi hak-hak dan kewajiban-kewajiban oleh status-status tertentu. Misalnya, suatu peran ideal yang diharapkan orang tua terhadap anak-anaknya, begitu juga sebaliknya.
- 2) Peran yang dianggap oleh diri sendiri, peran ini dilakukan oleh individu pada situasi-situasi tertentu. Maksudnya adalah seorang individu menganggap harus melakukan suatu peran tertentu ketika dalam situasi tertentu. Misalnya, seorang ibu yang memiliki gadis remaja, ibu harus bisa menjadi seorang kakak daripada seorang ibu.
- 3) Peran yang dilaksanakan atau dikerjakan, ini merupakan peran sesungguhnya yang dikerjakan individu dalam kenyataannya dan terwujud dalam perilaku yang nyata. Peran yang dilaksanakan dapat dipengaruhi oleh kepercayaan, harapan-harapan, persepsi dan juga kepribadian individu yang bersangkutan.⁶

c. Peran Bimbingan Orang Tua

Islam telah mengajarkan bahwa membimbing dan mendidik anak sebuah kewajiban bagi setiap orang tua. Karena seorang anak adalah amanah bagi kedua orang tuanya. Membimbing anak termasuk bagian dari

⁶ Ibid, hlm. 35-36

menjalankan amanah dari Allah. Oleh karena itu, menjadi orang tua berarti memikul tanggung jawab yang berat untuk anak.

Keluarga terlebih orang tua memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan pribadi seorang anak. Perawatan orang tua yang penuh kasih sayang dan memberikan pendidikan tentang kehidupan, baik pelajaran agama maupun sosial merupakan faktor yang baik untuk persiapan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang benar.

Keluarga dipandang sebagai lembaga yang dapat memenuhi kebutuhan bagi perkembangan kepribadian dan pengembangan ras anak. Melalui perawatan dan perlakuan yang penuh kasih sayang dari orang tua, maka anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar, baik berupa fisik-biologis maupun sosiopsikologis. Apabila seorang anak memperoleh rasa aman penerimaan sosial dan harga diri, maka anak akan dapat kebutuhannya yaitu perwujudan diri.

Secara psikososial keluarga terlebih orang tua memiliki fungsi sebagai (1) pemberi rasa aman terhadap anak atau anggota keluarga yang lain, (2) pemenuhan kebutuhan fisik maupun psikis, (3) sumber penerimaan kasih sayang, (4) contoh yang tepat untuk anak belajar menjadi anggota masyarakat yang baik, (5) pembimbing anak atas pengembangan perilaku, (6) pembantu anak dalam menyelesaikan masalah dalam penyesuaian dirinya terhadap kehidupan, (7) pemberi bimbingan dalam belajar motorik, verbal dan sosial, (8) stimulator bagi

perkembangan anak untuk mencapai sebuah prestasi, (9) pembimbing dalam mengembangkan aspirasi, dan (10) sumber persahabatan bagi anak.⁷

2. Peran Bimbingan Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget*

Beberapa peran bimbingan orangtua dalam penggunaan *gadget* kepada anak yang terdapat dalam jurnal Eva Fahriantini, diantaranya yaitu:⁸

a. Alasan Pemberian *Gadget* pada Anak

Peranan orang tua dalam memberikan *gadget* pada anak secara umum adalah jika anak tersebut membutuhkan sebuah ponsel untuk berkomunikasi kepada orang-orang penting di sekitar anak, seperti orang tua atau keluarga. Maka dari itu, orang tua cukup membelikan anak ponsel sederhana yang berfungsi untuk menelpon dan mengirim pesan saja. Karena, ketika orang tua tidak tepat sasaran memberikan anak sesuatu, akibatnya hal tersebut akan menjadi racun tersendiri bagi anak maupun orang tua.

Orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak sebenarnya memiliki tujuan positif yaitu mendidik anak sesuai dengan zaman, seperti yang diketahui bahwa *gadget* banyak memberikan kemudahan.

Alasan utama orang tua memberikan *gadget* ialah kemudahan dalam

⁷ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 37-38

⁸ Eva Fahriantini, *Peranan Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda*, eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 4 No. 4, (Samarinda, 2016), 44-55

berkomunikasi dan sarana informasi serta pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah melalui jaringan internet. Orang tua seharusnya tidak hanya memberikan *gadget* secara mudah tanpa mengajarkan anak menggunakan barang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

b. Mengikutsertakan Anak dalam Berfikir Kritis

Peranan orang tua mengikutsertakan anak dalam berpikir yaitu dengan memberikan arahan dan penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget*, kemudian para orang tua memberi pengertian nilai-nilai agama agar anak dapat menjaga kepercayaan dari orang tua. Orang tua tetap memberi pengawasan supaya anak tidak terpancing dengan konten-konten yang tidak bermanfaat. Pola pikir orang tua harus menempatkan diri pada anak dalam penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, orang tua harus mengajak anak untuk berpikir supaya anak tidak mengakses internet sendiri dan dapat memahami bahaya penggunaan *gadget*.

c. Pemberian Batas Waktu dalam Penggunaan Internet

Orang tua dapat melakukan perannya dengan memberikan batasan waktu dalam penggunaan internet yaitu dengan memberi penjelasan tentang aturan penggunaan internet yang dibatasi. Setelah diberi penjelasan antara orang tua dan anak membuat perjanjian mengenai penggunaan *gadget* yang dibatasi. Peraturan tersebut dibuat dengan tujuan agar anak tidak memiliki efek candu dan agar anak lebih konsentrasi dalam pembelajaran.

Para anak seringkali menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*. Bagi anak-anak *game online* dipergunakan untuk mencari kesenangan selain bermain dengan teman-temannya. Sampai saat ini, *game online* menyajikan beragam permainan yang lebih canggih. Penggunaan yang berlebihan terhadap *game online* dapat menimbulkan efek yang negatif.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Ridwan Syahrani menyebutkan beberapa cara penanganan terhadap pecandu *game online*, yaitu :

- a. Memberi penegasan terhadap pemain untuk mengurangi waktu bermain *game online*.
- b. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game online* dengan kewajiban yang harus dilakukan pemain.
- c. Memberi dukungan sosial melalui orang terdekat atau teman bermain.
- d. Terlibat langsung dengan pemain *game online* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan yang terjadi serta menjalin komunikasi yang baik supaya tercipta dalam suasana yang nyaman.⁹

3. *Gadget*

- a. Pengertian *Gadget*

Dalam tatanan Bahasa Indonesia *gadget* mempunyai nama tersendiri yaitu gawai. *Gadget* yaitu suatu perangkat yang memiliki tujuan dan fungsi tertentu, secara spesifik dirancang lebih canggih daripada teknologi yang telah diciptakan sebelumnya. Perbedaan *gadget* dengan

⁹ Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi

teknologi terdahulu yaitu terdapat pada unsur pembaharuannya yang lebih kecil. Sebagai contoh: komputer diperbaharui menjadi laptop/notebook/netbook dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang diperbaharui menjadi telepon seluler.¹⁰

b. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan sekitarnya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak akan lebih bersemangat untuk belajar dan imajinasinya akan semakin terasah.

Penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget*. Lambat laun mereka akan melupakan kesenangan

¹⁰ Wikipedia. Diakses pada Kamis, 09 maret 2017 pukul 09.15 WIB

(<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Gawai>)

bermain dengan teman sebaya. Hal tersebut tentunya berdampak buruk bagi interaksi sosial anak, karena terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget*.¹¹

4. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan diri. Dalam kegiatan ini, ada aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* yaitu sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman serba modern saat ini. *Game online* dapat menghilangkan rasa jenuh dari rutinitas sehari-hari atau sekedar untuk mengisi waktu luang.

b. Sejarah dan Perkembangan Game Online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari teknologi komputer dan jaringan komputer. Maraknya game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* pada saat ini tidak seperti *game online* ketika diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kali tahun 1960, komputer hanya dapat dipakai oleh 2 orang saja untuk memainkan game. Kemudian muncul komputer dengan kemampuan *time-*

¹¹ Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Paud Teratai, Vol. 5 No. 3, (Surabaya, 2016), 182-186

sharing sehingga pemain yang dapat bermain game bisa lebih banyak dan tidak harus menempati satu ruangan yang sama.

c. Dampak Positif dan Negatif Bermain *Game Online*

Dampak positif dari bermain *game online* bagi remaja :

- 1) Otak remaja akan lebih aktif dalam berfikir.
- 2) Reflek berfikir dari remaja akan lebih cepat merespon.
- 3) Emosional remaja dapat di luapkan dengan bermain game.
- 4) Remaja akan lebih kreatif dalam berfikir.

Dampak negatif dari bermain *game online* bagi remaja :

- 1) Bermalasan-malasan ketika disuruh belajar
- 2) Mempegunakan waktu luang untuk bermain game online..
- 3) Emosional remaja akan terganggu karena efek game.
- 4) Akan sering melalaikan kewajiban beribadah.
- 5) Melawan, membantah dan berperilaku kasar kepada orangtua.¹²

5. Remaja

a. Pengertian Remaja

Fase remaja merupakan perkembangan individu yang sangat penting, diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka dalam buku Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja yang ditulis oleh Syamsu Yusuf masa remaja

¹² Yeny Nabilla Akmarina, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta KAB. KUTAI TIMUR*, eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 4 No. 1, (Samarinda, 2016), 189-199

ini meliputi remaja awal : 12-15 tahun, remaja madya : 15-18 tahun dan remaja akhir : 19-22 tahun. Sementara Salzman berpendapat bahwa remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung (*dependence*) terhadap orang tua ke arah kemandirian (*independence*), minat-minat seksual, perenungan diri dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral.¹³

Remaja sedang berada dalam proses berkembang atau menjadi, yaitu berkembang ke arah kematangan atau kemandirian. Untuk mencapai sebuah kematangan diri, remaja memerlukan bimbingan karena mereka masih kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya, juga pengalaman dalam menentukan arah kehidupannya.¹⁴

b. Kriteria Remaja

Ada tiga kriteria dalam remaja, yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomi secara lengkap didefinisikan sebagai berikut. Remaja adalah suatu masa dimana :

- 1) Individu mulai berkembang dari pertama ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai dengan mencapai kematangan seksual.
- 2) Individu mengalami perkembangan psikologis dari kanak-kanak menjadi dewasa.

¹³ *Ibid*, hlm.184

¹⁴ *Ibid*, hlm.209

3) Mengalami peralihan dari sosial-ekonomi yang penuh menjadi individu yang relatif lebih mandiri.¹⁵

c. Perilaku Remaja Pengguna *Game Online*

Berawal dari ajakan teman untuk bermain *game online* di *game centre* atau bermula dari rasa penasaran melihat teman-temannya bermain *game online*. Hal ini yang menyebabkan para remaja tertarik untuk memainkan *game online* yang awalnya *game* hanya dapat dimainkan secara *offline*. *Game online* memiliki tantangan dengan musuh yang lebih menarik untuk terus dimainkan, tantangan tersebut yang membuat pemainnya penasaran.

Adapun berbagai bentuk perilaku dari remaja pengguna *game online* yaitu pemain mendapatkan kesenangan dalam bermain sehingga melupakan kewajibannya, mempunyai perasaan yang gelisah ketika tidak bermain *game online*, aktivitas bermain permainan internet mengalami peningkatan, kurangnya pengawasan dari orang tua membuat remaja pemain *game online* menjadi boros, menimbulkan efek ketagihan sampai pemain puas bermain *game online* dan membuat kehidupan sosial remaja terhadap lingkungan menjadi terisolir.¹⁶

¹⁵ Sarlito W Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta : RAJAGRAFINDO PERSADA), hlm. 12

¹⁶ Arief Soehartono, *Perilaku Pecandu Game Online Pada Remaja Studi di Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur*, Jurnal Sosiologi, Vol. 4 No. 3, (Pontianak : 2016)

6. Pola Komunikasi Keluarga

Pola komunikasi terlihat dari cara orang tua membangun komunikasi dengan anak. Dalam buku *Raising a Responsible Child* yang dikutip oleh Yuli Setyowati, Elizabeth Ellis menyatakan bahwa para peneliti yang mempelajari hubungan antara orang tua terhadap anak-anaknya menemukan ada tiga cara orang tua melaksanakan perannya, yaitu gaya *otoriter*, *permisif* dan *otoritatif*.

Gaya orang tua *otoriter* yaitu memberikan peraturan-peraturan ketat yang harus dipatuhi oleh anak. Orang tua beranggapan bahwa anak-anak harus menjalani sesuatu yang telah ditentukan dan tidak boleh mengungkapkan pendapatnya. Pola ini dilakukan berdasarkan struktur yang penuh peraturan dan pengawasan.

Sebaliknya gaya orang tua *permisif* yaitu berusaha menerima dan mendidik anak sebaik mungkin. Orang tua dengan gaya tersebut cenderung sangat pasif dalam menghadapi masalah tentang penetapan batas-batas. Mereka tidak terlalu menuntut pada anak karena orang tua yakin bahwa anak-anak seharusnya berkembang secara alamiahnya.

Orang tua *otoritatif* berusaha mengembangkan batas-batas yang jelas dan lingkungan yang baik untuk perkembangan anak. Mereka memberikan bimbingan tetapi tidak mengatur, memberi penjelasan yang telah mereka lakukan dan memperbolehkan anak mengajukan pendapat. Membiarkan anak untuk berlaku mandiri tetapi anak dituntut untuk

memiliki rasa tanggung jawab yang penuh kepada keluarga, teman dan masyarakat.¹⁷

¹⁷ Yuli Setyowati, *Pola Komunikasi Keluarga dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Emosi Anak pada Keluarga Jawa*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 2 No. 1, (Yogyakarta : 2005), 67-78