

KONTRIBUSI PENGAWASAN ORANG TUA DALAM KONTEKS GAME ONLINE PADA ANAK

Rahmad Hidayat¹, Nurhayati²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Lampung
email nurhayati.1992@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai peran orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak saat bermain game online di desa Nambahrejo Kec. Kotagajah, Lampung Tengah. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel pada penelitian ini berjumlah 28 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua berperan dalam mengawasi anaknya ketika bermain game online meskipun belum maksimal, hal ini dikarenakan orang tua yang tidak memiliki banyak waktu di rumah dan menghabiskan waktu dengan anak, peran orang tua ini yang dimaksud meliputi 60,71% memberikan arahan dalam bermain game online, 78,58% memberikan batasan anak dalam bermain game online, 64,29% bermain game bersama dengan orang tua yang secara tidak langsung mengawasi mereka.

ABSTRACT

This study aims to describe the role of parents in providing supervision to children when playing online games in Nambahrejo Village, Kec. Kotagajah, Central Lampung. The method used is descriptive with a quantitative approach. The sample in this study amounted to 28 respondents. The results of the study show that parents play a role in supervising their children when playing online games even though they are not optimal, this is because parents do not have much time at home and spend time with children, the role of these parents includes 60.71% giving directions in playing online games, 78.58% give limits for children to play online games, 64.29% play games together with parents who indirectly supervise them.

Kata kunci:

Pengawasan, Orang Tua, Game Online

Keywords:

Supervisions, Parents, Online Games

Pendahuluan

Pada era modern sekarang ini teknologi berkembang sangat pesat. Adanya Internet merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang tentunya menyuguhkan berbagai macam situs yakni dari positif serta negative dan dapat dirasakan semua kalangan masyarakat dari yang tua, muda, serta anak-anak. Tidak dapat dipungkiri adanya perkembangan teknologi ini pastinya akan menimbulkan dampak yang signifikan dari yang mempermudah kehidupan manusia disegala aspek sampai dampak negative yang termasuk dikalangan anak-anak atau remaja. Salah satunya yang dapat dirasakan Nadiasih, N. (2021) ialah wahana permainan anak atau remaja yang dulunya bermain dengan teman atau alat permainan tradisonal sekarang beralih kepermainan moderan berbasis digital contohnya *game online*.

Permainan *game online* merupakan permainan moderan yang tengah eksis pada saat ini. Permainan ini adalah permainan yang dimainkan melalui *handphone*, PC (*personal computer*) dan disambungkan dengan internet. Menurut Syahrani (2015:85) "*game online* merupakan *game* dengan fasilitas internet yang menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video*

game) karena para pemain dapat saling berkomunikasi satu sama lain diseluruh penjuru dunia melalui fasilitas *chatting*". Pada *Game online* menyuguhkan fitur-fitur yang menarik yang banyak diminati oleh para remaja. Namun disamping itu, *game online* juga memiliki dampak bagi para pemainnya.

Laili dan Nuryno (2015:68) dampak positif bermain *game online* ialah otak akan berkembang, hal ini dikarenakan dengan bermain *game* dapat melatih konsentrasi serta kreatifitas seseorang. Tentu saja manfaat yang didapat dari bermain *game online* ini perlu diimbangi dengan waktu bermain yang pas dan tidak berlebihan yang nantinya akan menimbulkan kecanduan. Selain itu Kustiawan (2019:44) dampak negative yang dapat ditimbulkan game online yakni memicu pemainnya untuk meningkatkan pemikiran agresif karena seseorang cenderung mencontoh segala sesuatu yang dilihatnya, anak dapat terisolasi dari lingkungan social, mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral misalnya perilaku kekerasan dan dendam, dapat menurunkan prestasi akademik karena malas untuk belajar dan cenderung menggunakan waktunya untuk bermain *game online*, dan membolos sekolah demi bermain *game* kesayangan mereka (Masya dan candra, 2016). Karena jenis *game* yang dimainkan berupa *game* ber-*genre* peperangan, maka dengan bermain *game online* remaja akan lebih kritis dan kreatif agar dapat memenangkan sebuah permainan dalam *game* tersebut namun, secara tidak langsung hal tersebut juga dapat menimbulkan kecanduan dalam permainan *game online*. Hal inilah yang akan berimbas pada perilaku yang tidak baik dan cenderung menyimpang serta berakibat kepada menurunnya moral dalam diri remaja. Sehingga dapat dikatakan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* sangat berbahaya bagi kehidupan seseorang terutama pada remaja yang masih dalam masa pertumbuhan. Karena dampak yang ditimbulkan dapat merubah segala aspek kehidupan dari para pemainnya baik dalam kehidupan pribadi, sekolah, beribadah, dan juga dalam lingkungan masyarakat.

Prilaku buruk yang dimaksud juga terlihat di Desa Nambahrejo, Lampung Tengah, dimana remaja yang telah kecanduan dalam bermain *game online* bersikap lebih emosional, sering kali berkata kasar bahkan kata kotor, serta tidak peduli dengan lingkungan sekitar . Prilaku seperti ini tentunya akan merugikan diri sendiri dan orang lain, oleh karena itu perlu adanya pengawasan yang dilakukan oleh orang tua agar remaja yang bermain *game online* ini tidak memiliki prilaku yang amoral berlebih. Pengawasan yang dilakukan orang tua merupakan serangkaian usaha dalam memperhatikan dan mengamati segala aktifitas anak agar anak memiliki kemampuan dalam menyesuaikan dirinya baik dalam keluarga dan lingkungan sebagai upaya untuk membentuk kepribadian mereka (Febriani, 2018).

Adapun teori *parental mediation* lebih memfokuskan pengawasan anak saat menggunakan sebuah media dimana terdapat 3 strategi yang orang tua gunakan dalam mengawasi anak, yaitu aktif (*active*), pembatasan (*restrictive*), dan menonton bersama (*co-viewing*) (Livingstone dan Helsper, 2010):

1. *Active Mediation*, cara pengawasan yang dilakukan oleh orang tua melalui berbicara kepada anak mengenai media yang dipakai, dampak baik dan buruknya dengan cara kata-kata yang baik sehingga anak tidak akan merasa terkekang
2. *Restrictive Mediation*, dimana dalam pengawasan ini orang tua mengontrol secara utuh terkait waktu dan konten yang boleh digunakan oleh anak.
3. *Co-viewing* atau *co-use of media*, pada startegi pengawasan ini orang tua tidak membatasi melainkan ikut bermain, mengakses, menonton, dan menggunakan media bersama-sama dengan anak sehingga orang tua akan dengan mudah memberikan pengawasan secara langsung kepada anak.

Pengawasan merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh orang tua terutama ayah dan ibu. Orang tua memiliki hak penuh terhadap pengawasan yang dilakukan kepada anaknya. Orang tua melakukan pengawasan kepada anak dengan tujuan untuk memantau setiap kegiatan anak apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Dalam memberikan pengawasan kepada anak saat menggunakan media ataupun *handphone* orang tua hendaknya memberikan batasan waktu dan kontrol penuh terhadap apa yang diakses oleh anak. Hal ini dikarenakan masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa di mana mereka akan menyesuaikan, merubah perilaku, adanya permasalahan, dan *realistic* yakni mereka cenderung berpikir apa yang terjadi harus sesuai dengan apa yang mereka harapkan (Putro, 2017). Oleh karena itu Susilawati (2013:249) mencari jati diri, membangun kepribadian serta menyesuaikan diri untuk dapat diterima di dalam lingkungan masyarakat merupakan hal yang wajar dialami oleh remaja, sehingga perlu adanya pengawasan yang sesuai diterapkan oleh orang tua agar remaja dapat dikendalikan dengan baik sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan Teknik pengumpulan data yakni angket sebagai tehnik utama dan wawancara sebagai pendukung dengan sasarannya yakni para anak-anak yang bermain *game online* di desa Nambahrejo Lampung Tengah. Sample pada penelitian ini yakni 28 responden.

Hasil Dan Pembahasan

Pada penelitian ini pengawasan orang tua yang diteliti focus pada teori *parental mediation* yakni terdapat 3 strategi pengawasan yang dilakukan oleh orang tua yakni aktif (*active*), pembatasan (*restrictive*), dan menonton bersama (*co-viewing*) berikut hasil dan pembahasan yang telah didapatkan setelah penelitian dilakukan.

1. Pengawasan dengan Memberikan Arahan

Pengawasan dengan memberikan arahan kepada remaja dilakukan oleh orang tua bertujuan agar remaja dapat berperilaku serta bertindak sesuai dengan arahan dari orang tua. Dalam hal ini pengawasan yang dimaksudkan yaitu ketika remaja menggunakan media atau menggunakan *handphone*. Dimana dalam penggunaan *handphone* untuk bermain *game online* remaja perlu mendapat arahan dari orang tua mengenai baik dan buruk serta dampak yang dapat dihasilkan dari bermain *game online* tersebut. Sebesar 60,71% orang tua berperan dalam memberikan arahan kepada anak saat bermain *game online* yakni orang tua mengajak anak berdiskusi mengenai baik buruk serta dampak yang dapat diakibatkan dari penggunaan *handphone* dan bermain *game online* yang dimana bila digunakan secara terus menerus akan merugikan dirinya dimasa sekarang dan masa depan Selain itu orang tua telah memberikan teguran kepada anak ketika mereka bermain *game* hingga lupa waktu.

Pengawasan berupa memberikan arahan ini tentunya akan mempengaruhi sikap emosional anak dengan presentase 78,58%, hal ini dikarenakan jenis *game online* yang banyak dimainkan adalah *game* dengan jenis peperangan yang terdapat edegan pembunuhan maka secara tidak langsung akan berpengaruh pada sikap emosional serta perilaku agresif dalam diri remaja, sehingga perlu arahan dari orang tua agar dapat merubah sikapnya menjadi lebih baik dan tidak mudah emosi. Selain itu jika pemberian arahan ini dilakukan dengan baik maka akan berdampak positif pula terhadap moral remaja, hal ini dilakukan oleh orang tua melalui arahan dalam berperilaku serta pembiasaan yang diterapkan sehari-hari di lingkungan rumah dan masyarakat. Pengawasan orang tua dalam memberikan arahan juga 67,68% berdampak pada perubahan tingkahlaku anak remaja terhadap lingkungan sosialnya, hal ini dikarenakan dengan adanya arahan dari orang tua mengenai pentingnya

bersosialisasi dengan lingkungan sekitar maka remaja dapat membagi waktunya untuk bermain *game online* dan untuk melakukan kegiatan bermanfaat lain seperti mengikuti kegiatan yang ada di lingkungan sekitarnya.

2. Pengawasan dengan Memberikan Batasan

Pengawasan yang dimaksud ialah orang tua memberikan batasan berupa batasan waktu kapan remaja harus bermain *game online* atau *handphone* dan batasan mengases media digital lainnya. sebesar 78,58% orang tua berperan dalam memberikan pengawasan kepada remaja berupa pemberian batasan-batasan waktu dengan cara memberikan jadwal kepada remaja seperti dibatasinya waktu remaja dalam bermain *game online*. Dengan adanya pembatasan waktu bermain game online maka waktu yang dimiliki remaja dapat digunakan untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat lainnya. Selain itu media yang ada di *handphone* juga harus diketahui oleh orang tua misal aplikasi game apa saja yang ada, aplikasi chat, serta aplikasi pembelajaran lainnya, disinilah orang tua memiliki control full terhadap apa yang akan dilakukan oleh remaja terutama dalam menggunakan internet. Hal ini juga di perkuat oleh pernyataan (Livingstone dan Helsper, 2010) bawasanya tipe pengawasan dalam memberikan batasan artinya orang tua memberikan serta mengontrol jumlah waktu yang digunakan oleh anak dalam penggunaan media meupun konten yang ada dalam media itu sendiri. Adanya control yang dilakukan kepada anak tentu akan berpengaruh pada sikap emosional diri mereka hal ini dikarenakan dengan adanya batasan waktu yang diberikan oleh orang tua secara tegas ketika remaja bermain *game online* maka dampak seperti emosional dalam diri remaja akan berkurang karena durasi remaja dalam bermain *game online* juga berkurang dan dapat dialihkan dengan kegiatan lain. Secara tidak langsung ketika emosional dapat dikendalikan oleh anak maka akan berpengaruh pada moral atau prilaku anak kepada orang lain sehingga anak juga akan lebih peka atau peduli dengan lingkungan sosialnya.

3. Pengawasan dengan Melakukan Kegiatan Secara Bersama

Pengawasan jenis ini bertujuan supaya orang tua dapat memberikan teguran atau dapat mengontrol secara langsung ketika remaja sedang bermain game online. Menurut Nathanson yang dikutip dalam Livingstone dan Helsper (2010) pada pengawasan ini lebih menekankan kepada sebuah strategi yang digunakan dengan sengaja untuk berbagi penggunaan media bersama dengan anak. Dengan menggunakan media bersama dengan anak orang tua akan dengan mudah memberikan pengawasan kepada anak mengenai apa saja yang baik dan buruk yang ditonton atau dimainkan oleh anak. Sebesar 64,29% peran orang tua meluangkan waktunya untuk menemani remaja ketika sedang bermain *game online* sehingga orang tua dapat memberikan pengawasan secara langsung apabila remaja melakukan tindakan yang tidak sesuai dan berkata yang tidak seharusnya. Ketika orang tua mampu meluangkan waktu untuk sekedar menemani remaja ketika mereka sedang bermain *game online* maka orang tua akan dengan mudah memberikan pengawasan serta memantau kegiatan remaja. Dengan itu orang tua akan dapat langsung menegur remaja bahwa sikap pemarah serta emosional tersebut tidak baik dan langsung memberi contoh yang baik bahwa dalam permainan pasti ada yang kalah dan ada yang menang. Selain itu, Afni, D. N., Eddison, A., & Supentri, S. (2022) dengan adanya pengawasan langsung berupa menemani anak ketika mereka sedang bermain *game online* maka orang tua dapat mengontrol tingkah laku anak dan dapat mengarahkan anak untuk bersikap lebih baik yang sesuai dengan nilai-nilai moral yang berlaku.

Hal ini tentunya sebagai upaya untuk mengantisipasi dampak moral yang akan terjadi jika anak tidak diberikan pengawasan yang baik yakni seperti Surbakti (2017:35) berupa dampak negatif yang ditimbulkan dari game online yang berupa efek kecanduan (adiksi), bermain game online dapat mendorong melakukan hal-hal yang negatif misalkan mencuri dan berbuat kekerasan terhadap orang lain, bermain game menyebabkan seseorang berkata kasar dan kotor karena merasa marah ketika kalah dalam bermain, dengan memberikan pengawasan yang baik maka perubahan yang terjadi pada

tingkah laku anak terhadap lingkungan sosial dapat diarahkan menjadi lebih baik. Mengingat bahwa anak yang Kadir, A., & Riswan Kamri Amri, S. R. (2020) sudah kecanduan bermain *game online*, maka mereka akan fokus bermain dan seringkali mengabaikan lingkungan sekitarnya.

4. Peran Orang Tua dalam Memberikan Pengawasan Kepada Anak Saat Bermain *Game Online*

Orang tua pasti akan memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya karena rasa sayang dan tanggungjawab sebagai orang tua kepada anaknya (Nurlina, N, 2019).. Adanya kemajuan jaman dan berkembangnya teknologi yang dipakai oleh masyarakat tentunya akan membuat anak-anak juga akan mengikuti perkembangan tersebut. Padahal dampak negative adalah hal yang perlu ditakutkan sehingga harus ada upaya pencegahan agar meminimalisir dampak negative yang ada. Perkembangan teknologi yang memanfaatkan internet salah satunya ialah *game online* yang sekarang ini sedang menjadi primadona dikalangan anak-anak. Adapun dampak negative yang dirasakan ialah para remaja yang telah kecanduan bermain *game online* akan bermain hingga lupa waktu, sehingga remaja ini sering sekali membantah apabila sedang diperintah atau dimintai tolong oleh orang tua lebih mementingkan bermain *game*. Selain itu, mereka menjadi lebih pemaarah jika tidak diberikan uang untuk membeli paket data, sering melontarkan kata-kata kasar dan cenderung marah-marah.

Selain itu dengan memainkan *game online* tidak menutup kemungkinan bahwa remaja yang telah kecanduan bermain *game online* akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Meskipun *game online* ini dimainkan oleh sekelompok orang atau grup mereka juga akan berkumpul dengan teman satu grupnya yang memainkan jenis *game online* yang sama (Kustiawan, 2019). Hal ini disebabkan bahwa remaja yang telah kecanduan dalam bermain *game online* akan lebih fokus terhadap permainan yang cenderung tidak memperdulikan hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Nurhayati, N., Pitoweas, B., Putri, D. S., & Yanzi, H, 2020). Mereka juga tidak jarang meninggalkan kegiatan-kegiatan yang ada di lingkungan sekitar dan lebih memilih untuk bermain *game online*. Pergaulan remaja dengan lingkungan sekitar juga berubah semenjak mengenal *game online*. Mereka akan berkumpul dengan teman-teman yang memiliki kegemaran bermain *game online* yang sama.

Oleh sebab itu Supriyanto, S., Masrukhi, M., & Winaryati, E. (2021) peran orang tua sangat diperlukan disini, dengan mengarah pada teori parental mediation lebih memfokuskan pengawasan anak saat menggunakan sebuah media dimana terdapat 3 strategi yang orang tua gunakan dalam mengawasi anak, yaitu aktif (*active*), pembatasan (*restrictive*), dan menonton bersama (*co-viewing*) (Livingstone dan Helsper, 2010). Ketiga strategi ini dianggap sangat efisien dengan hasil penelitian tingkat keeratan sebesar 0,63 yang artinya ketiga strategi ini dapat diterapkan oleh orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak-anak, sehingga dampak negative yang diatikuti dapat dicegah serta dapat ditangani oleh orang tua sebagai agen sosialisai pertama seorang anak, meskipun dalam peran orang tua ini dapat dilakukan dengan startei tersebut namun tentunya ada kendala yang didapati oleh mereka dimana pembagian waktu antara orang tua kepada anak juga dengan bekerja. Sehingga peran orang tua ini dianggap belum maksimal untuk diterapkan terutama bagi orang tua yang sama-sama bekerja.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa orang tua berperan dalam memberikan pengawasan kepada anak remaja dalam bermain *game online* seperti memberikaan arahan kepada anak dalam bermain *game online*, memberikan batasan waktu sebagai bentuk control kepada anak, dan melakukan kegiatan bersama berupa bermain dan mengakses media digital tidak terkecuali *game online*. Namun, pengawasan yang dilakukan oleh orang tua ini belum maksimal hal

ini dikarenakan orang tua tidak memiliki waktu banyak untuk melakukan pengawasan kepada anak karena adanya kewajiban lain seperti bekerja.

Referensi

- Febriani,S, Pitoewas.B, & Nurmalisa.Y.2018. Pengaruh Pengawasan Orang Tua Terhadap Kenakalan Remaja di Dusun Cilawang Desa Cipadang. *Jurnal Kultur Demokrasi*. 5 (11).
- Kustiawan, Arif & Utomo, Bayu. 2018. *Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan)*. Jawa Timur : CV. AE Media Grafika.
- Laili, Ma'rifatun & Nuryono, Wiryo. 2015. Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 5 (1)
- Livingstone, Sonia & Helsper.J.E. 2010. Parental Mediation and Children's Internet Use. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. 1 (1)
- Maysa, Hardiyansyah & Candra Adi. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 3(1).
- Putro, Zarkarsih Khamim. Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*. 17 (1)
- Surbakti, Krista. 2017. Dampak *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. Vol. 1 No. 1
- Susilawati, Samsul. Mengubah Metode Pendidikan Moral Kohlberg dalam Pembelajaran. *Jurnal El-Hikmah*. 8 (2)
- Syahrani, Ridwan. 2015. Ketergantungan *Game Online* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1 (1)
- Afni, D. N., Eddison, A., & Supentri, S. (2022). PENGARUH POLA ASUH TERHADAP PEMBENTUKAN MORAL ANAK USIA REMAJA. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(1), 27-35.
- Supriyanto, S., Masrukhi, M., & Winaryati, E. (2021). PENDIDIKAN NILAI MORAL PADA ANAK USIA DINI DI ERA PANDEMI COVID 19. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 8(2), 66-72.
- Nurhayati, N., Pitowas, B., Putri, D. S., & Yanzi, H. (2020). Analisis Kepekaan Sosial Generasi (Z) Di Era Digital Dalam Menyikapi Masalah Sosial. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 7 (1), 17–23.
- Nurlina, N. (2019). Peran Orang Tua dalam Pembentukan Kepribadian Anak di Era Digital. *AN-NISA: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 12(1), 549-559.
- Nadiasih, N. (2021). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(3), 90-96.
- Kadir, A., & Riswan Kamri Amri, S. R. (2020). Peran orangtua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(3), 255-259.