

**Peran Orang Tua Terhadap Perilaku Remaja Pecandu *Game Online*
(Studi di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakoumba Selatan
Kabupaten Muna)**

Oleh: Sabaruddin, La Ode Monto Bauto, Dewi Anggraini

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui bentuk-bentuk peran orang tua pada perilaku remaja Pecandu *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakorumba Selatan Selatan Kabupaten Muna. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku remaja Pecandu di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik dokumentasi (Arsip), wawancara dan observasi. Teknik penentuan informan menggunakan teknik *Purposive Sampling* (Disengaja). Teknik analisis data yang digunakan yaitu terdapat tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk-bentuk peran orang tua terhadap perilaku remaja pecandu *game online* terdapat enam bagian yakni mendampingi, menjalin komunikasi, memberikan kesempatan, mengawasi, mendorong dan memberikan motivasi dan mengarahkan. sedangkan dampak *game online* terhadap perilaku remaja yaitu terdiri atas dampak positif (membantu sosialisasi, kerjasama dan sosialialisasi) dan dampak negatif (menimbulkan adiksi, mendorong melakukan hal-hal negatif).

Kata Kunci : Peran Orang Tua, , Remaja, *Game Online*.

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini semakin pesat perkembangannya, salah satunya yaitu *game online*. *Game Online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai di warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa, dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis *Game Online* antara lain *mobile legend*, *free fire*, *domino higs* dan lain-lain. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Tetapi *Game Online* juga membawa dampak yang besar teruma bagi anak usia remaja atau pelajar.

Pada anak usia sekolah, khususnya para remaja baik yang berada di kota maupun didesa saat ini banyak bermain *game online* dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* selain sebagai alat memperoleh informasi juga banyak yang menggunakannya untuk bermain *game* dan media sosial sebagai media hiburan. Ada beberapa anak remaja yang bermain *game* secara berlebihan hingga

lupa waktu dan mengurangi waktu belajar, keasikan bermain *game* juga menjadikan remaja malas belajar dan lebih asik berkumpul bersama teman dan main *game Free Fire* bersama, suka lalai dan lupa tugas sebagai kewajiban karena asik bermain *game* dengan *smartphone*. *Smartphone* memiliki dampak positif bagi penggunaannya.

Dampak positif dari *smartphone*, yaitu ibarat dunia berada di genggaman. Informasi mudah didapat dengan melalui *smartphone*. Dampak negatif *game online* yaitu membuat remaja boros karena sering menggunakan *smartphone* secara berlebihan untuk bermain *game online* dan sosmed sebagai hiburan. Hal tersebut karena pengguna *smartphone* harus membeli paket internet untuk dapat menggunakan aplikasi-aplikasi sosmed seperti *youtoobe*, *instagram*, *game oline* dan lain sebagainya. (Nur Lela Kusuma Handayani 2016)

Berdasarkan pengamatan saya dilapangan pada bulan 20 Desember 2021 remaja yang bermain *game online*, di daerah Kelurahan Labunia, Kecamatan Wakorumba Selatan, Kabupaten Muna yang terdiri dari tiga Dusun, empat RT. Remaja yang bermain *game online*, membentuk empat kelompok atau komunitas *game online*. Setiap kelompoknya berangotakan 5 – 8 orang yaitu pria dan wanita. Remaja yang tergabung dalam komunitas *game online*. pelajar SMP, SMA dan remaja yang telah putus sekolah serta siswa yang sudah tamat sekolah. Remaja siswa SMP dan SMA pemain *game online* menghabiskan sebagian besar waktunya bermain *game*. mereka sampai lupa makan dan belajar. Kelompok remaja ini bermain *game* mulai siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *game online*. *Game online* yang sering mereka mainkan adalah *free fire*.

Orang tua yang menemukan anaknya yang suka bermain *game online*. menjadikan dasar pengawasan terhadap anaknya. Maka orang tua melakukan kontrol terhadap anak-anaknya yang kecanduan *game online*. Adapun anak yang keluar dengan alasan mengerjakan tugas kelompok bersama teman - temannya dibatasi sampai jam 22.00 malam mereka harus sudah ada dalam rumah, ketika lewat dari jam yang mereka telah tentukan maka anak tersebut dimarahi dan diberikan peringatan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam tahap penyusunan skripsi ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dimana jenis penelitian kualitatif yang di artikan sebagai suatu kondisi atau sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang secara cermat dan mendasar dari keseluruhan personalitas yang akan diteliti secara spesifik, luas dan mendalam. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. Untuk mengumpulkan fakta dan informasi terkait penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik *purposive sampling* (disengaja) dengan pertimbangan bahwa informan penelitian bersedia memberikan keterangan atau informasi yang relevan dengan fokus kajian peneliti. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah orang tua yang terdiri dari Kepala lurah, Tokoh Agama, serta anak remaja penggemar *game online*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara (*interview*) dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian

ini yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing verifying*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMAHASAN

1) Bentuk-Bentuk Peran Orang Terhadap Perilaku Remaja Pecandu *Game Online*

Orang tua merupakan orang yang seharusnya mengenal anak - anaknya. Selain itu, orang tua merupakan orang yang paling terdekat dari anak-anak. Setiap orang tua menginginkan anaknya menjadi orang yang berbakti. orang tua memiliki peran sebagai berikut (Mutmainnah, 2015).

a. Mendampingi

Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tua. Sebagian orang tua berkarir dan pulang hingga larut malam dalam keadaan lelah. Ada juga orang tua yang menghabiskan waktunya dengan bekerja hingga tidak ada waktu untuk berkumpul dengan keluarga. Orang tua yang memiliki pekerjaan di luar rumah bukan berarti orang tua tersebut gugur dari kewajibannya akan menemani dan membimbing anaknya ketika dirumah. Sebagaimana yang di katakan kedua orang tua terkait dengan dalam mendampingi anak yang suka bermain *game online*, sperti yang di terangkan oleh Bapak Taharuddin (42 tahun), Ia menjelaskan bahwa:

“Mendampingi anak adalah tugas dari orang tua, dalam mendampingi anak saya yang suka bermain game online, saya selalu memberikan masukan kepada anak saya, ketika saya melihat anak saya bermain game online Free Fire, saya memberikan batasan waktu. Ketika anak saya bermain game online maka saya memberikan waktu satu jam sehari untuk bermain. hasil pembatasan waktu bermain game online tersebut anak saya menjadi disiplin dalam mengerjakan tugas, rajin belajar dan tidak teledor, jika saya suruh anak saya untuk makan dia tidak menjawab nanti dulu, hasil dari pendampingan tersebut anak saya menjadi kurang bermain game online, dan mudah menerima masukan”.(wawancara, 13 oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memiliki anak suka bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tua, sebagai bentuk kepedulian orang tua terhadap anaknya. Pendampingan kedua orang tua dengan selalu memberikan arahan dan masukan pada anak yang suka bermain *game online* sangat penting.

Pernyataan dari pihak anak bernama Fajrin (17 tahun) ia menerangkan bahwa:

“Terkadang saya merasa tidak senang dengan sikap dan cara orang tua saya yang selalu mendampingi saya dan selalu memperhatikan gerak saya, saya merasa tidak ada kebebasan dalam diri saya sendiri, tapi mau diapa lagi kalau menurut orang tua saya itu baik saya mengikuti

saja kak kalau tidak saya akan di marahi dan kadang HP saya di ambil kak sama mama atau bapak kak” (15 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak remaja yang kecanduan bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. Anak remaja yang bermain *game online* tidak pernah lepas dari pengawasan dan pendampingan orang tua mereka sehingga mereka tidak memiliki kebebasan dalam bermain *game online*.

b. Menjalinkan Komunikasi

Didalam hubungan keluarga komunikasi menjadi hal yang sangat penting yaitu sebagai jembatan yang menghubungkan keinginan dan harapan yang akan memberikan respon dari masing - masing pihak. Melalui komunikasi orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungannya kepada anaknya. Sebaliknya anak juga dapat memberikan harapan, masukan dan dukungannya kepada orang tuanya. Sebagaimana yang diterangkan dari pihak Ibu bernama Wa Ode Ana (41 tahun) tidak jauh berbeda dengan pernyataan dari sang suami ia mengatakan bahwa

“anak saya memang suka main game online jadi tidak bisa di stop langsung satu kali, saya hanya mencari cara dengan membatasi waktunya dalam bermain game online. Saya juga melakukan komunikasi terbuka pada anak saya saling bertukar cerita. saya mencarikan kesibukan kepada anak saya dengan menyuruh dia untuk mebantunya di kebun yaitu mengangkut pagar dan buat pagar di kebun, supaya anak saya tidak menghabiskan waktunya main game online dia bisa gunakan waktunya lebih bermanfaat dengan membantu bapaknya” (15 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memiliki anak hobi bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. Untuk mencegah agar anak tidak kecanduan *game online* komunikasi antara orang tua dan anak sangat penting. Komunikasi dapat memberikan solusi dan penyelesaian atas suatu masalah dalam hubungan antara orang tua dengan anak remaja yang hobi bermain game online. Komunikasi merupakan aspek penting dalam proses mendidik anak. Pernyataan dari Sadin (15 tahun) ia menerangkan bahwa:

“Orang tua saya selalu mengajak saya komunikasi kak, mereka selalu mengarahkan saya untuk tidak selalu bermain game online. mereka lebih senang ketika saya membantu mereka di kebun. Jadi apa yang mereka sampaikan saya mengikutinya kak, karena itu saya rasa membantu kedua orang tuaku di kebun lebih bermanfaat dari pada bermain game.” (15 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak remaja yang kecanduan bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. Anak remaja yang hobi bermain game online ini, agar para remaja ini bisa mengurangi waktunya dalam bermain game online. orang tua

anak remaja selalu mengajak mereka berkomunikasi. Dalam berkomunikasi dengan anak remajanya orang tua ini selalu memberikan nasehat dan arahan

c. Memberikan Kesempatan

Orang tua perlu memberikan kesempatan kepada anaknya dengan suatu kepercayaan. Pemberian kesempatan ini tidak luput dari pengarahan dan pengawasan dari orang tua. Anak dapat tumbuh menjadi sosok yang percaya diri. Sebagaimana yang di terangkan oleh kedua orang tua dari pihak bapak bernama Harmadi (46 tahun), Ia menjelaskan bahwa:

“Dalam mencegah anak saya yang hobi bermain game online, saya memberikan batasan waktu pada anak saya dalam bermain game. Saya juga memberikan kesempatan kepada anak saya untuk mengembangkan bakatnya di dunia olahraga. Anak saya hobi bermain bola jadi saya sebagai orang tua mendukung hal tersebut, saya lebih mendukung dia bermain bola daripada dia bermain game. Jadi saya membelikan baju bola dan celana bola bahkan sepatu bola pada anak saya, supaya dia merasa senang dan bisa mengembangkan bakatnya dalam bermain sepak bola, dengan memberikan kesempatan kepada anak saya untuk mengembangkan bakatnya sehingga waktunya dalam bermain game menjadi kurang” (Wawancara, 18 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memiliki anak hobi bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. Orang tua memiliki peran penting atas perkembangan dan kemajuan anak. Orang tua mengetahui tentang mana yang baik, dan mana hal yang buruk bagi anak-anaknya. orang tua selalu memberikan sesuatu yang terbaik untuk anak-anak mereka.

Sedangkan pernyataan dari Mohamad Nabil (15 tahun) menerangkan bahwa:

“Orang tua saya selalu mengawasi apa yang saya lakukan kak, dimana orang tua saya suka marah-marrah jika bermain game online, Orang tua saya lebih senang ketika saya fokus belajar, dan mengembangkan potensi saya dibidang olahraga yaitu bermain bola dan sepak takraw. (Wawancara 18 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak remaja yang kecanduan bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna.. orang tua dari para remaja tesebut lebih mendukung anak-anaknya untuk mengembangkan potensti seperti belajar dan berolahraga yaitu bermain sepak bola dan sepak takraw.

d. Mengawasi

Pengawasan juga diberikan orang tua agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Pengawasan yang dimaksudkan yaitu pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan. Sebagaimana yang di terangkan oleh Ibu bernama Sitti Rahma (48 tahun) tidak jauh berbeda dengan pernyataan dari sang suami ia mengatakan bahwa:

“Saya selalu memberikan pengawasan pada anak saya saat bermain game online, ini saya lakukan tidak jauh berbeda dengan yang dilakukan bapaknya terhadap anak saya, saya juga selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan game online. saya hanya memberikan waktu 1-2 jam setiap harinya untuk bermain game online. Saya selalu memastikan pada anak saya selalu belajar dan menyelesaikan tugasnya yang di berikan dari sekolah. Jika malam jam 22.00 anak saya harus tidur, dan saya selalu mencek anak saya di kamarnya untuk memastikan dia sudah tidur atau belum. Jika saya dapat dia belum tidur, dia sedang main hp maka saya mengambil hpnya agar dia cepat tidur karna besok pagi dia masuk sekolah.” (Wawancara, 22 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memiliki anak hobi bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. Pengawasan yang dilakukan orang tua agar anaknya tidak kecanduan bermain *game online* dengan memberikan batasan waktu 1-2 jam setiap harinya dalam bermain *game online*, selain itu untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online* orang tua selalu memastikan anaknya rajin belajar seperti menyelesaikan tugas dari gurunya. Orang tua harus selalu tegas terhadap anaknya. Sedangkan pernyataan dari Fandi (17 tahun) menerangkan bahwa:

“Orang tua saya selalu mengawasi apa yang saya lakukan kak, dimana orang tua saya suka marah-marah jika bermain game online, saya takut kepada orang tua saya kak. jadi saya turuti semua yang dilarang orang tua saya kak, walaupun sebenarnya saya ingin sekali untuk bermain game online seperti teman-temanku yang lain.” (Wawancara, 22 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak remaja yang kecanduan bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. bahwa para remaja tersebut selalu dalam pengawasan orang tua mereka, sehingga membuat para remaja ini tidak nyaman dan tidak leluasa untuk bermain *game online*.

e. Mendorong atau Memberikan Motivasi

Motivasi muncul dari diri individu maupun dari luar individu. Setiap individu merasa senang apabila mendapat dukungan atau motivasi. Motivasi menjadikan individu menjadi memiliki semangat dalam mencapai tujuan.. Sebagaimana yang di terangan oleh Imam Kelurahan labunia Kecamatan Wakorumba Selatan bernama La Pemilu(51 tahun), Ia menjelaskan bahwa:

“Melihat banyak anak remaja yang terjerumus dalam permainan game online saya merasa kasihan dan miris, sebelum para remaja ini terjerumus dalam permainan game online, anak-anak ini sering datang belajar mengaji di masjid dan rajin shalat. setelah mereka bermain game online mereka sudah malas datang belajar mengaji di masjid, mereka lebih asik main game. dengan hal tersebut saya setiap hari memberikan dorongan dan morivasi terhadap anak saya agar anak saya tidak terlalu

bermain game online. selain saya menasehati anak saya, saya juga memberikan motivasi kepada anak remaja lainnya yang sering bermain game online, bahwa ketika kalian asik bermain game online kalian menjadi teledor, lupa akan tugasnya yaitu belajar, dan kesehatan kalian terganggu sehingga kalian menjadi malas. Makanya itu gunakan waktu kalian pada hal-hal yang bermanfaat seperti membantu kedua orang tua kalian di rumah, rajin belajar, dan ketika tiba waktu shalat sebaiknya kalian ke masjid kita shalat berjamaah di masjid, dengan kita shalat kita bisa terhindar dari perilaku buruk. Dan kalian juga harus rajin belajar. hampir setiap hari saya memberikan mereka nasehat dan juga tidak terlepas dari peran orang tua mereka, dimana orang tua mereka juga setiap hari memberikan nasehat kepada anak-anaknya. Allhamdulillah para remaja tersebut akhirnya mereka sadar sehingga setiap tiba waktu shalat mereka berbondong-bondong datang di masjid untuk melaksanakan shalat berjamaah, selain itu saya melihat para remaja ini sudah tidak ada yang lalulalang jam 10 malam ke atas.” (Wawancara, 23 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa tokoh agama seperti Pak Imam memiliki pengaruh positif dalam meminimalisir anak remaja hobi bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. Orang tua memiliki kontribusi penting dalam meminimalisir anak-anaknya yang suka bermain *game online*, agar anaknya tidak kecanduan *game online*. Setiap orang tua selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada anak-anaknya, orang tua menginginkan anak-anaknya menjadi pribadi yang baik dan memiliki masa depan yang baik

f. Mengarahkan

Orang tua memiliki posisi untuk membantu anaknya agar memiliki dan mengembangkan kemampuannya dimilikinya (Mutmainnah, 2015). Sebagaimana yang di terangkan oleh kepala lurah di Kelurahan labunia Kecamatan Wakurumba Selatan bernama La Pemilu(51 tahun), Ia menjelaskan bahwa:

“ selain saya sebagai kepala lurah di kelurahan labunia, saya juga berstatus sebagai orang tua dimana anak remaja saya suka bermain game online. dalam mencegah anak saya agar tidak kecanduan bermain game online, saya memberikan arahan dan pengertian pada anak saya bahwa bermain game online tidak baik bagi kesehatan, dan tidak menunjang masa depanmu. Kemudian saya juga arahkan pada anak saya untuk mengurangi waktunya bermain game kemudian waktunya digunakan untuk belajar, belajar mengaji dan membantu ibunya di rumah. (Wawancara 25 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa kepala lurah memiliki pengaruh positif dalam meminimalisir anak remaja hobi bermain *game online* di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakurumba Selatan Kabupaten Muna. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dapat disimpulkan yang berkaitan dengan pengarahan bawasannya yang dilakukan orang tua untuk mengarahkan anaknya

bermacam cara yaitu memberikan nasehat dan penjelasan pada anak bahwa bermain game online bahwa tidak baik bagi kesehatan

2. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakorumba Selatan Kabupaten Muna

Bermain game online pada anak memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif terdiri dari bermain game online yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian di teruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. Bermain game online memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

a. Dampak Positif *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dampak positif *game online* adalah sebagai berikut

1) Membantu Bersosialisasi

Bersosialisasi merupakan kesanggupan yang dilakukan oleh individu untuk saling berhubungan dan bekerja sama dengan individu lain ataupun sebaliknya sehingga adanya hubungan timbal balik antara keduanya, bersosialisasi juga merupakan sebuah proses interaksi yang dilakukan oleh seseorang terhadap lingkungan sekitarnya begitu pun di dalam dunia anak tidak akan lepas dari bersosialisasi, sebagaimana yang dierangkan oleh Fajin(15 tahun), bahwa:

“Iya, karna ketika main game online banyak kenal dan bersosialisasi dengan teman-teman baru walaupun tidak bertemu langsung, saat main game online kita juga bisa main dengan siapa saja bahkan dengan orang yang berbeda kota tempat tinggal.” (Wawancara 26 Oktober 2022)

Sedangkan pernyataan dari Sadin (15 tahun), menerangkan bahwa yaitu :

“Iya memang dapat bersosialisasi dengan orang lain karena game online ini bukan hanya tempat bermain game saja melainkan di dalamnya kita juga dapat berbicara dengan teman main satu tim saat menghadapi musuh, meskipun tidak saling kenal karna baru bertemu dalam game online yang kita mainkan.” (Wawancara 26 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat membantu anak bersosialisasi yang baik, sehingga membuat anak semakin berkembang kemampuan bersosialisasinya baik terhadap lingkungan sekitarnya maupun dalam game online yang sering ia mainkan. Hal ini disebabkan karena anak berinteraksi dengan sesama pemain *game online* tanpa membedakan tempat asal maupun agama dari orang yang diajak berinteraksi di dalam game online tersebut.

2. Kerjasama

Kerja sama, yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok (Yusuf, 2011: 125) Kerja sama dalam konteks di sini adalah anak terbiasa melakukan kolaborasi dengan orang lain dalam melakukan sesuatu baik mereka ketika beradadalam forum game yang dimainkan maupun tidak, kerja sama ini juga terjadi pada anak-anak di

Desa Bahutara yang bermain game online akan membuat anak terbiasa bekerja sama dengan orang lainnya sehingga kemampuan kerja sama anak dapat berkembang dengan baik terhadap sesamanya.

Sebagaimana yang di terangkan oleh informan Fandi (17 tahun) sebagai berikut:

“Iya ketika bermain game online saya dan teman-teman yang satu tim bekerja sama karena kekompakkan kelompok harus ada ketika melawan musuh biar bisa menjadi pemenangnya seperti saling membantu misalnya ada teman yang memerlukan bantuan.” (Wawancara, 27 Oktober 2022)

Sedangkan pernyataan dari Muhamad Nabil (15 tahun), menerangkan bahwa:

“Iya kak karena biar cepat menang dalam game harus kerja sama dengan teman satu tim” (Wawancara, 27 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas juga menjelaskan bahwa bermain *game online* dapat melatih kerja sama anak ini karena ketika anak bermain game online mereka akan terbiasa bekerja sama dengan kelompok dalam memainkan game yang sedang dimainkan hal ini akan membantu anak semakin baik kemampuan bekerja samanya dalam kehidupan sehari-hari baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan sekitar rumah.

3. Simpati

Simpati, yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian pada orang lain (Yusuf, 2011: 125) ketika anak mulai bersikap simpati maka hal itu dapat menandakan bahwa seorang anak itu sedang mengembangkan sikap sosialnya terhadap orang lain yang sedang kesusahan dan berada di sekitarnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain. sebagaimana yang diterangkan oleh Renno (16 tahun), bahwa:

“Kalau lagi main game online dan ada teman yang perlu pertolongan seperti habis kuota kadang saya bantu karna kasian jadi saya bantu hotspotkan dari handphone saya biar bisa main bersama-sama” (Wawancara, 28 Oktober 2022)

Hal senada juga disampaikan dalam wawancara bersama Mohammad Nabil (15 tahun), yang menerangkan bahwa:

“Iya kak, kalau ada teman yang saya yang perlu pertolongan dalam game ketika kami main bersama-sama karna saya kasian dengan teman makannya saya bantu dan itu bukan hanya saya saja akan tetapi semua teman-teman saya melakukan hal tersebut.” (Wawancara, 28 Oktober 2022)

Berdasarkan uraian beberapa hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa disaat anak bermain *game online* dapat memupuk rasa simpati anak ketika melihat teman dalam kesusahan hati mereka akan tergerak ingin membantu karena terbiasa dalam game anak akan cepat akan menolong teman main.

b. Dampak Negatif Game Online

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dampak negatif dari *game online* adalah sebagai berikut:

a. Menimbulkan *Adiksi* (Kecanduan)

Kecanduan adalah salah satu dampak negatif yang terjadi pada anak ketika telah mengenal *game online*, karena anak hanya memikirkan bahkan menghabiskan waktu dengan gamenya dibandingkan dengan kegiatan lainnya salah satunya seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat di sekolah, dan akhirnya menganggap *game online* inilah yang lebih penting dari segalanya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh informan Sadin (16 tahun), menerangkan bahwa:

“Iya saya main setiap hari, karna saya sangat suka kalau misalnya tidak main rasanya bosan tapi kalo sudah main, rasanya senang karna lebih banyak asik main game online dengan teman-teman dari pada main permainan yang lain dan kadang juga suka lupa waktu. (Wawancara 29 Oktober 2022)”

Sedangkan pernyataan dari Fandi (17 tahun) salah satu anak, Adapun ungkapan informan sebagai berikut:

“Iya kak lupa, terkadang lupa waktu karena sudah keasikan bermain game suka tidak sadar kalau sudah lama main, terkadang lupa biar makan sampe-sampe di marahi sama orang tua. (Wawancara 29 Oktober 2022)”

Berdasarkan dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ketika anak terlalu sering bermain *game online* hal ini dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan atau terus-terusan ingin memainkannya dan saat tidak main pun anak akan mengingatnya karena hal ini sudah menjadi kebiasaan yang harus ia lakukan setiap hari.

b. Mendorong Melakukan Hal-Hal Negatif

1. Bicara Kasar Dan Kotor

Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan *game online* Gunawan (2016:1. Sebagaimana tanggapan dari informan Renno (16 tahun) selaku anak:

“Saat kalah main game online saya marah dan kadang-kadang berkata kasar, karena merasa gagal menjadi pemenang dalam game yang sedang dimainkan.”(Wawancara 29 Oktober 2022)

Sedangkan pernyataan dari Fajrin (15 tahun), menerangkan bahwa :

“Iya, pasti saya marah dan kesal saat main game karna mati ditangan hero musuh itu membuat tim kami gagal jadi pemenang sehingga kadang saat kalah akan berkata-kata kasar kepada teman satu tim” (Wawancara 29 Oktober 2022)

Berdasarkan beberapa hasil wawancara diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan *game online* ini akan memberikan salah satu

dampak yang negatif pada anak, seperti berbicara kasar dan kotor hal ini dikarenakan permainan game online ini dapat memberikan dampak negatif berbicara kasar dan kotor kepada orang lain karena terbiasa mendengarkan kata-kata seperti itu di dalam game online.

2) Terbengkalainya Kegiatan Di Dunia Nyata

Kecanduan dalam bermain game online dapat membuat keseharian dunia nyata yang anak memiliki menjadi terbengkalai seperti anak tidak lagi memperhatikan kehidupan kesehariannya seperti beribadah, mengerjakan tugas, bersekolah. Sebagaimana informasi yang di sampaikan oleh informan Mohammad Nabil (15 tahun), menerangkan bahwa:

“Ya, kadang-kadang kalau lagi fokus main game online saya tidak menghiraukan teman-teman kalau ada mereka yang memanggil saya karena saya sedang melakukan pertarungan dalam game sehingga membuat saya tidak merespon panggilan atau teman yang berbicara dengan saya. .” (Wawancara 29 Oktober 2022)

Kutipan wawancara diatas senada yang disampaikan Sadin (15tahun) menerangkan bahwa:

“Misalkan saya lagi fokus bermain game saya tidak hiraukan orang di sekitar saya dan lanjut dengan game yang lagi saya mainkan, terkadang juga kalau di panggil orang tua di suruh pergi beli di warung hanya menyahut tapi tidak berpindah dari tempat bermain game bahkan masih tetap bermain game”. (Wawancara 29 Oktober 2022)

Dalam hasil wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa dampak dari main game online yang berlebihan dapat merusak komunikasi secara langsung terhadap anak dengan orang-orang disekitarnya.

3) Perubahan Pola Makan Dan Istirahat

Dari hasil penelitian banyak fakta yang terbuka mengenai game online yang dapat merubah anak salah satunya dampak negatif dalam bermain game online ini anak dapat mengabaikan waktu istirahat yang cukup bahkan dengan mereka bermain game tersebut mereka kerap mengabaikan waktu makan mereka sendiri karena keasyikan bermain game seperti yang diterangkan oleh Renno (17 tahun) dalam wawancara yang mengatakan bahwa:

“Iya kak kalau saya bermain game saya selalu begadang bahkan sampai saya tidak tidur semalaman karena asyik bermain game apalagi jika banyak teman kami bermain terkadang lupa waktu, dan kami juga selalu terlambat makan bahkan jika kami lagi serius bermain kami tidak makan seharian.” (Wawancara 30 Oktober 2022)

Hal tersebut juga diungkapkan anak yaitu Fandi (17 tahun) dalam wawancara yang mengatakan bahwa:

“iya kak biasanya saya dimari oleh ibu saya karena kebanyakan bermain game hingga lupa waktu dan tidak memperhatikan makan saya, karena terkadang dalam satu hari saya tidak menyentuh makana dan saya sering dimarahi orang tua saya karena begadang dan bangun telat untuk ke

sekolah” (Wawancara 30 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dampak dari main game online terdapat Perubahan pola makan dan pola istirahat sudah sering terjadi dikalangan para pemain game online karena turunya kontrol terhadap diri sendiri.

4. Mengganggu Kesehatan

Bermain game online dengan berlebihan sangat berpengaruh dengan Kesehatan seseorang karena seringkali seseorang apabila telah kecanduan bermain game akan mengalami gangguan pada jam tidur yang dapat berpengaruh pada sistem metabolisme tubuh seseorang, yang dimana seseorang akan merasa sering Lelah, kaku leher dan otot. Bermain game online secara berlebihan dapat mengganggu Kesehatan karena duduk berjam-jam didepan komputer atau ponsel dapat jelas dapat menimbulkan dampak negative terhadap metabolisme tubuh.

Sebagaimana informasi yang diungkapkan oleh informan Fandi (17 tahun) pada wawancara dia mengatakan bahwa:

“Kadang-kadang saya merasa kepala saya terasa sakit setelah bermain game, mata saya juga sering terasa Lelah leher saya sakit setelah bermain game berjam-jam. Saya juga sulit untuk tidur karena telah terbiasa bergadang hal itu biasa membuat perasaan saya tidak enak karena kurang tidur.” (Wawancara 30 Oktober 2022)

sedangkan pernyataan dari Mohammad Nabil (15 tahun), menerangkan bahwa:

“Iya saya sangat merasakan dampak dari kecanduan game online ini bagi Kesehatan saya. Pertama saya sangat sulit untuk tidur saya merasa gelisah kepala saya sangat sakit selepas saya bermain game dan terkadang saya juga merasa mual.” (Wawancara 30 Oktober 2022)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa bermain game online sangat berpengaruh terhadap kesehatan seseorang mengganggu saraf mata anak. Hal tersebut dapat mengakibatkan mata jadi sering lelah. Dapat disimpulkan bahwa bermain game secara berlebihan dapat merusak kesehatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakorumba Selatan tentang Peran Orang Tua Terhadap Perilaku Remaja Komunitas *Game Online*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bentuk-Bentuk peran Orang Tua Terhadap Perilaku Remaja Pecandu *Game Online* meliputi:
 - a) Mendampingi yaitu orang tua memberikan batasan waktu bermain *game online*, mendorong anak lebih disiplin dalam mengerjakan tugas, rajin belajar dan kurang bermain game online serta pola makan pada anak teratur.
 - b) Menjalinkan Komunikasi yaitu komunikasi orang tua dilakukan secara terus-menerus tentang bahaya *game online* sehingga membuat anak remaja berhenti bermain *game online*.
 - c) Memberikan Kesempatan yaitu orang tua memberikan kesempatan dan dukungan aktivitas lain seperti anak lebih fokus pada pengembangan hobi,

sehingga memiliki waktu yang sedikit untuk memegang hp terutama bermain *game free fire*.

- d) Mengawasi yaitu orang tua memberikan batasan waktu 1-2 jam setiap harinya kepada anak dalam bermain *game online*, memastikan anaknya rajin belajar seperti menyelesaikan tugas dari gurunya, dan selalu tegas dalam manajemen waktu anak.
- e) Mendorong atau Memberikan Motivasi: orang tua bekerjasama dengan tokoh agama, mendorong dan memotivasi anak remajanya untuk aktif dalam melakukan hal-hal yang bersifat kerohanian seperti seperti belajar mengaji, dan shalat sehingga kegiatan game ditinggalkan. Peran orang tua dan tokoh agama dapat meminimalisir kelompok anak remaja yang suka bermain *game online*.
- f) Mengarahkan yaitu orang tua bekerjasama dengan lurah, mengarahkan membatasi waktu pada anak untuk bermain *game online*, mengarahkan anak menyelesaikan semua tugas sekolah, memasukannya ketempat pengajian, disiplin dalam melaksanakan shalat lima waktu dan memberikan teguran.

2. Dampak positif bermain game online terhadap kepribadian sosial anak remaja di Kelurahan Labunia Kecamatan Wakorumba Selatan Kabupaten Muna, memberikan dampak yang positif kepada anak meliputi:

- a) Membantu bersosialisasi, game online dapat membantu anak bersosialisasi yang baik, sehingga membuat anak semakin berkembang kemampuan bersosialisasinya baik terhadap lingkungan sekitarnya maupun dalam game online yang sering ia mainkan;
- b) Kerja sama ketika anak bermain game online, mereka akan terbiasa bekerja sama dalam game yang sedang dimainkan hal ini akan membantu anak semakin baik kemampuan bekerja samanya dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Simpati, sikap ini akan terbiasa dilakukan oleh anak, karena ketika di dalam game online terbiasa menolong teman yang memerlukan bantuan untuk memenangkan pertarungan dan akan menjadi kebiasaan anak bahkan di kehidupan sehari-hari anak. Kemudian dampak negatif bermain game online terhadap kepribadian sosial anak remaja Kelurahan Labunia Kecamatan Wakorumba Selatan Kabupaten Muna, memberikan dampak negatif kepada anak meliputi;
 - a) Kecanduan (*adiksi*), game online dapat membuat anak kecanduan atau ketagihan saat sudah bermain, akhirnya anak hanya memikirkan game dan menganggap hal selain game tidak penting untuk dilakukan;
 - b) Berbicara kasar dan kotor, permainan game online ini dapat memberikan dampak negatif yaitu anak akan terbiasa berbicara kasar dan kotor kepada orang lain;
 - c) Pterbengkalainya kegiatan didunia nyata, terlalu sering memainkan game online anak akan mengabaikan beberpa kegitan di kehidupan kesehariannya seperti lupa mengerjakan tugas sekolah atau kuliah dan tidak melakukan pekerjaan lain selain bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewanto, 2007. *Dampak Positif Dan Negatif Game Online*, Pdf. Makalah Dipublikasikan, Yogyakarta: UGM
- Handayani, Nur Lela, Kusuma, 2016. *Kontrol Sosial Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Remaja*. Di Desa Petarukan: Kabupaten Pemalang
- Gunawan, 2016. *Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti Berbicara Kasar Untuk Kalangan Usia 7-12 Tahun*. Jurnal Program Studi Desain Komunikasi: Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Muthmainnah, 2015. *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Pribadi Anak Yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 1 : 103 – 112.
- Yusuf, S.L.N, 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya