

**Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan
Bermain *Game Online* pada Anak di Kelurahan Maccorawalie
Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang**



Oleh

NURKUMALASARI
NIM. 12.3200.006

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana sosial (S.Sos.)
pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Dakwah dan
komunikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
PAREPARE**

2017

Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan

***Game Online* pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan**

Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Sosial Islam

Program Studi

Bimbingan dan Konseling Islam

Disusun dan diajukan oleh

NURKUMALASARI

NIM : 12.3200.006

Kepada

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)

PAREPARE

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Nurkumalasari

NIM : 12.3200.006

Jurusan : Dakwah dan Komunikasi

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Ketua Jurusan Dakom No. Sti/19/PP.00.9/1145/2015

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Muh. Jufri. M.Ag

NIP : 1972072300003 1 001

Pembimbing Pendamping : Drs. A. Nurkidam, M.Hum

NIP : 19641231199203 1 045

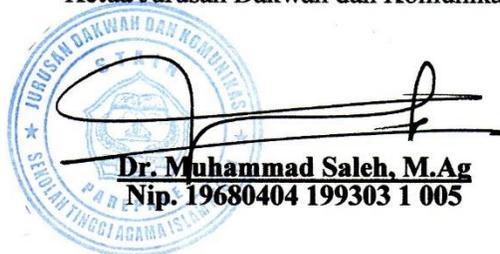


(.....)



(.....)

Mengetahui:
Ketua Jurusan Dakwah dan Komunikasi



Dr. Muhammad Saleh, M.Ag
Nip. 19680404 199303 1 005

Skripsi

**Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan
Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan
Watang Sawitto Kabupaten Pinrang**

Disusun dan diajukan oleh

NURKUMALASARI
NIM : 12.3200.006

Telah dipertahankan di depan panitia ujian munaqasyah

Pada tanggal 14 Desember 2016 dan dinyatakan

Telah memenuhi syarat

Mengesahkan
Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama : Muh. Jufri. M.Ag
NIP : 1972072300003 1 001



Pembimbing Pendamping : Drs. A. Nurkidam, M.Hum
NIP : 19641231199203 1 045



Ketua STAIN Parepare



Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si
NIP: 19640427 198703 1 002

Ketua Jurusan Dakwah dan
Komunikasi



Dr. Muhammad Saleh, M.Ag
NIP: 19680404 199303 1 005

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Nurkumalasari

NIM : 12.3200.006

Jurusan : Dakwah dan Komunikasi

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Ketua Jurusan Dakom No.

Tanggal Kelulusan : Sti/19/PP.00.9/1145/2015
14 Desember 2016

Disahkan Oleh Komisi Penguji:

Muh. Jufri. M.Ag

(Pembimbing I)

(.....*Jufri*.....)

Drs. A. Nurkidam, M.Hum

(Pembimbing II)

(.....*Nurkidam*.....)

Dr. Ramli, S.Ag., M.Sos.I

(Penguji I)

(.....*Ramli*.....)

Iskandar, S.Ag., M.Sos.I

(Penguji II)

(.....*Iskandar*.....)

Mengetahui:
Ketua STAIN Parepare



Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si
NIP. 19640427 198703 1 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Rabbil Alamin. Segala puji bagi Allah SWT. Dia adalah Zat Yang Maha Mengetahui segala sesuatu baik yang nampak maupun tidak. Zat yang tidak pernah mengecewakan mahluk-Nya saat memberi janji dan semua yang ada alam jagad raya ini hanya bergantung pada-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan pada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW. keluarganya, sahabatnya dan bagi seluruh Umat Islam yang hidup dengan cinta pada sunnahnya.

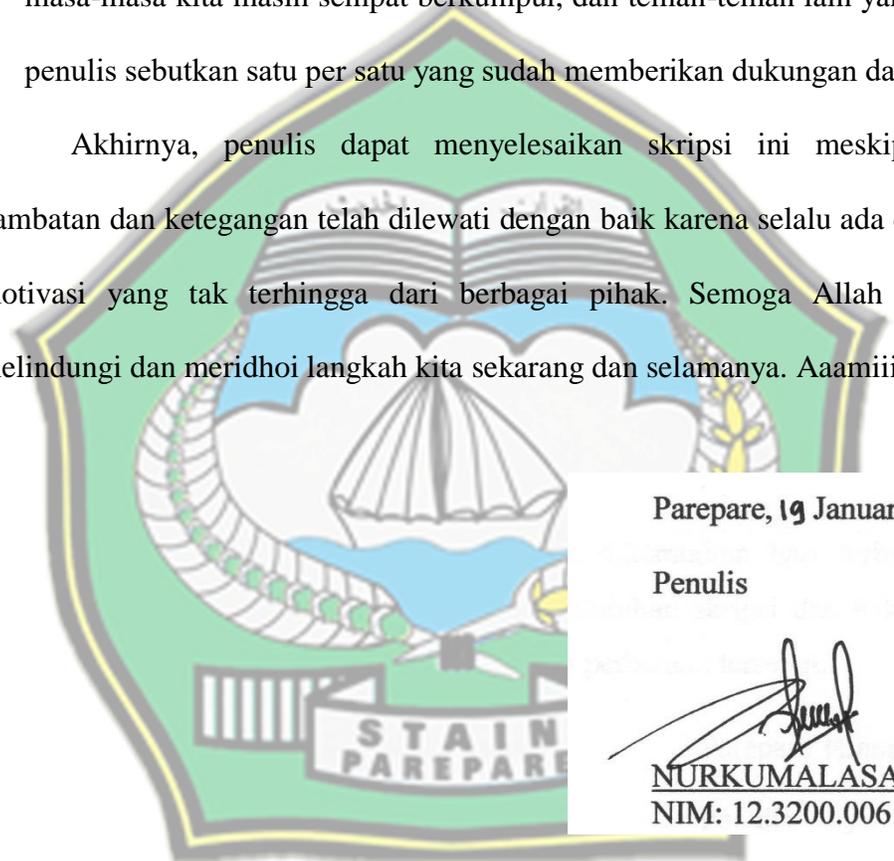
Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Sosial (S.Sos) Program studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI), Jurusan Dakwah dan komunikasi (DAKOM)” Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare (STAIN). Dalam penulisan skripsi ini tidak sedikit hambatan dan suka duka yang Penulis hadapi mulai dari awal samapi selesainya penulisan skripsi ini, namun dengan bimbingan intensif dan motivasi dari bapak Muhammad Jufri. M.Ag dan Bapak Drs. A. Nurkidam, M.Hum selaku pembimbing utama dan pembimbing pendamping penulis dalam penyusunan Skripsi ini, semoga bapak selalu diberi rahmat, taufik dan hidaya dari Allah SWT. Penulis juga harapkan semoga silaturahmi kita tetap terjaga, atas segala bantuan dan bimbingan serta ilmu yang diberikan selama ini, Penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ayahanda dan ibunda Daddong dan Dawiah tercinta yang telah membesarkan, mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kesabaran, keikhlasan dengan kasih sayang serta do'a tulusnya yang selaluh tercurah, sehingga semua aktifitas dalam penyelesaian skripsi ini bisa berjalan dengan lancar
2. Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si, selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare.
3. Dr. Muhammad Saleh, M.Ag, Ketua Jurusan Dakwah dan Komunikasi STAIN Parepare, dan Dr. Muhammad Qadaruddin, M. Sos.I selaku Penanggung Jawab Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam ((BKI),
4. Prof. Dr. H. Abd. Rahim Arsyad, M.A selaku Orangtua kami dan sebagai Dosen Guru Besar STAIN Parepare.
5. Bapak/Ibu Dosen dan staf pada Jurusan Dakwah dan Komunikasi yang telah mengarahkan, mendidik, membimbing dan memberikan ilmu begitu bermanfaat untuk masa depan penulis utamanya ibu Dr. Zulfah., S.Pd., M.Pd, sebagai dosen Penasehat Akademik yang dari awal pemilihan judul skripsi sampai akhir selalu memberikan saran dan motivasi.
6. Semua pihak dan staf yang ada di STAIN Parepare yang telah memberikan dukungan selama penulis menempuh pendidikan dan berbagai pihak yang ikut serta membantu lembaga Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL), dan seluruh pegawai, staf.

7. Kepada Staf dan Pegawai Rektorat yang membantu dan melayani saya dalam pngurusan keadminisrasian mulia awal sampai akhir perkuliahan di Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN)Parepare
8. Teman-teman BKI dan KPI angkatan 2012 atas keakraban dan kerja sama di masa-masa kita masih sempat berkumpul, dan teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang sudah memberikan dukungan dan do'anya.

Akhirnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun berbagai hambatan dan ketegangan telah dilewati dengan baik karena selalu ada dukungan dan motivasi yang tak terhingga dari berbagai pihak. Semoga Allah SWT. selalu melindungi dan meridhoi langkah kita sekarang dan selamanya. Aaamiiiiin.



Parepare, 19 Januari 2017

Penulis



NURKUMALASARI

NIM: 12.3200.006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : NURKUMALASARI

Nomor Induk Mahasiswa : 12.3200.006

Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Program Studi : BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang**

” benar-benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atas keseluruhan skripsi dan hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 19 Januari 2017

Penulis



NURKUMALASARI
NIM: 12.3200.006

ABSTRAK

Nurkumalasari “*Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kab.Pinrang*” (dibimbing oleh Muh. Jufri.dan A Nurkidam)

Perkembangan internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik termasuk bagi anak remaja atau anak sekolah. Namun, dibandingkan untuk menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*. Bermain *game online* secara berlebihan akan mempengaruhi kesehatan baik fisik maupun mental pada anak, dan bisa mengarah kepada adiksi bagi pemainnya. Disadari pandangan bahwa penerapan upaya-upaya bimbingan orangtua dalam membatasi atau mengontrol kebiasaan atau kegemaran anak bermain *game online*, maka orangtua perlu memahami bagaimana membentuk relasi yang hangat dengan anak.

Tujuan penelitian untuk mengetahui upaya bimbingan orangtua dalam mengurangi kebiasaan *game online* pada anak di kelurahan macorawalie kecamatan watang sawitto kabupaten pinrang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, artinya penelitian ini tentang data yang dikumpulkan berupa gambar dan diuraikan dengan kata-kata, misalnya hasil wawancara antara peneliti dan informan, memahami bagaimana realitas atau fenomena terjadi menurut pengetahuan dan pemahaman subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, pustaka atau dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah dengan *purposive sampling*. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data. Teknik dalam analisis data adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orangtua sangat berperan dalam menagani anaknya yang gemar bermain *Game*. Dengan cara orangtua bekerja keras dalam memantau perkembangan dan perilaku anak, dan orangtua pun harus memberikan waktu khusus untuk bermain game, dan beri ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Yang paling penting ketika anak sedang bermain tentunya orang tua memberikan perhatian dan mendampingi mereka. Terutama kebiasaan bermain game pada anak usia di bawah lima tahun, hal yang paling dianjurkan terhadap orangtua adalah sebaiknya mereka menyediakan fasilitas game untuk anak mereka dirumah agar kita bisa mememonitor mereka. Dalam memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kebiasaan bermain game pada anak, dan terbukti bahwa upaya yang dilakukan orangtua dengan mengawasi keseharian anak-anak mereka. Meskipun bimbingan yang lakukan tidak setiap saat dilakukan orangtuanya.

Kata Kunci : Bimbingan Orangtua, Kebiasaan Bermain *Game Online*

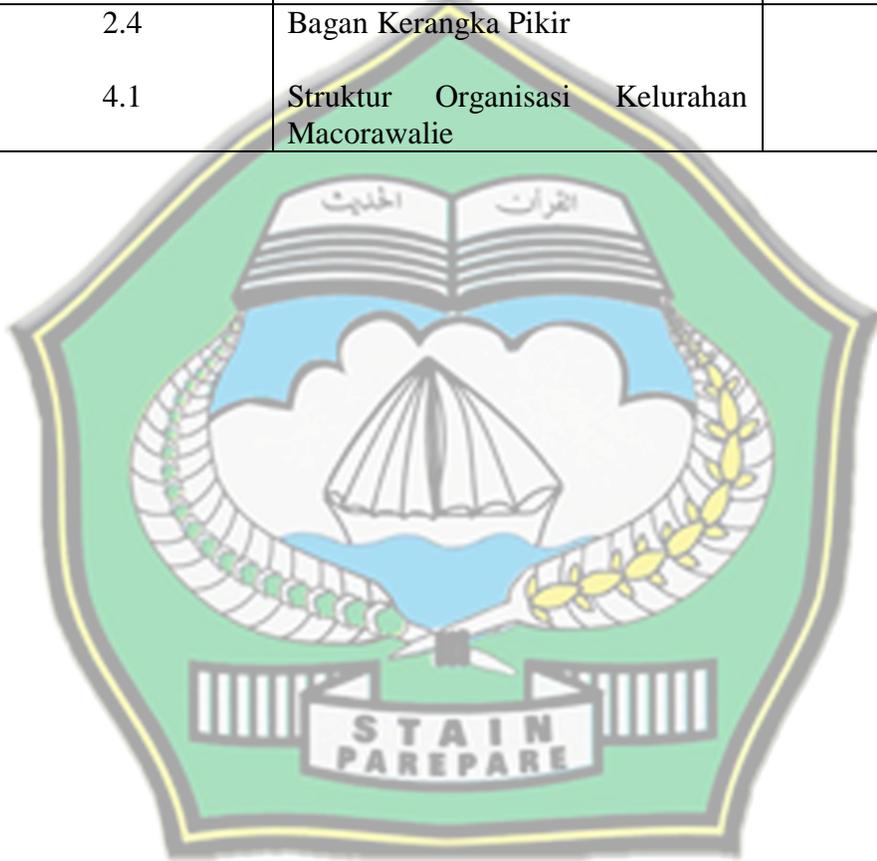
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Penelitian Yang Relevan.....	7
2.2 Tinjauan Teoritis.....	8
2.3 Tinjauan Konseptul.....	12
2.4 Bagan Kerangka Pikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Fokus Penelitian.....	30

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Tentang Lokasi Penelitian	38
4.1.1 Gambaran Umum Kelurahan Macorawalie.....	38
4.1.2 Visi dan Misi Kelurahan Macorawalie.....	39
4.1.3 Kondisi Umum Kelurahan Macorawalie.....	40
4.1.4 Pemerintahan Kelurahan Macorawalie.....	43
4.1.5 Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga.....	45
4.1.6 Data Jumlah Penduduk.....	47
4.1.7 Prioritas Kelurahan.....	48
4.2 Gambaran Umum <i>Game Online</i>	50
4.2.1 Perkembangan <i>Game</i>	51
4.2.2 Bahaya yang ditimbulkan Oleh <i>Game Online</i> dan Komputer.....	53
4.3 Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bentuk-bentuk <i>Game Online</i>	55
4.4 Peran Bimbingan Orangtua dalam Upaya Menangani Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> pada Anak.....	63
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.4	Bagan Kerangka Pikir	29
4.1	Struktur Organisasi Kelurahan Macorawalie	45



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran
1.	Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari STAIN Parepare
2.	Surat Izin Penelitian dari Pemerintah Kabupaten Pinrang
3.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kelurahan Maccorawalie
4.	Pedoman Wawancara
5.	Surat Keterangan Wawancara
6.	Dokumentasi
7.	Biodata Penulis



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ketika kecanggihan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik di kalangan masyarakat, di dunia anak-anak dan remaja juga tidak kalah dengan pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya adalah sebagai sarana hiburan, antara lain bermain alat yang sering disebut “*game online*”. *Game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan internet.¹

Permainan *game online* menjadi suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain di dalamnya. Pada awalnya, permainan *game online* masih belum populer. Permainan yang sering di mainkan para kalangan remaja dan anak-anak dahulu, yaitu permainan “*Play Station*” (PS).

Sedangkan pada era globalisasi, permainan PS sudah dianggap ketinggalan karena terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan dapat dimainkan oleh orang banyak dengan tempat yang berbeda yaitu *game online*. *Game online* ini merupakan suatu permainan *game* yang dimainkan secara *online*. Beragam *game* diciptakan dan kemudian di mainkan oleh mereka yang men-*download*.²

¹<http://lifestyle.kompasniana.com/catatan/201207/26/pengaruh-game-bagi-pemuda> atau remaja, 28, November 2012

²Yudha, Prasetyo. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan anak Remaja* (skripsi Fakultas Ekologi Manusia IPB. 2009)

Maraknya permainan *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stress(baik itu datang dari diri sendiri,orang tua,guru, amaupun orang lain) dapat mengurangii bahkan dapat menghilangkan rasa stress tersebut, sehingga *gamer* yang baru pemula merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online*.

Jika permainan *game online* dimainkan secara terus menerus tanpa ada *self control* dari remaja tersebut, akan menjadikan remaja yang kebiasaan bermain *game online* (*game addiktif*). Kebiasaan bermain *game online* merupakan fase sangat sulit bagi seseorang untuk lepas dari permainan itu.

Adanya internet sebagai salah satu kebutuhan atau sarana yang memudahkan aktivitas, pola budaya dalam masyarakat Indonesia juga dapat mengalami banyak perubahan. Sangat memungkinkan anak remaja lebih kenal dengan budaya *Warcraft* dibanding tarian Aceh. Mereka lebih mengenal *interface* dan fitur *Friendster* dibanding rapat bulanan warga kelurahan. Saat ini telah banyak warnet yang melengkapi fasilitas *online game* dalam tiap komputer yang mereka sediakan.

Hasil wawancara dengan pemilik warnet yang berada di daerah Sidoarjo, fasilitas *online game* lebih banyak menarik pelanggan dibandingkan fasilitas lainnya yang disediakan oleh pihak warnet. Jumlah pelanggan yang memanfaatkan fasilitas untuk *browsing*, membuka *e-mail*, atau bahkan memperbarui status dalam

situsjaringan sosial atau *social network service* seperti *Facebook*, tidak sebanyak pelanggan yang datang dengan tujuan untuk bermain *online game*.

Observasi yang dilakukan sebelumnya dan melihat keadaan yang ada di lokasi sebagai objek penelitian, internet *game* banyak diminati oleh remaja dan dewasa. Saat ini, 67% remaja bermain *internet game* secara *online*. Karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat mereka, seperti internet dan komputer *gamer*, remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan internet. Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya sering kali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja.

Kegemaran bermain internet *game* di kalangan remaja menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruh internet *game* terhadap perkembangan remaja. Meskipun saat ini perhatian media dan popularitas internet *game* yang dihubungkan dengan dampak-dampak buruk yang disebabkan oleh game telah banyak dibicarakan, namun tetap saja penelitian mengenai topik tersebut masih sangat kurang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan, hubungan antara *game online* dengan ketergantungan dan perilaku penurunan interaksi sosial (*Internet Paradox Study*), bermain yang berlebihan, penurunan tajam pada *social involvement*, dan peningkatan kesendirian dan depresi, serta mengalami *high levelsof emotional loneliness* atau kesulitan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata, dan juga berhubungan dengan kerusakan pada faktor sosial, psikologi, dan kehidupan.

Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika anaknya ingin bermain *game*. Peran orang tua bisa dimulai dari memilihkan jenis *game* yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak. Dalam al-Quran Allah berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ
مَا يُؤْمَرُونَ

Terjemahnya

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.³

وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدُومُونَ عَلَيَّ مَا تَكُونُونَ عِنْدِي
وَفِي الذِّكْرِ لَصَافِحَتِكُمْ الْمَلَائِكَةُ عَلَيَّ فُرُشِكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ
وَلَكِنْ يَا حَنْظَلَةُ سَاعَةً وَسَاعَةً «. ثَلَاثَ مَرَّاتٍ [رواه مسلم]

Artinya: "Demi Dzat yang aku berada di tangan-Nya, jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian berada bersama ku, atau seperti ketika kalian berdzikir, maka Malaikat akan menyalami kamu sekalian di tempat-tempat tidurmu dan di jalan-jalanmu. Akan

³Dapartemen Agama RI. *AL-Qur'an dan Terjemahnya* (cet. X; Bandung: CV Diponegoro, 2003). h.560.

tetapi, wahai Hanzhalah, “semuanya ada waktunya”. Itu beliau ucapkan sebanyak 3 kali.”⁴

Hadis ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi Muhammad SAW bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Disalami Malaikat merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan utama dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana bentuk-bentuk *game online* yang sering dimainkan anak di kelurahan Watang Sawitto Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang?
- 1.2.2 Bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi kebiasaan *game online* pada anak di Kelurahan Maccorawali Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang?

⁴Muhammad Fuad Abdul Baqi, *HR Muslim* (Cet.I;Jakarta: Pustaka As-Sunnah Jakarta, 2010), h.705.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui bentuk-bentuk dari *game online* yang beredar dan sering dimainkan anak di Kelurahan Maccorawali Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.
- 1.3.2 Untuk mengetahui upaya bimbingan orang tua dalam menangani kasus kebiasaan *game online* pada anak di kelurahan Maccorawali Kecamatan Watang Sawitto Kab Pinrang.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan kepada dua hal yaitu, kegunaan ilmiah dan kegunaan praktis

1. Kegunaan ilmiah

Penelitian ini diharapkan berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan pemikiran pembaca pada umumnya dan khususnya mahasiswa yang berkecimpung di dalam bidang bimbingan dan konseling.

2. Kegunaan praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif terhadap bimbingan orang tua terhadap anak berkenaan dalam upaya mengurangi

kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku anak dalam bermain *game online* sejalan dengan tumbuh kembangannya.

- b. Bagi remaja hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi tentang permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan dirinya, khususnya tentang cara mencegah bermain *game online* yang dapat menjadi suatu kebiasaan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Yang Relevan

Disadari bahwa tidak menutup kemungkinan dalam penulisan skripsi ini, terdapat persamaan dan perbedaan pada penulisan skripsi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun judul penelitian sebelumnya yang menjadi perbandingan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian Riska Wulan Ramadhani yang berjudul *Kebiasaan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada siswa SMK Negeri 2 Jember)* pada tahun 2014⁵, Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan dilakukan berdasarkan fenomena kebiasaan *game online* yang terjadi pada siswa SMK Negeri 2 jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif akibat kebiasaan *game online* terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar siswa. Dampak positif dari kebiasaan *game online* yaitu semangat belajar meningkat, konsentrasi meningkat sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat. Dampak negatif dari kebiasaan *game online* yaitu siswa menjadi malas belajar, sulit konsentrasi, serta malas sekolah sehingga hasil belajar yang

⁵Skripsi, Riska Wulan Ramadhani, *Kebiasaan Game Online Pada Siswa*(Studi Kasua Pada Siswa SMK Negeri Jember)pada tahun 2014,

diperoleh menurun. Untuk mengurangi kebiasaan *game online* pada siswa, dibutuhkan bimbingan dari guru BK SMK Negeri 2 Jember

2. Penelitian yang dihasilkan oleh Dhimaz Yudhistya. Skripsi. Jurusan Bimbingan Konseling dan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2010,⁶ tentang “Kebiasaan *Game Online* Pada Pelajar di Warnet Kediri Jayati”. Persamaan dan perbedaan: Penelitian diatas secara garis besar membahas persoalan tentang kebiasaan *game online* pada pelajar di warnet kediri jayati, yang dapat dijadikan relevansi adalah kebiasaan *game online* dengan penelitian ini yang ada kaitannya dengan *game online*, akan tetapi perbedaannya disini terletak pada subyek penelitiannya. Hasil penelitiannya adalah anak sudah terbiasa melakukan *game online* di Warnet Kediri, akibat kebiasaannya pelajar sering bolos pada waktu belajar.

2.2 Tinjauan Teoritis

2.2.1 Teori Keluarga

Keluarga merupakan kelompok primer yang penting dalam masyarakat, Keluarga merupakan sebuah grup yang terbentuk dari hubungan suami dan istri dan membesarkan seorang anak. Jadi keluarga dalam bentuk murni merupakan suatu kesatuan sosial yang terdiri dari suami, isteri dan anak – anak. Dengan demikian

⁶ Skripsi Dhimaz Yudhistya, Jurusan bimbingan Konseling, Kebiasaan Game Online pada pelajar diwarnet Kediri Jayati, pada tahun 2010.

keluarga mempunyai sistem jaringan interaksi yang lebih bersifat hubungan interpersonal, dimana masing-masing anggota dalam keluarga dimungkinkan mempunyai intensitas hubungan satu sama lain.

Keluarga adalah kumpulan dua orang atau lebih individu yang bergabung karena hubungan darah, perkawinan, atau adopsi, hidup dalam satu rumah tangga, saling berinteraksi satu sama lainnya dalam perannya dan menciptakan dan mempertahankan suatu budaya⁷.

2.2.1 Teori Gaya Pengasuhan

Gaya pengasuhan dan interaksi orangtua-anak, pengasuhan anak dipercaya memiliki dampak terhadap perkembangan individu. Dalam memahami dampak pengasuhan orang tua terhadap perkembangan anak pada mulanya terdapat dua aliran yang dominan, yaitu psikoanalitik dan belajar social (*social learning*).⁸ Pada perkembangan yang lebih konterporer kajian pengasuhan anak terpolarisasi dalam dua pendekatan, yaitu pendekatan tipologi atau gaya pengasuhan (*parenting style*) dan pendekatan interaksi sosial (*social interactional*).

Pendekatan gaya pengasuhan tipologi memahami bahwa terdapat dua dimensi dalam pelaksanaan tugas pengasuhan, yaitu *demandingness* dan *responsiveness*, yang

⁷Ahmadi, *Ilmu Social Dasar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 239

⁸Sri lestari “ Psikologi keluarga” *Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*” h.47-49 Cet-1, Juni 2012; Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan(KDT)

merupakan dimensi yang berkaitan dengan tuntunan orang tua mengenai keinginan menjadikan anak sebagai bagian dari keluarga, harapan tentang perilaku dewasa, disiplin, penyediaan *supervise*, dan upaya menghadapi masalah pribadi. Faktor ini mewujud dalam tindakan kontrol dan regulasi yang dilakukan oleh orangtua. Pendekatan tipologi mengajukan 4 gaya pengasuhan yaitu:

1. Gaya pengasuhan yang permisif biasanya dilakukan oleh orang tua yang terlalu baik, cenderung memberi banyak kebiasaan pada anak-anak dengan menerima dan memaklumi segala perilaku, tuntutan dan tindakan anak, namun kurang menuntut sikap tanggung jawab dan keteraturan perilaku anak. Orang tua yang demikian akan menyediakan dirinya sebagai sumber daya bagi pemenuhan segala kebutuhan anak, membiarkan anak untuk mengatur dirinya sendiri dan tidak terlalu mendorongnya untuk mematuhi standar eksternal. Bila pembebasan terhadap anak sudah berlebihan dan sama sekali tanpa tanggapan dari orang tua menandakan bahwa orang tua tidak peduli terhadap anak⁹.
2. Gaya pengasuhan yang otoriter yang dilakukan oleh orangtua yang selalu berusaha membentuk, mengontrol, mengevaluasi perilaku dan tindakan anak agar sesuai dengan aturan standar. Aturan tersebut biasanya bersifat mutlak yang dimotivasi oleh semangat

⁹*Ibid Psikologi Keluarga:h.47-49*

teologis dan di berlakukan dengan otoritas yang tinggi. Kepatuhan anak nilai yang diutamakan, dengan memberlakukan hukuman manakala terjadi pelanggaran. Orang tua menganggap bahwa anak merupakan tanggung jawab, sehingga segala yang dikehendaki orang tua yang diyakini demi kebaikan anak merupakan kebenaran.

3. Gaya pengasuhan otoritatif tuntutan yang masuk akal, penguatan yang konsisten, disertai kepekaan, dan penerimaan pada anak.
4. Gaya pengasuhan tak peduli sedikit aturan dan tuntunan, orang tua tidak peduli dan peka pada kebutuhan.

2.2.2 Teori komunikasi keluarga

Hasil-hasil penelitian telah menegaskan bahwa komunikasi orang-tua anak dapat mempengaruhi fungsi keluarga secara keseluruhan dan kesejahteraan psikososial pada diri anak, telah dibuktikan bahwa komunikasi yang baik antara orang tua-anak berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan anak dalam perilaku delinkuen. Orang tua dan remaja juga dapat menjadikan komunikasi sebagai indikator rasa percaya dan kejujuran dengan mencermati nada emosi yang terjadi dalam interaksi antaranggota keluarga. Tingkat komunikasi orang tua-anak yang tinggi berkorelasi dengan sedikitnya simtom eksternalisasi pada anak.

Komunikasi orang tua-anak sangat penting bagi orang tua-anak dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak.¹⁰

2.3 Tinjauan Konseptual

Skripsi ini berjudul “Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada anak di Kelurahan Maccorawali Kecamatan Watang Sawitto Kab Pinrang” Dalam pembahasan perlu peneliti membatasi konsep yakni penelitian ini memiliki konsep antara lain:

2.3.1 Pengertian *Game Online*

Game online sering disebut dengan *Online Game* adalah sebuah permainan (*Games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya.

Game online didefinisikan menurut Burhan dan Tsharir (2005) ialah “sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut pendapat young (2005) *Game Online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antar satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Game Online adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer (menggunakan internet). Permainan ini biasa dimainkan oleh banyak orang secara

¹⁰Sri lestari “*Psikologi keluarga*” *Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*” h.47-49 Cet-1, Juni 2012; Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan(KDT)

bersamaan. Derasnya arus globalisasi juga berperan dalam pembentukan *game online* berkembang sangat pesat, dalam 10 tahun terakhir,

Game online mengalami kemajuan, ini biasa kita lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil yang sudah mendapatkan jaringan internet yang memadai untuk mengakses *game online*.¹¹

2.3.2 Jenis-jenis *Game Online*

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya *game online* di sediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang di tempati oleh banyak permainan sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:

a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter game* (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-oleh pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, *reflex*, dan lainnya.

¹¹Zebeh Aji Candra, *Berburuh Rupiah Lewat Game Online* (Bouna Books : Oktober 2012) h.

Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter, Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal*.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time Straktegy games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan, Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *warcraft*) dan fisika ilmiah (misalnya *star wars*).

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing game* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi social dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok, contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online*, jenis ini dapat di mainkan secara online dengan perangkat yang berbeda.¹²

d. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

¹²Sabiq, *jenis-jenis Game/type dan game*, di akses pada tanggal 12 Oktober 2015 <http://www.sabiqcell.blogspot.com.html>.

Game jenis ini di mainkan pada browser seperti *Mozilla firefok* Opera, atau *internet Explorer*, Game sederhana dengan pemain tunggal dapat di mainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (Java Script,ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti flash dan java menghasilkan permainan yang di kenal dengan “Flash game” atau “Java Game” yang menjadi sangat populer. Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation* game, construction and management simulation game. Pada *life-simulation* game, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata namun dalam ranah virtual. Dari beberapa jenis *Game Online* yang sering dimainkan anak, tidak bisa dipungkiri bahwa dari segala jenis game yang dimainkan tentunya akan sangat memberi pengaruh terhadap anak baik dari sisi positif maupun dari sisi negatif. Apa yang dilihat dari layar komputernya maka akan diingat dan akan dipraktekan ke lingkungan sehari-hari

2.3.3 Pengertian Peran

Dalam kamus bahasa Indonesia peran di artikan sebagai pemain, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki orang yang berkedudukan.¹³ Berarti secara

¹³Daperteman Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. Cet Keempat, Juli 2012, h.1051

terminologi peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun secara informal. Peran didasarkan pada preskripsi (ketentuan) dan harapan peran yang menerangkan apa yang individu-individu harus lakukan dalam suatu situasi tertentu agar dapat memenuhi harapan-harapan mereka sendiri atau harapan orang lain menyangkut peran-peran tersebut. Dari penjelasan diatas berarti peran memiliki aturan internal dan peran suatu individu merupakan suatu unsur terpenting dalam konsep perihal dalam struktur sosial.

2.3.4 Pengertian Bimbingan

Secara etimologi kata bimbingan merupakan terjemahan dari kata “*Guidance*” berasal dari kata kerja “*to guide*” yang mempunyai arti “menunjukkan, membimbing, menuntun ataupun membantu.” Sesuai dengan istilahnya, maka secara umum bimbingan dapat di artikan sebagai suatu bantuan dan tuntunan. Rachman Natawidjaja menyatakan Bimbingan adalah suatu proses yang berkesinambungan, sehingga bantuan itu di berikan secara sistematis, berencana, terus menerus dan terarah kepada tujuan tertentu. Dengan demikian kegiatan bimbingan bukanlah kegiatan yang di lakukan secara kebetulan, incidental, sewaktu-waktu, tidak sengaja atau kegiatan asal-asalan. Bantuan yang di berikan kepada individu yang memerlukannya di dalam proses perkembangannya. Hal ini mengandung arti bahwa

bimbingan membirikan bantuannya kepada setiap individu, baik anak-anak, remaja, dewasa maupun orang tua, apakah ia dalam lingkungan sekolah ataupun di luar lingkungan sekolah.¹⁴

2.3.5 Upaya

Upaya adalah usaha(ikhtiar) untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, dan mencari jalan keluar.¹⁵ Upaya yang dimaksud dalam penulis adalah segala usaha yang dilakukan orang tua untuk mencapai suatu maksud dalam menangani kebiasaan *game online* pada anak. Agar anak tidak terjerumus terlalu dalam terhadap kebiasaan yang akan mempengaruhi pola tumbuh kembang dan tingkah laku anak.

2.3.6 Bimbingan Orangtua

Dalam kamus besar bahasa Indonesia dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan orangtua adalah “ayah dan ibu kandung, orang yang dianggap tua”. Dengan demikian Orangtua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orangtua merupakan orang yang paling berjasa dalam kehidupan anak. “kaidah ini ditetapkan secara kodrati, artinya orangtua tidak dapat berbuat lain.

¹⁴Hallen A, *bimbingan dan konseling dalam Islam* (Cet. 1; Jakarta: Ciputat Pers, Juni 2002), h. 3-9.

¹⁵Kamus Besar Bahasa Indonesia, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Cet Keempat

Mereka harus menepati posisi itu dalam keadaan bagaimanapun juga karena mereka ditakdirkan menjadi orangtua anak yang dilahirkannya”.

Tanggung jawab orangtua terhadap anak adalah sebagai berikut:

1. Memelihara dan membesarkan anak. Ini adalah bentuk yang paling sederhana dari tanggung jawab dari setiap orangtua dan merupakan dorongan alami untuk mempertahankan kelangsungan hidup manusia.
2. Melindungi dan menjamin kesehatan, baik jasmaniah maupun rohaniah dari berbagai gangguan penyakit dan dari penyelewengan kehidupan dari tujuan hidup yang sesuai dengan filsafah hidup dan agama yang dianut.
3. Memberi pengajaran dalam arti yang luas sehingga anak memperoleh peluang untuk memiliki pengetahuan dan kecakapan seluas dan setinggi mungkin yang dapat dicapainya.
4. Membahagiakan anak baik dunia maupun akhirat, sesuai dengan pandangan dan tujuan hidup muslim.¹⁶

Jelas bahwa dalam mengasuh anak-anak, orangtua berkewajiban memelihara dan membesarkan anak yang berarti memenuhi kebutuhan lahiriah anak, melindungi dan menjaga kesehatan anak, memberikan pendidikan gama pada anak, menyekolahkan anak dan membahagiakan anak didunia dan di akhirat.

¹⁶Hallen A, Bimbingan dan Konseling dalam Islam(Cet. 1; Jakarta: Cipatut Pers, Juni 2002), h.19

Bimbingan orang tua yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membimbing anak menemukan dan mengembangkan pribadi anak yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa agar tidak terjerumus kedalam hal-hal yang tidak diinginkan, yang mantap dan mandiri serta sehat jasmani dan rohani.¹⁷ Bimbingan ini dapat di rinci menjadi pokok-pokok berikut:

1. Penanaman dan pemantapan sikap dan kebiasaan serta pengembangan wawasan dalam beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Penanaman dan pemantapan pemahaman tentang kekuatan diri dan pengembangannya untuk kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk peranan di masa depan.
3. Pengenalan dan pemantapan pemahaman tentang bakat dan minat pribadi serta penyaluran dan pengembangannya melalui kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif.¹⁸

Mengenai bimbingan diatas bisa dilihat bahwa ketika ada bimbingan dalam keluarga maka sudah pasti orangtua memberikan Intensitas perhatian yang lebih kepada anaknya. Dan berikut penjelasan mengenai Intensitas perhatian:

¹⁷Hallen A, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, h. 78.

¹⁸Ibid, *Bimbingan dan Konseling Islam*,

A. Intensitas Perhatian Orangtua

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada “objek.” Objek dalam penelitian ini yaitu pemusatan perhatian terhadap anaknya yang masih membutuhkan perhatian dan bimbingan dalam mencapai prestasi mereka, bergatian ini, merupakan reaksi umum dari organisme dan kesadaran, yang menyebabkan bertambahnya aktivitas. Daya konsentrasi, dan pembatasan kesadaran terhadap satu objek. Jadi, yang di maksud dengan perhatian adalah pemusatan tenaga psikis dan seluruh aktivitas individu yang tertuju pada satu atau sekumpulan objek baik di dalam maupun di luar dirinya.

Berkaitan dengan pengertian perhatian yang dipaparkan di atas, intensitas perhatian orangtua adalah tingkat keseringan perhatian orangtua yang ditujukan pada kegiatan anak baik belajar maupun bermain anak.

B. Membentuk Etika dan Akhlak yang Baik

Etika berasal dari bahasa Yunani, *ethos* yang berarti watak kesusilaan atau adat. Dalam kamus umum bahasa Indonesia, etika diartikan dengan ilmu pengetahuan tentang azaz-azaz akhlak (moral).¹⁹ Dari pengertian ini dapat diketahui bahwa etika berhubungan dengan upaya menentukan tingkah laku manusia. Adapun etika dari segi istilah, telah banyak dikemukakan oleh para ahli dengan ungkapan yang berbeda-beda sesuai dengan sudut pandangnya.

¹⁹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus umum Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, h. 180.

Pada umumnya para ahli mengartikan bahwa etika adalah ilmu yang menjelaskan arti baik dan buruk, menerangkan apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia, menyatakan tujuan yang harus dituju oleh manusia di dalam perbuatan mereka dan menunjukan jalan untuk melakukan apa yang seharusnya diperbuat. Dalam Etika memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Etika Islam mengajarkan dan menuntun manusia kepada tingkah laku yang baik dan menjauhkan dari tingkah laku yang buruk.
2. Etika Islam menetapkan bahwa yang menjadi sumber moral, ukuran baik dan buruknya perbuatan seseorang didasarkan pada al-Qur'an dan Hadits yang shohih.
3. Etika Islam bersifat universal dan komprehensif, dapat diterima oleh seluruh umat manusia kapanpun dan dimanapun mereka berada.
4. Etika Islam mengatur dan mengarahkan fitrah manusia kejenjang akhlak yang luhur dan mulia serta meluruskan perbuatan manusia sebagai upaya memanusiakan manusia.
5. Etika Islam merupakan pedoman mengenai perilaku individu maupun masyarakat disegala aspek kehidupan yang sesuai dengan ajaran islam.

Moral dalam kamus umum bahasa Indonesia dikatakan bahwa moral adalah penentuan baik buruk terhadap perbuatan dan kelakuan. Selanjutnya moral dalam arti istilah yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai, kehendak,

pendapat ataupun perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik atau buruk.²⁰

Berdasarkan kutipan tersebut diatas, dapat dipahami bahwa moral adalah istilah yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap aktifitas manusia dengan nilai (ketentuan) baik atau buruk, benar atau salah.

2.3.7 Faktor yang Menyebabkan Adanya Bimbingan

1. Faktor sosial kultural

Timbul semacam kesadaran tentang kemungkinan besarnya pengaruh perubahan-perubahan dan masalah yang timbul sebagai akibat dari perkembangan zaman banyak menimbulkan perubahan dan kemajuan dalam berbagai segi kehidupan masyarakat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga di pandang telah menimbulkan perubahan dalam berbagai segi kehidupan seperti segi social, ekonomi, politik, dan sebagainya.²¹

2. Faktor Psikologis

Ditinjau dari segi psikologis, sebenarnya anak adalah pribadi yang sedang berkembang menuju masa kedewasaannya. Proses perkembangan itu dipengaruhi oleh pembawaan dan pematangan, sedangkan dari luar dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Perkembangan dapat berhasil dengan baik jika kedua faktor tersebut

²⁰Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus umum Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Jakarta; (PT Gramedia Puataka utama,2008), h. 230

²¹Hallen A, *Bimbingan dan Konseling Islam*, Cipatut Pers, Jakarta, 2002, h. 25-28

saling melengkapi. Untuk mencapai perkembangan yang baik dan optimal, harus ada asuhan yang terarah.²²

2.3.8 Anak

Defenisi anak secara umum dikatakan anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan dari seorang perempuan dan laki-laki, anak juga merupakan cikal bakal lahirnya suatu generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber daya manusia bagi pembangunan nasional. Anak adalah asset bangsa, masa depan bangsa dan Negara dimasa yang akan datang berada ditangan anak sekarang. Semakin baik kepribadian anak sekarang maka semakin baik pula kehidupan masa depan bangsa. Begitu pula sebaliknya, Apabila kepribadian anak tersebut buruk maka akan bobrok pula kehidupan bangsa yang akan datang. Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang panjang dalam rentang kehidupan. Bagi kehidupan anak, masa kanak-kanak seringkali dianggap taidak ada akhirnya, sehingga mereka tidak sabra menunggu saat yang didambakan yaitu pengakuan dari masyarakat bahwa mereka bukan lagi anak-anak tapi orang dewasa.²³

2.3.8 Kebiasaan

²²Ibid, h. 31.

²³<http://kompasnia.com>, *fenomena Game Online di Indonesia*, di akses pada tanggal 15 mei 2016

Kebiasaan adalah pengulangan sesuatu secara terus-menerus atau dalam sebagian besar waktu dengan cara yang sama dan tanpa hubungan akal. Atau sesuatu yang tertanam dalam jiwa dari hal-hal yang sering dilakukan.

Kebiasaan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu suatu kegiatan yang dilakukan bisa membuat seseorang merasa nyaman dan menyenangkan maka akan terus mengulanginya contohnya ketika bermain *game online*.

2.3.9 Defenisi Pengasuhan

Orangtua sebagai individu-individu yang mengasuh, melindungi dan membimbing dari bayi hingga tahap dewasa. Orang tua melakukan “investasi dan komitmen abadi pada seluruh periode perkembangan yang panjang dalam kehidupan anak” untuk memberikan tanggung jawab dan perhatian yang cukup.

Orang tua memberikan perhatian dalam berinteraksi langsung dengan anak (contohnya memberi makan, mengajar, dan bermain dengan anak). Mereka juga memberikan perhatian melalui tindakan tidak langsung yang bisa muncul dengan berbagai bentuk. Misalnya, orang tua berperan sebagai penasehat di dalam masyarakat dengan memastikan sekolah dan pendidikan yang baik bagi anak begitu pula dengan perpustakaan dan taman bermain sepulang sekolah.

A. Pengasuhan Adalah Sebuah Proses

Ketika orang tua memberikan perhatian dan hal yang dibutuhkan anak, pengasuhan tidak berjalan satu arah dimana orangtua mengarahkan tindakan anak

menuju tahap kedewasaan. Pengasuhan adalah sebuah proses tindakan dan interaksi antara orangtua dan anak. Ini adalah proses dimana kedua pihak saling mengubah satu sama lain saat anak tumbuh menjadi sosok dewasa. Masyarakat adalah kekuatan dinamis ketiga didalam proses tersebut. Masyarakat memberi dukungn dan tekanan bagi orangtua dan anak serta dapat merubah dalam merespons kebutuhan dan tindakan yang dilakukan orangtua anak. Anak, orangtua, dan masyarakat, ketiganya memengaruhi proses pengasuhan dan secara bergantian akan diubah oleh situasi ini.

A. Peran Anak

Ketidak matangan fisik anak saat ia dilahirkan dan masa pertumbuhan berikutnya membutuhkan perhatian orangtua dan masyarakat. Mereka harus memenuhi kebutuhan fisik dan sosialnya untuk jangka waktu yang lama agar anak dapat bertahan hidup. Anak tidak harus terhubung secara biologis dengan pengasuhan atau hidup bersama dengan kedua orangtua, tetapi tetapi pengasuhan harus mempunyai kedekatan yang panjang dan cinta terhadap anak yang dipandang sebagai sosok yang spesial dan tidak tergantikan. Pengasuhan harus mendapatkan dukungan dalam pengasuhan yang mereka berikan. Selain kebutuhan dasar sebagai manusia, kualitas individual anak-gender, tempramen,kesehatan fisik-memengaruhi baik apa yang dilakukan oleh orangtua maupun dampak dari tindakan orangtua terhadap anak.

B. Peran orangtua

Pada dasarnya orangtua bertanggung jawab atas pemeliharaan, masyarakat memberikan kewenangan utama pada orangtua untuk memenuhi kebutuhan anak karena orangtua dianggap mengetahui hal-hal terbaik bagi anaknya. Orangtua membawa serangkaian kebutuhan dan kualitas kompleks dalam proses pengasuhan. Tidak seperti anak-anak yang menjalani proses pengasuhan dalam keadaan baru dan tanpa pengalaman, orangtua memiliki sejarah hubungan dan dengan tanggung jawab lainnya yang memengaruhi perilaku mereka sebagai orangtua.

2.3.10 LANDASAN FILOSOFIS, SOSIOLOGIS, DAN YURIDIS

A. Landasan filosofis

Secara filosofis, yang menjadi fokus adalah tentang terhambatnya tumbuh kembang anak. Karena pada tahap umur inilah semuanya mulai berkembang. Tapi kita perlu memberi perhatian tentang ini, Karena merekalah penerus bangsa ini. Merekalah yang nanti akan mengawal bangsa ini ke arah yang lebih baik.

Dalam Islam kewajiban orang tua bukan sekedar memenuhi kesejahteraan fisik berupa sandang, pangan dan papan semata, tetapi yang lebih penting dari itu adalah pembentukan cara berfikir, mental dan akhlak anaknya.

B. Landasan Sosiologis

Pada dasarnya hal ini terjadi karena kurangnya perhatian atau pemantauan dari orangtua anak. Teknologi memang tak bisa terpisahkan dari kehidupan

masyarakat sekarang, tapi salah satu peran orangtua adalah menjadi filter agar anak tidak salah menanggapi masalah atau informasi yang ada.

Efek yang ditimbulkan cenderung tidak terlihat dalam waktu yang cepat, tapi akan sangat terasa beberapa tahun mendatang. Hidup Secara bermasyarakat tentunya kurang, karena jam aktifnya telah habis di depan perangkat komputer untuk bermain game.

C. Landasan Yuridis

Landasan yuridis perlindungan anak adalah sebagai berikut:

1. UU No.23 tahun 2002 tentang perlindungan anak ;
 - a. bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia menjamin kesejahteraan tiap-tiap warga negaranya, termasuk perlindungan terhadap hak anak yang merupakan hak asasi manusia;
 - b. bahwa anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya;
 - c. bahwa anak adalah tunas, potensi, dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa, memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan;
 - d. bahwa agar setiap anak kelak mampu memikul tanggung jawab tersebut, maka ia perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan

berkembang secara optimal, baik fisik, mental maupun sosial, dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi

2. Qanun Aceh Nomor 11 Tahun 2008 tentang Perlindungan Anak ;

Bab. II Pasal 3

“Perlindungan anak bertujuan menjamin terpenuhinya hak-hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera.”²⁴

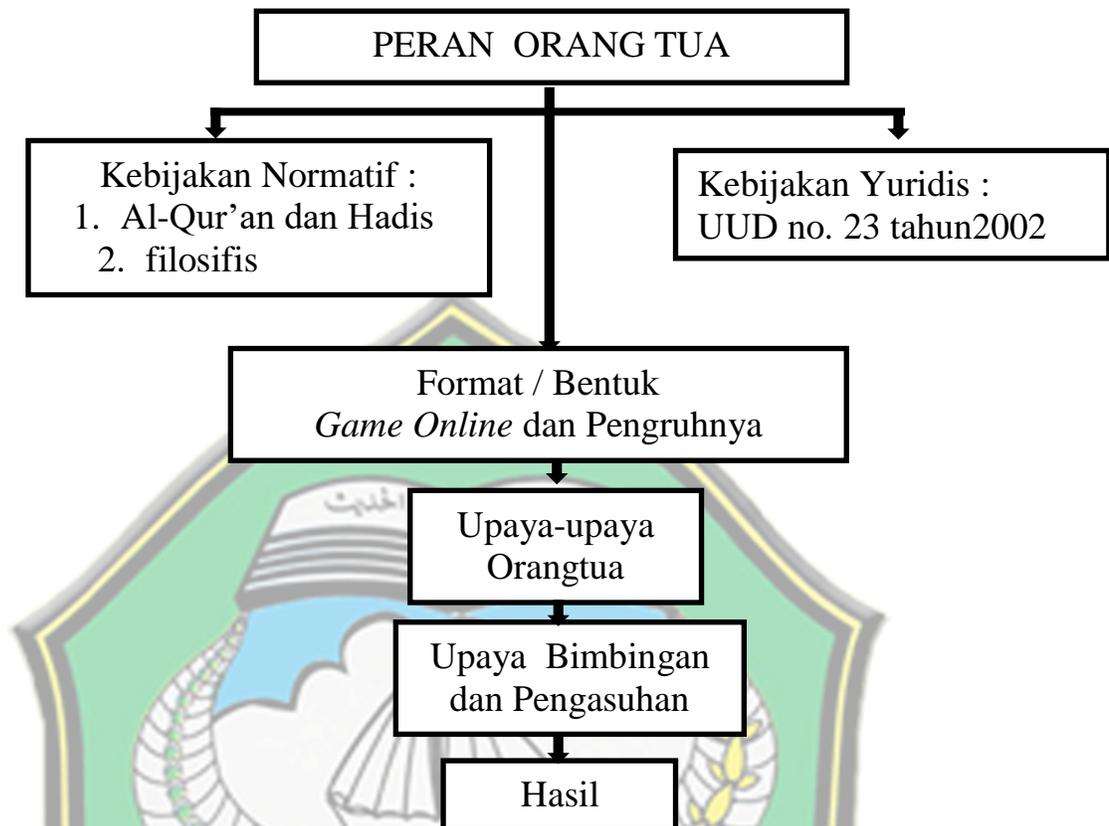
Bab III Pasal 11

“Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.

2.4. Bagan Kerangka Pikir

Penelitian ini peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk membahas dan menemukan permasalahan secara sistematis dengan harapan bahwa kajian ini dapat memenuhi syarat sebagai suatu karya ilmiah. Dalam hal ini bagaimana orang tua berupaya membimbing anak yang telah terbiasa dengan *Game Online*. Berdasarkan pembahasan di atas dapat merumuskan kerangka pikir sebagai berikut:

²⁴Ram Nath Sharma, Rachana Sharma (2006) *Child Psychology*. New Delhi : Atlantic Publiher & Distributor



2.4 Gambar Kerangka Pikir

Sebagaimana penelitian ini terfokus pada peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan *game online* pada anak, khususnya bagaimana orang tua dalam menangani kebiasaan anak-anak terhadap *game online* dalam membentuk pribadi dan perilaku yang baik terhadap tumbuh kembang anak. Tentunya sangat berkaitan dengan Metode penanganan dan Peran itu sendiri.

BAB 111

METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui hasil penelitian yang valid, maka dilakukan penelitian yang sistematis dan terorganisir berdasarkan berdasarkan kaidah-kaidah penelitian yang telah dijadikan dasar dalam penelitian ini. Sebuah penelitian dapat dikatakan valid dan sistematis apabila di dalamnya dilakukan atau digunakan metode-metode penelitian yang sifatnya ilmiah. Oleh karena itu dalam penelitian ini data yang ada akan dinalisis

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dan dilakukan berdasarkan fenomena kebiasaan *game online* yang terjadi pada anak yang berumur 19 tahun di Kelurahan Maccorawali Kecamatan Watang Sawitto Kab Pinrang. Metode penentuan lokasi menggunakan metode *purposive sampling* yaitu di Kelurahan Maccorawalie.

3.1 Jenis Penelitian

Ditinjau dari fokus kajian ini, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, artinya penelitian ini tentang data yang dikumpulkan berupa gambar dan diuraikan dengan kata-kata, misalnya hasil wawancara antara peneliti dan informan.²⁵ Dalam sebuah penelitian lapangan seorang peneliti hendaknya melakukan penelitian dengan langsung melihat objeknya,

²⁵Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cet. VIII; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 6.

sehingga peneliti langsung mengamati dan mewawancari objek yang akan diteliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Objek penelitian Kebiasaan *Game Online* pada Anak berumur 5-19 tahun yang berlokasi di Kelurahan maccorawali kecamatan Watang Sawitto Kab Pinrang Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini difokuskan kepada orang tua dalam menangani anak yang mengalami kebiasaan *game online* di Kelurahan Maccorawali kecamatan Watang Sawitto Kab Pinrang. Kebiasaan yang dilakukan anak yang tidak pernah mengenal waktu dalam bermain *game*, segala cara dilakukan agar keinginannya biasa tercapai yakni bermain *game online*.

3.4 Jenis dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif artinya data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif ini diperoleh melalui berbagai macam teknik pengumpulan data misalnya observasi, analisis dokumen dan wawancara. Bentuk lain pengambilan data dapat diperoleh dari gambar melalui pemotretan atau rekaman video.

3.4.2 Sumber Data

sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data tersebut berasal dari responden, yaitu orang yang merespon dan menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.²⁶

Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata dan tindakan serta adanya dokumen-dokumen yang dianggap perlu dan lainnya. Selain itu data-data dalam penelitian ini juga berasal dari para informan yang dianggap paling mengetahui secara rinci dan jelas mengenai fokus penelitian. Menurut Loftland, sumber data dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya seperti dokumen dan lain-lain.²⁷ Untuk mendekati keterangan secara tertulis, peneliti mendapatkan dari sumber data, adapun sumber data dari penelitian ini di bagi menjadi dua yaitu:²⁸

A. Primer

²⁶Suharismun Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. IV; Jakarta : PT Rineka Cipta, 1998), h.114.

²⁷Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Cet, I; PT Rineka Cipta, 2008), h.169.

²⁸Lexy J Moleong. *Metodologi Penelitian Kualilitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) h. 76

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari sumber datanya. Adapun sumber data yang di maksud yaitu: orangtua. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner.

B. Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah data. Data sekunder dapat diperoleh oleh berbagai sumber seperti dokumentasi, buku, laporan, jurnal dan lain-lain.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Penelitian Kepustakaan (*library Research*)

Mengumpulkan beberapa literature keperpustakaan dan buku-buku serta tulisan karya ilmiah yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan kutipan-kutipan referensi kemudian peneliti akan mencermati dan mempelajari serta mengutip dari beberapa teori atau pendapat yang berkaitan dengan judul dari permasalahan akan dibahas dalam penelitian ini.

3.5.2 Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Adapun teknik yang digunakan untuk memperoleh data di lapangan yaitu :

3.5.3 Wawancara (Interview)

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal, jadi semacam percakapan, yang bertujuan memperoleh informasi. Wawancara adalah sebuah instrumen penelitian yang lebih sistematis. Dalam wawancara, pertanyaan dan jawaban yang diberikan dilakukan secara verbal. Biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan tatap muka, atau jika terpaksa dapat dilakukan melalui telepon. Hubungan dalam wawancara biasanya bersifat sementara, yaitu berlangsung dalam jangka waktu tertentu dan kemudian diakhiri. Dalam wawancara, orang yang dimintai informasi (sumber data) disebut dengan informan. Pewawancara harus dapat menciptakan suasana akrab, sehingga informan dapat memberikan keterangan yang kita inginkan dengan penuh kerelaan. Maksud diadakannya wawancara seperti dikemukakan oleh Guba dan Lincoln antara lain sebagai berikut.

- 3.5.3.1 Mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan lain-lain kebulatan.
- 3.5.3.2 Merekonstruksi kebulatan-kebulatan tersebut sebagai hal yang dialami pada masa lalu, dan memproyeksikan kebulatan-kebulatan tersebut sebagai sesuatu yang telah diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang.
- 3.5.3.3 Memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain (informan).
- 3.5.3.4 Memverifikasi, mengubah, dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai pengecekan anggota.²⁹

²⁹Bagong Suryono, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta : Kencana, 2007), h.69.

3.5.4 Pengamatan/Observasi

Data yang diperoleh dari metode observasi dari penelitian bimbingan orang tua dalam kebiasaan anak terhadap *game online* adalah peneliti dengan melihat secara langsung mengenai kehidupan keseharian yang terjadi pada seorang anak.

3.5.5 Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data-data diperoleh dari dokumen-dokumen dan pustaka sebagai bahan analisis dalam penelitian ini. Teknik digunakan untuk mencatat data-data sekunder yang tersedia dalam bentuk arsip atau dokumen-dokumen. Teknik ini dipergunakan untuk mengetahui data dokumentasi yang berkaitan dengan hal-hal yang akan penulis teliti.³⁰

3.6 Teknik Analisis Data

Sebelum menganalisa data yang terkumpul, maka terlebih dahulu data tersebut dioalah. Data kualitatif dengan cara menginterpretasikan kemudian mengmpulkan dari buku-buku maupun dari hasil wawancara dan observasi, kemudian di lanjutkan dengan memberikan gambaran mengenai data tersebut melalui hasil wawancara, dengan pola pikir induktif, dalam pengelolaan data yang terkumpul, peneliti menempu cara:

3.6.1 Analisis Induktif

³⁰Burhan bulging, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 130

Analisis dengan cara menganalisa dimana di tarik suatu kesimpulan yang bersifat umum dari berbagai kasus yang berisaf individual. Analisis secara induktif dimulai dengan menemukan pertanyaan-pertanyaan yang mempunyai ruang lingkup yang khas dan terbatas dalam menyusun argumentasi yang diakhiri dengan pertanyaan yang besifat umum.³¹ Dengan cara ini akan menempuh hasil yang lebih jelas.

3.6.2 Analisis deduktif yaitu cara yang digunakan peneliti untuk menganalisis data berdasarkan pada data atau pendapat yang bersifat umum kemudian menarik kesimpulan secara khusus.

3.6.3 Analisis induktif merupakan kebalikan dari analisis deduktif yaitu cara yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data berdasarkan pada data atau pendapat yang bersifat khusus kemudian menarik kesimpulan secara umum.

3.6.4 Analisis data komparatif yaitu cara yang digunkan untuk menganalisis data yakni dengan membandingkan berbagai data atau pendapat satu dengan yang lain, kemudian mengambil data yang terbaik dari semua data yang valid, otentik dan akurat.

Adapun untuk memeriksa keabsahan data maka diperlukan analisis data trianggulasi. Trianggulasi merupakan bentuk upaya menjaga validitas data yang digunakan pada penelitian kualitatif. Adapun jenis trianggulasi yang digunakan:

³¹Kompas, <http://filasfat.kompasiana.com/2010/08/22/nalar-induktif-dan-nalar-deduktif/>.
Diakses pada tanggal 10 maret 2015

1. Triangulasi Sumber Data

Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Tentu masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan (*insights*) yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti. Berbagai pandangan itu akan melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran handal.

2. Triangulasi metode

Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Sebagaimana dikenal, dalam penelitian kualitatif deskriptif digunakan metode wawancara, observasi, dan survei. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti bisa menggunakan metode wawancara bebas dan wawancara terstruktur. Selain itu, peneliti juga bisa digunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Melalui berbagai perspektif atau pandangan diharapkan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran. Karena itu, triangulasi tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya. Dengan demikian, jika data itu sudah jelas,

misalnya berupa teks atau naskah/ transkrip film, novel dan sejenisnya, triangulasi tidak perlu dilakukan. Namun demikian, triangulasi aspek lainnya tetap dilakukan.

3. Triangulasi teori

Triangulasi teori adalah hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi atau *thesis statement*. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman asalkan peneliti mampu menggali pengetahuan teoritik secara mendalam atas hasil analisis data yang telah diperoleh. Diakui tahap ini paling sulit sebab peneliti dituntut memiliki *expert judgement* ketika membandingkan hasil temuannya dengan perspektif tertentu, lebih-lebih jika perbandingannya menunjukkan hasil yang jauh berbeda.

Ketiga triangulasi yang telah di jelaskan di atas, maka ditetapkan semua triangulasi yang digunakan pada analisis penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

A. Profil Singkat Kelurahan Maccorawalie

Secara etimologi kata Maccorawalie terdiri dari 2 suku kata yaitu: Macora dan Walie, Maccora mempunyai arti yang bersinar dan Walie dengan arti semua sisi, Jadi macorawalie mempunyai arti sebagai tempat yang bersinar untuk semua kalangan.³²

Maccorawalie awal terbentuknya yaitu pada tahun 1970 hanyalah sebuah Desa, nanti pada tahun 1980 Desa Maccorawalie berubah bentuk pemerintahan menjadi Kelurahan Macorawalie³³. Adapun nama-nama Kepala Kelurahan yang pernah memimpin beserta masa jabatannya adalah sebagai berikut:

Tabel:4.1 Nama Kepala Kelurahan dan Masa Jabatan

NO	NAMA	MASA JABATAN
1	H.ABD. RAHMAN	Masa Jabatan 1970 – 1975
2	HAMIDA A.DJABAR	Masa Jabatan 1975 – 1977
3	BADAWI	Masa Jabatan 1977 – 1978
4	A.BASDARU	Masa Jabatan 1978 – 1980 (peralihan dari desa ke kelurahan)
5	A.DARMAAN	Masa Jabatan 1980 – 1982
6	HAMDAN LATIF	Masa Jabatan 1982 – 1985

³²Dokumen, *profil Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*

³³Dokumen,*Profil Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kbpupaten Pinrang*

7	Drs. H.A. KAHARUDDIN M	Masa Jabatan 1985 – 1990
8	Drs. H. A. MASSALASSA	Masa Jabatan 1990 – 1994
9	NURDIANA, BA	Masa Jabatan 1994 – 1995
10	Drs. BADARUDDIN	Masa Jabatan 1995 – 2000
11	Drs. ABD RAHMAN	Masa Jabatan 2000 – 2005
12	H.A SOFYAN NAWIR, S.Sos	Masa Jabatan 2005 – 2008
13	H. ROY ARLAND DIES, S.Sos	Masa Jabatan 2008 – 2010
14	AWALUDDIN M. S.STP,M.Si	Masa Jabatan 2010 – 2014
15	RAHMATULLAH. SSTP.MSi	Masa Jabatan 2014 – Sekarang

Sumber data: Profil Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

4.1.1 VISI dan MISI KELURAHAN MACCORAWALIE

Kelurahan Maccorawalie merupakan kelurahan yang memberikan pelayanan terbaik bagi masyarakat Kelurahan Maccorawalie. Sebagai upaya untuk memuaskan masyarakat/publik kelurahan maccorawalie hal ini terkait dengan Visi dan Misi kelurahan tersebut.

a. Visi Kelurahan Maccorawalie

Visi merupakan rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan pada akhir periode perencanaan. Dengan ditetapkannya visi yang kuat dan baik maka instansi tersebut akan menjadi lembaga yang mampu mengatur irama kegiatan operasional, mengatur pengelolaan sumber daya dan, mampu mengembangkan indikator kinerja dan cara pengukurannya.

Apabila terselenggaranya *good governace* (tata Kelolah Pemerintahan yang baik) tentu diperlukan perencanaan yang baik pula, dan merupakan persyaratan bagi sertiap instansi pemerintah untuk mewujudkan aspirasi masyarakat dalam mencapai tujuan serta cita-cita masyarakat.

Adapun Visi Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang Adalah “*Terwujudnya Kinerja Aparat Yang Handal dan Pelayanan Prima Kepada Masyarakat*”³⁴

b. Misi Kelurahan Maccorawalie

Misi merupakan rumusan umum mengenai upaya-upaya yang akan dilaksanakan di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang untuk mewujudkan misi.³⁵

Adapun Misi Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang Adalah:

1. Peningkatan kualitas sumber daya aparat kelurahan
2. Peningkatan sarana dan prasarana penunjang.
3. Efektifitas dan Efesiensi Birokrasi Pelayanan.
4. Penerapan Etika Pelayanan.

4.1.2 Kondisi Umum Kelurahan Maccorawalie

a. Kondisi Geografis

³⁴Dokumen, *Profil Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*

³⁵Dokumen, *profil Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*

Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto terletak pada jarak 0,5 Km dari ibu Kota Kecamatan Watang Sawitto sedangkan dari Pusat Kota Pinrang berjarak 0,5 Km, yang mempunyai batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan kelurahan jaya dan kelurahan penrang
- Sebelah Selatan berbatasan dengan kelurahan Benteng Sawitto
- Sebelah timur berbatasan dengan kelurahan Salo

Secara Geografis Kelurahan Mcirowalie berada pada daratan rendah dan berada ketinggian 1 Meter dari permukaan laut dengan curah hujan rata-rata 1.960 mm, serta suhu rata-rata 25-30C.

b. Kondisi Topografi

Kesuburan tanah dan Kedalaman Tanah antara 5-30 cm dan memiliki luas wilayah 435 Ha/m dengan pemanfaatan lahan sebagai berikut:

Tabel:4.2 Luas Wilayah

No	WILAYAH	LUAS WILAYAH
1	Luas Pemukiman	79.41 Ha/m ²
2	Luas Pekarangan	32.94 Ha/m ²
3	Luas Persawahan	296.70 Ha/m ²
4	Luas Perkebunan	14.35 Ha/m ²
5	Luas Taman	0.25 Ha/m ²
6	Luas Tanah Lapangan	1.50 Ha/m ²

7	Luas Perkantoran	15.60 Ha/m ²
8	Luas Prasarana Umum Lainnya	124.25 Ha/m ²
JUMLAH		435 Ha/m ²

Sumber data: Profil Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

c. Kondisi Demografis

Kondisi demografis kelurahan macorawalie terkait pada table berikut.

Tabel 4.3 Jumlah kependudukan

NO	KEPENDUDUKAN	JUMLAH
1	Jumlah Penduduk	14.288 Jiwa
2	Laki Laki	7.060 Jiwa
3	Perempuan	7.288 Jiwa
4	Jumlah Kk	3.584 KK
5	Jumlah Rumah	3.013 Rumah
6	Jumlah Kelompok Dasawisma	112 Kelompok

Sumber data: Profil Kelurahan Macorawalie Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

Dengan perincian Lingkungan sebagai berikut :

1).lingkungan Lalle Lama

NO	LINGKUNGAN	JUMLAH
1	Kepala Keluarga	1.193 keluarga
2	Penduduk	4.255 Jiwa
3	Laki Laki	2,365 Jiwa

4	Perempuan	1.860 Jiwa
5	Rumah	994 Rumah
6	Kelompok Dasa Wisma	37 Kelompok

Sumber data:Profil Kelurahan Maccorawalie Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

2). Lingkungan Lalle Baru

NO	LINGKUNGAN	JUMLAH
1	Kepala Keluarga	1.483 keluarga
2	Penduduk	5.879 Jiwa
3	Laki Laki	2.741 Jiwa
4	Perempuan	3.138 Jiwa
5	Rumah	1.249 Rumah
6	Kelompok Dasa Wisma	52 Kelompok

Sumber data:Profil Kelurahan Maccorawalie Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

3). Lingkungan Ulutedong

NO	LINGKUNGAN	JUMLAH
1	Kepala Keluarga	908 keluarga
2	Penduduk	4.184 Jiwa
3	Laki Laki	1.954Jiwa
4	Perempuan	2.230 Jiwa
5	Rumah	725 Rumah
6	Kelompok Dasa Wisma	23 kelompok

Sumber data:Profil Kelurahan Maccorawalie Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

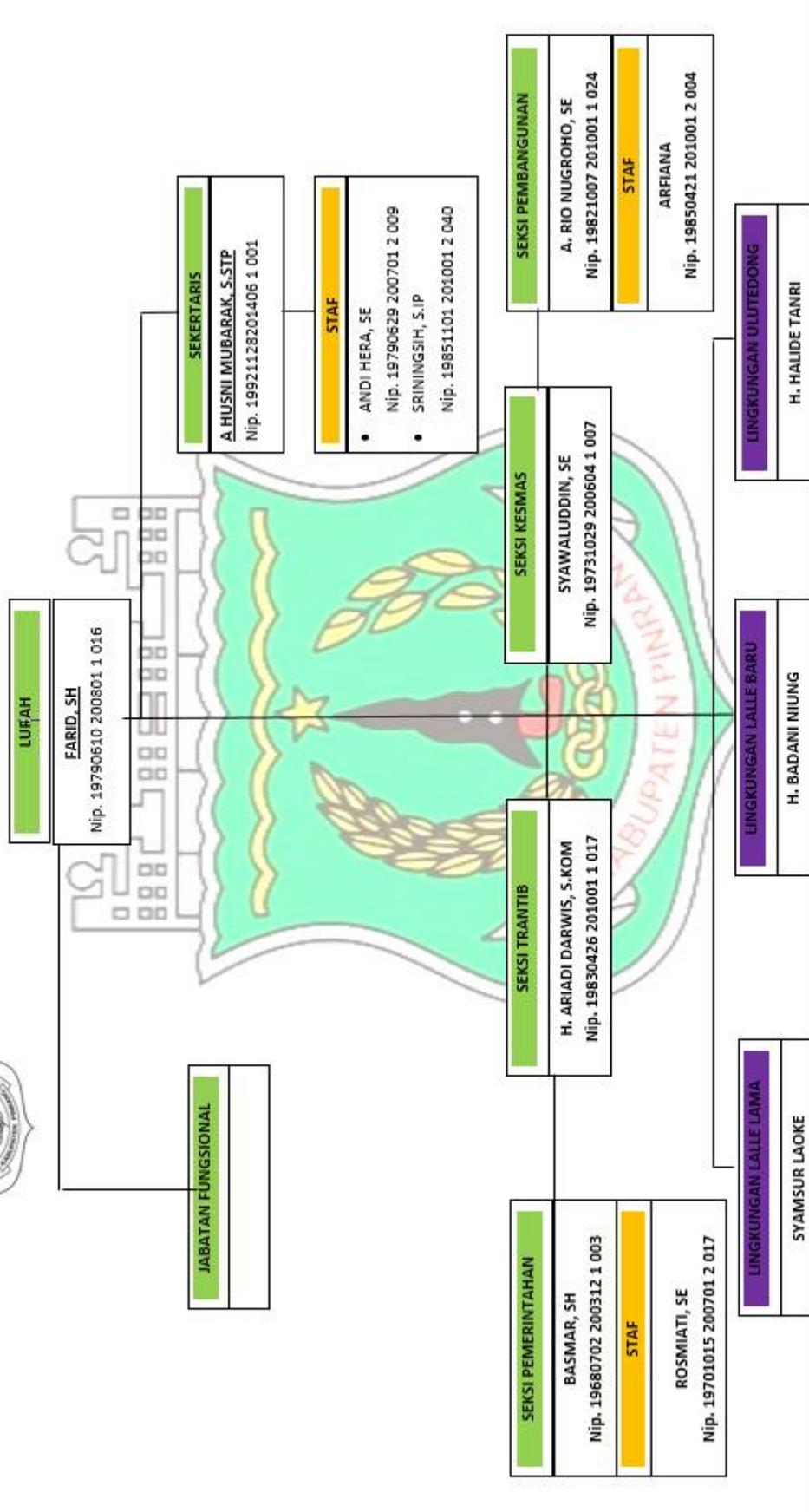
4.1.4 Pemerintahan Kelurahan Maccorawalie

Pelaksanaan pemerintahan Kelurahan Maccorawalie, berjalan dengan baik dengan mengedepankan tertib administrasi dan perangkat Lurah.





**STRUKTUR ORGANISASI
KELURAHAN MACORAWALIE
KECAMATAN WATANG SAWITTO**



4.1.5 Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK)

Kelurahan Maccorawalie merupakan kelurahan dengan dengan tingkat Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK), mempunyai andil yang sangat besar dalam pembangunan.

Kondisi ini, sangat dipengaruhi oleh besarnya partisipasi perempuan dalam proses pembangunan, seperti kelompok-kelompok bentukan PKK, yaitu Dasawisma sebanyak 112 kelompok dengan kegiatan yang berbeda-beda dalam memberdayakan keluarga yang akhirnya akan membentuk keluarga sejahtera dan sakinah.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh PKK, sebagai berikut :

1. Pembinaan 10 Program PKK
2. Pembinaan Dasawisma
3. Pengajian Majelis Taqlim
4. Pembinaan posyandu
5. Keterampilan kerajinan Industri Rumah Tangga

Sedangkan Kegiatan Kelompok Dasawisma, sebagai berikut:

1. Arisan Kelompok
2. Jempitan Beras
3. Pembinaan Keterampilan Membuat Kue-kue
4. Pembinaan Pmanfaatan pekarangan
5. BKB dan Posyandu

6. Pondok GSI (Gerakan Sayang Ibu)

Dalam rangka menunjang pelaksanaan kegiatan pemberdayaan kesejahteraan keluarga, pemerintah kelurahan memberikan bantuan operasional 5% dari dana bantuan keuangan kelurahan pada TP.PKK kelurahan setiap tahunnya³⁶.

Seluruh kegiatan pembangunan yang dilaksanakan di Kelurahan Macorawalie berdampak kepada pola pikir masyarakat antara lain:

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan baik formal maupun non formal.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat betapa pentingnya kesehatan keluarga dan program keluarga berencana.
3. Meningkatkan tarap hidup masyarakat dengan berkurangnya keluarga prasejahtera dan bertambahnya keluarga sejahtera.
4. Mantapnya keamanan dan ketertiban dan berfungsinya siskamling sehingga tidak pernah terjadi tindak pidana
5. Meningkatkan swadaya dan gotong royong masyarakat serta peran aktif masyarakat dalam musbangdes.
6. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan kewajiban membayar pajak Bumi dan Bangunan (PBB) sebelum jatuh tempo.
7. Berfungsinya lembaga kemasyarakatan yang ada.

³⁶Dokumen, *Profil Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*

8. Masyarakat merasa terayomi dengan terlayani dengan baik, dengan lengkapnya aparat serta sarana dan prasarana pemerintah kelurahan.

4.1.6 Data Jumlah Penduduk

A. Jumlah Penduduk Berdasarkan Umur

NO	INDIKATOR	JUMLAH	
		TAHUN 2015	TAHUN 2016
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
1	0-12 BULAN	116 Orang	120 Orang
2	>1-<5 TAHUN	883 Orang	931 Orang
3	>5-<7 TAHUN	758 Orang	771 Orang
4	>7-<15 TAHUN	1.730 Orang	1.779 Orang
5	>15-<56 TAHUN	9.604 Orang	9.413 Orang
6	>56 TAHUN	1.197 Orang	1310 Orang
	JUMLAH	14.288 Orang	14.324Orang

Sumber data: Profil Kelurahan Maccorawalie Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

B. Jumlah Penduduk Berdasarkan Jender

NO	INDIKATOR	JUMLAH	
		TAHUN 2015	TAHUN 2016
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
1	Jumlah Penduduk	14.288 Orang	14.324 Orang
2	Jumlah Laki Laki	7.060 Orang	7.060 Orang
3	Jumlah Perempuan	7.288 Orang	7.260 Orang
4	Jumlah Kepala Keluarga	3.584 KK	3.662 KK

Sumber data: Profil Kelurahan Maccorawalie Watang Sawitto Kabupaten Pinrang

4.1.7 Prioritas Kelurahan

Pelaksanaan pembangunan dalam Kelurahan untuk tahun 2015 cukup banyak yang dilaksanakan kegiatannya..

Adapun Prioritas Pembangunan Kelurahan adalah peningkatan kualitas hidup manusia (SDM) yang dititik beratkan pada upaya peningkatan sumber daya manusia dan pemberdayaan kelembagaan pemerintah dan masyarakat melalui bidang pendidikan, kesehatan, kependudukan, kesejahteraan sosial, administrasi umum dan pemerintahan. Sebagai uraian berikut:³⁷

a. Pendidikan

Pada bidang pendidikan dititik beratkan pada upaya yang dilakukan untuk mendapatkan kesempatan pendidikan yang berkualitas berfokus pada pembinaan mental, etika, moral, spiritual, budaya dan peningkatan keterampilan melalui program wajib belajar 9 tahun, pengembangan budaya baca dan pengadaan perpustakaan desa, program pengembangan keserasian kepemudaan dan peningkatan prestasi olahraga dan

³⁷Dokumen, *Profil Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang*

pengentasan baca tulis Al-Qur'an. Merupakan usaha yang dilakukan oleh pemerintahan kelurahan maccorawalie

b. Kesehatan

Perkembangan di bidang kesehatan dititik beratkan pada peningkatan pemerataan jangkauan pelayanan kesehatan dan peningkatan pembangunan sumber daya kesehatan melalui peningkatan SDM, sarana dan prasarana kesehatan serta kebijakan manajemen pembangunan, kesehatan dan penelitian dan pembangunan kesehatan, upaya kesehatan masyarakat/perorangan, pencegahan dan pemberantasan penyakit, perbaikan gizi masyarakat, pengembangan dan pembinaan posyandu, pembinaan kesehatan dan kebersihan lingkungan, tempat-tempat umum melalui perilaku sehat serta pemberdayaan masyarakat di bidang kesehatan.

c. Kesejahteraan Sosial

Pada bidang sosial, lebih diarahkan pada kemampuan, tanggung jawab dan peran aktif masyarakat dalam menangani permasalahan sosial di lingkungannya, serta meningkatkan kualitas penyandang masalah-masalah sosial serta penanggulangan kemiskinan, pemberdayaan masyarakat

miskin, pengembangan pengendalian keamanan dan ketertiban masyarakat, bantuan dan jaminan kesejahteraan sosial utamanya penanggulangan bencana, penyuluhan, perbaikan sarana dan prasarana sosial, pengembangan gerbang taskin dan penanggulangan kemiskinan.

d. Kependudukan

Pengembangan pada bidang kependudukan dititik beratkan pada pengendalian laju pertumbuhan jumlah penduduk melalui pengendalian pertumbuhan dan partisipatif aktif keluarga berencana, peningkatan pembinaan ketahanan dan pemberdayaan keluarga, penguatan kelembagaan dan jaringan keluarga kecil berkualitas, penataan administrasi kependudukan dan reproduksi remaja.

e. Administrasi umum dan pemerintahan

Pada bidang administrasi dan tata kelolah pemerintah dititik beratkan pada upaya-upaya mewujudkan otonomi nyata, luas dan bertanggung jawab dengan menciptakan pengaturan penyelenggaraan pemerintahan berdasarkan profesionalisme, transparansi dan akuntabilitas pelayanan publik dan pengembangan sistem administrasi pengelolaan pelayanan publik, mengembangkan sistem administrasi pengelolaan keuangan desa melalui peningkatan SDM aparat pemerintah desa, program pembinaan

lembaga sosial keagamaan dan lembaga pendidikan tradisional keagamaan, pemberdayaan perempuan dan penguatan gender dan anak.

4.2 Gambaran Umum *Game Online*

Kata “*Game*” tidak terlepas dari pengertian permainan. Kita mengenal permainan ini sejak usia balita sampai saat ini. Seiring dengan perkembangan jaman khususnya dalam bidang informasi, mengakibatkan jenis permainan semakin berkembang dan puncaknya dapat lihat saat ini telah berkembang permainan menggunakan alat-alat elektronika seperti *GameBoy*, *Play Station*, *Computer* bahkan alat komunikasi seperti *handphone*.

Sifat permainan adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu serius dan semakin lama dimainkan maka akan berdampak negatif bagi diri seorang pemain *game*. Atas dasar itulah, masalah ini diangkat untuk dijadikan perhatian bagi kalangan *civitas akademika*, bahwa tidak selamanya permainan itu sifatnya menghibur.³⁸

4.2.1 Perkembangan *Game*

Zaman teknologi saat ini, Informasi sudah tidak ada batas teritorial dan waktu untuk membedakannya, perkembangan *game* mengalami kemajuan yang pesat. Dimulai dari permainan tradisional sampai pada *game* interaktif dan dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus.

³⁸Rollings, Andrew; Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.

Perkembangan *Game* dapat kita lihat dari pengkatagorian game itu sendiri. *Game* dapat dibagi beberapa katagori berdasarkan cara dan peralatan untuk memainkan *game* itu sendiri. Pengkatagorian tersebut adalah :

1. *Game* Tradisional
2. *Game* Menggunakan Papan Permainan
3. *Game* Elektronik.³⁹

1. *Game* Tradisional

Dinamakan *game* tradisional karena cara memainkan dan masa *game* ini sudah sangat lama. Mungkin anak-anak sekarang banyak yang tidak tahu *game* semacam ini. Beberapa diantaranya yaitu “*Hopscotch* atau biasa disebut *Engkle*”, “*Gobak Sodor*”, “*Boy* atau disebut Bintang Tujuh Batu Lion”, dan “*Benteng*”.

Semua permainan tradisional di atas dilakukan dengan cara tradisional dan menggunakan alat tradisional. Seperti permainan “*Gobak Sodor*” kita dapat menggunakan lapangan Bulu Tangkis sebagai arena. Kemudian kita bentuk 2 tim, berperan sebagai tim penyerang dan tim bertahan.

2. *Game* Menggunakan Papan Permainan

Untuk memainkan *game* ini dibutuhkan alat bantu berupa “*board game*” atau papan permainan. Permainan yang dapat dikatagorikan sebagai *Game* menggunakan

³⁹[4] Rujukan Game Online http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring

papan permainan adalah “Main Kartu”, “Monopoli”, “*Chess Games*”, “Halma”, “*Scrabble*”, dan masih banyak lagi.

Pengkategorian *game* ini berdasarkan dari alat bantu permainan yang menggunakan papan khusus dan aturan permainan sendiri (*House rules*). Seperti “*Scrabble*” adalah contoh permainan pengolah kata dimana setiap pemain harus memikirkan kata selanjutnya yang dihubungkan dengan kata sebelumnya.

3. *Game* Elektronik

Kalau kita mendengar ataupun membaca “*Elektronik*” pasti kita akan menghubungkan dengan peralatan elektronika. Pada bagian ini penulis akan membagi lagi pengkatagorian *Game* berdasarkan Elektronik.

a. *Video Game*

Kenapa disebut “*Video Game*” ? Itulah pertanyaan pertama yang muncul dalam benak kita. Kalau kita mendengar istilah “*Video*” pasti kita akan menghubungkannya dengan alat elektronik yang dapat menampilkan gambar (Visual) dengan bantuan *Cassette* sebagai media penyimpanan gambar.

Game yang dikategorikan sebagai *Video Game* adalah kombinasi penggunaan televisi atau media *display* sebagai media visual dan *Console* sebagai media penterjemah (interpreter) dari *Cassette* atau *Compact Disc*.

b. PC-Game

PC maksudnya adalah *Personal Computer*. Perkembangan *Game* tidak terlepas dari perkembangan PC itu sendiri. Untuk dapat memainkan *game* komputer dibutuhkan komputer yang benar-benar mendukung teknologi *multi-media* dan memiliki *processor* yang dapat bekerja dengan cepat. Dalam hal ini akan di bagi lagi penjelasan untuk *PC-Game* ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Penilaian *game* yang beredar
2. Perbedaan *PC-Game* dengan *Multiplayer Game*.

4.2.2 Bahaya yang di Timbulkan Oleh *Game Online* dan *Game* komputer

1. Aspek Kesehatan :
 - a. Bagi anak kecil, *game* dapat menyebabkan keterlambatan pertumbuhan fisik. Di samping itu pantulan cahaya komputer juga dapat menyebabkan penyakit epilepsi.
 - b. Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang berakibat pada menurunnya kemampuan mengendalikan emosi. Sehingga pemain *game* cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan

sosial,sebagainya.

c. Penurunan aktivitas gelombang beta yang merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain *game* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para pemain *game* mengalami “*autonomic nerves*”, yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi yang menyebabkan *sekresi adrenalin* meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Apabila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *pemain game* adalah otak mereka akan merespon bahaya.

2. Aspek Moral:

a. Seorang peneliti Amerika pernah mempublikasikan hasil risetnya yang dilakukan terhadap anak yang kecanduan bermain *game*. Ternyata *game* dapat menyebabkan perilaku brutal dan radikal dalam diri anak-anak. Mereka terinspirasi dari kekerasan yang mereka mainkan melalui *game*. Riset ini bahkan menyebutkan bahwa bahaya *game* yang mengandung kekerasan lebih besar daripada film yang menayangkan kekerasan (Yusuf al-Qaradawi, *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwîhi*)⁴⁰ . Hal itu disebabkan dalam *game* terdapat hubungan interaktif antara pikiran anak dengan dunia maya.

⁴⁰[http://Bincang-Bincang Tentang Hukum Facebook « Mengenal Ajaran Islam Lebih Dekat.htm](http://Bincang-Bincang%20Tentang%20Hukum%20Facebook%20«%20Mengenal%20Ajaran%20Islam%20Lebih%20Dekat.htm), 12 Oktober 2012, pukul 14.20

b. Dampak psikis orang yang suka memainkan *game online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-terusan keasyikan bermain *game*, bahkan kecanduan, itu akan membuat orang malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos sekolah demi permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat orang jadi *cuek*, kurang peduli terhadap lingkungannya.

3. Aspek Ekonomi:

- a. *Game-game*, terutama yang *on line*, sangat berpotensi menjerumuskan seseorang kepada kebangkrutan ekonomi, terutama pada jenis *game-game* tertentu yang hanya dapat dimainkan ketika seseorang telah memiliki *account* atau *chip*. Kemudian, agar seorang pemain *game* bisa bertahan dalam permainan, ia harus memastikan bahwa ia tidak mengalami kekeringan *account*. Untuk itu, seorang pemain *game* harus selalu menang, atau jika ia kalah dan ingin memulai lagi permainan, ia harus mendapatkan *chip* dengan cara membeli.
- b. *Game-game* tersebut mematikan kreatifitas lokal dan mematikan Usaha Kecil Menengah. Industri mainan tradisional seperti layang-layang, kelereng dan lainnya harus gulung tikar karena tersisihkan oleh *game* yang lebih diminati anak-anak. Selain itu, anak-anak juga akan terasingkan dari alam sekitarnya, padahal permainan yang natural bagi anak adalah permainan terbaik mereka.

4.3 Hasil Penelitian dan Pembahasan Bentuk-bentuk *Game Online*

Berdasarkan data yang telah didapat menunjukkan bahwa, dari berbagi bentuk *game* yang ada, tidak semua anak menyukainya, tapi mereka memilih permainan yang di sukai. Mereka memilih permainan *Game Online* yang menantang dan bisa di mainkan oleh banyak orang. Sebagaimana yang disampaikan oleh Budi salah satu informan yang bernama Budi mengatakan bahwa.

“banyak sekali kalau bentuk dari *game online* yang disediakan oleh warnet tidak bias disebut satu-satu,dari anaknya jii permainan apa yang na suka, tapi biasa toh lebih na suka permainan yang menantang”.⁴¹

(terlalu banyak permainan *Game* yang disediakan diwarnet, dan tidak bias disebut satu-satu, tergantung dari anaknya dia suka permainan apa, tapi biasa mereka lebih menyukai permainn yang menantang)

Hasil wawancara dapat dipahami bahwa tidak semua permainan *game online* yang ada disukai oleh anak-anak, mereka juga memilih permainan yang mereka inginkan. Ketika mereka memilih permainan yang diinginkan maka disitu terdapat kepuasan tersendiri bagi anak, ketika mereka melakukan sesuatu dengan keinginan sendiri mereka akan sangat menyukainya sehingga mereka memainkan dengan sangat serius.

Namun ada beberapa bentuk *game online* yang direkomendasikan untuk anak-anak dibawah umur dan anak remaja sebagai berikut.⁴²

1. *Adventure Town*

⁴¹Hasil Wawancara oleh Budi selaku informan dalam penelitian, Pada Tanggal 3 Oktber 2014

⁴²Zebeq Aji Candra, *Berburuh Rupiah Lewat Game Online* (Bouna Books :Oktober 2012)

Game ini sangat menarik dan menyenangkan. Pada game ini pemain diharuskan mengelola sebuah kota. Anak dapat belajar bagaimana menjadi pemimpin kota yang baik. Permainan ini juga memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung jika dimainkan bersama-sama, game ini menekankan pada ketangkasan berstrategi dan peran.

2. *Justdance*

Apabila seseorang terlalu lama bermain game dapat mengganggu sistem saraf motorik anak. Berbeda dengan game lainnya, *Just Dance* keluaran *Ubisoft* ini mampu membuat anak berolahraga sambil bersenang-senang. Seperti judulnya, game menyuruh pemainnya menari mengikuti gerakan yang ada pada video game. Meski bertema sederhana, namun game ini mampu membuat pemainnya terus bermain hingga ke level yang paling tinggi.

3. *Mariokart*

Seorang Ibu berpendapat bahwa *game* ini aman dan menyenangkan jika dimainkan bersama keluarga. Banyak orang tua yang memberikan Mario Kart kepada anak-anaknya karena game ini memang aman dimainkan oleh segala usia. Dalam permainan ini anak-anak akan merasakan bagaimana mengendarai berbagai kendaraan di berbagai kondisi jalan yang disediakan.

Dari berbagai wawancara yang ada. Ada juga yang mengatakan bahwa.

“sangat beda sekali,kalo di warnet lancar ki kalo main anak-anak, kalo dihpkan kalo bagus ji jaringannya bagus to tu juga kalo mainni,tapi

masi banyak juga yang main dihp ka rata-rata canggih semua hpnya anak-anak e disini, kalo main dihp juga bede bebas I main biar dimanai bias to juga main”⁴³

(sangat jelas perbedaannya, ketika main diwarnet lancar mainnya anak-anak, tapi kalau dihp tergantung dari jaringan yang mereka pake pasti bagus mainnya juga bagus, tapi rata-rata anak disini menggunakan hp, karena hp mereka sudah canggi semua. Kalau main dihp mereka bebas dan bias main dimanapun dan kapanpun)

Hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara *game online* diwarnet dengan *game online* di *Handphone*, tapi masi banyak yang main di warnet, karena jarinagannya lebih lancer, apa lagi yang tidak memiliki Hp yang bisa mengakses internet. Akan tetapi dari sebagian mereka, juga memilih bermain di Hp mereka. Mereka yang memilih bermain di Hp karena mereka merasa bahwa bermain di Hp sangat efektif karena dapat bermain kapan dan dimana pun mereka berada. Mereka bisa bermain dengan puas tanpa ada batasnya. Berbeda dengan diwarnet yang memiliki batas waktu. Disamping itu, dari bentuk yang yang dimainkan anak, terdapat kepuasan dan kebahagiaan yang dirasakan oleh anak itu sendiri.

Informan juga menyebutkan bahwa tidak ada batasan ketika ingin datang di warnet. Ada banyak yang biasa dilakukan anak ketika sedang berada dalam warnet.

“bebas orang kalo diwarnet ada semua mi biasa jenis umur disitu ada mi dari umur 9-17tahun ada to mi juga yang berumur 20an ke atas, kalo diwarnet toh tempatnya berkumpul biasa anak-anak remaja sama orang dewasa.”⁴⁴

⁴³Hasil wawancara oleh Budi, di Pinrang Pada tanggal 03 Okrober 2016

⁴⁴Hasil Wawancara oleh Budi, *selaku operator Game online*, di Pinrang Pada Tanggal 3 Okteber 2016

(bebas kalau diwarnet siapa saja biasa masuk, semua jenis umur dari umur 9-17 tahun ada juga yang berumur 20an keatas, karena diwarnet tempat berkumpulnya para remaja dan orang dewasa)

Hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa ketika anak sudah mengenal yang namanya teknologi canggih atau internet dan semacamnya apalagi dengan kehadirannya *Game Online*. Bahkan tidak menentukan dari umur berapa anak biasa main Game dan permainan apa yang bagus untuk dimainkan anak. Semua ditentukan oleh Game itu sendiri. Informan juga mengatakan bahwa ketika anak sudah main kadang suka lupa waktu.

“kalo main mi itu anak-anak e baru serius sekali mi main kadang itu nalupa waktunya kalo habismi, biasa itu na tambah mami lagi kalo habis waktunya, kalo begitu tidak juga ku tegur,kalo bilang mi tambah ku tambah si lagi, kusuka mi juga kalo begitui”⁴⁵

(Ketika anak sudah larut dalam permainan Gamenya kadang mereka suka lupa dengan waktu, ketika waktunya habis biasanya mereka minta untuk di tambahkan, saya juga tidak bias tegur, kalau mereka minta ditambah pasti ditambahkan, dengan begitu sayapun merasa senang).

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan, ketika anak sedang larut dengan permainannya, anak suka lupa waktu, karena anak lebih berfokus pada dunia *virtual* saja tanpa menghiraukan yang ada di sekitarnya. Dia tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan oleh tersebut anak sangat merugikan dirinya karena waktu yang terbuang dengan sia-sia.

⁴⁵Hasil Wawancara oleh budi, *selaku operator Game online*, di Pinrang Pada Tanggal 3 Oktober 2016

Sebenarnya asal hukum *games* yang ada di dalam komputer sama dengan hukum *facebook* karena merupakan perkara baru yang tidak ada di zaman Nabi yaitu sesuatu yang mubah atau boleh dilakukan dan ditinggalkan. Selama *games* itu bukan dijadikan sarana dalam perjudian yang diharamkan syari'ah. Namun bahwa beberapa orang telah membuang sekian banyak waktu yang berharga hanya untuk duduk bermain-main dengan *games* itu, maka tindakan tersebut adalah tindakan yang sia-sia dan tidak bermanfaat. Tetapi kita tidak bisa mengharamkan *games* atau komputer sebagai sebuah media atau alat. Karena yang namanya media atau alat itu tergantung siapa yang menggunakan atau bagaimana cara seseorang menggunakannya.

Namun harus diakui bahwa terdapat sekian banyak orang yang telah menjadikan tempat-tempat *games* (internet) itu sebagai sarana menghabiskan waktu dan juga menghabiskan uang. Mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari untuk sesuatu yang tidak pernah ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. *Games* itu cenderung hanya memberikan kesenangan yang melalaikan. Bahkan dalam prakteknya, mereka pun sering lupa shalat, sekolah, bekerja atau mengerjakan hal-hal yang sudah menjadi kewajiban. Berikut ini adalah hal-hal yang bisa menyebabkan seseorang terbiasa untuk bermain *game*:

Pertama. Teman Bergaul. tidak bisa dipungkiri bahwa teman bergaul adalah hal yang paling banyak memengaruhi seseorang. Karena dia adalah orang yang selalu bersama dengan kita. Otomatis gaya hidupnya menjadi gaya hidup kita. Seseorang

bisa berteman dengan orang lain, karena visi dan misi mereka hampir sama, tidak mungkin kita berteman atau bersahabat dengan seseorang yang visi dan misinya berseberangan.

Kedua. Kesenggangan Waktu. Kadang, karena kebingungan untuk mengisi kesenggangan waktu, akhirnya terjerumus dalam bermain *video game*. Tanpa di sadari, sebenarnya itu adalah awal dari langkah yang dapat menjerumuskan untuk kecanduan pada hal negatif. Seperti hal-hal buruk lain, awalnya hanya coba-coba, akhirnya kecanduan, lalu berlebihan.

Ketiga. Masa Muda. Di sadari bahwa, zaman sekarang jauh berbeda dengan zaman 20 tahun yang lalu. Kalau masa muda di zaman dahulu lebih banyak digunakan untuk melakukan perjalanan, pergaulan, mencari ilmu, dan lain-lain, anak muda zaman sekarang cenderung lebih suka menghabiskan waktu mereka untuk berfoya-foya, bermain game, demonstrasi, dan sebagainya

Informan juga mengatakan bahwa mereka tidak memperlakukan berapa biaya yang dihabiskan untuk bermain *Game*, asalkan keinginan mereka terpenuhi.

“kalo masalah biayanya tidak na peduli kayanya anak-anak, karena kalo habis lagi na tambah sii, kadang biasa 3-5 jam main, klo waktunya itu na tambah sii, tidak terhitung mi kalo biayanya”.⁴⁶

(masalah biaya mereka tidak peduli, setiap waktunya habis pasti ditambahkan lagi, biasa 3-5 jam main, setiap habis pasti ditambah lagi, biayanya sepertinya tidak terhitung pengeluarannya).

⁴⁶Hasil Wawancara oleh Budi sebagai Informan, di Pinrang Pada Tanggal 3 Oktober 2016

Penjelasan informan di atas dapat disimpulkan bahwa ketika anak sedang bermain mulai dari balita sampai dewasa, ketika bermain *game* mereka tidak mengenal waktu, dan tidak peduli bahwa apa yang mereka lakukan itu sangat merugikan diri mereka sendiri, karena fokus mereka hanya didapan layar komputer atau di Hp mereka. Berbagai bentuk *Game Online* yang ada, jelas bahwa *Game* sangat meberikan pengaruh terhadap pola pikir dan pola perilaku keseharian anak-anak yang memainkannya. Jika bermain *game online* di warnet dengan biaya main 1 jam= Rp5000 dengan main *game online* sekitar 2-5 jam, $5000 \times 5 \text{ jam} = \text{Rp}25000$. Biaya sebanyak ini, hanya untuk satu kali main maka benar-benar anak ini sudah sudah melampaui batas yang tidak wajar karena terlau boros.

Pernyataan informan di atas, ada juga pernyataan dari masyarakat sekitarnya, maka dapat dikatakan bahwa, tidak bisa dipungkiri bahwa adanya Internet memang sangat membantu ketika ingin mengakses apapun di dunia maya, penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar pengguna internet.

“seperti yang sekarang menjamur dikalangan anak remaja dan dewasa saat ini yaitu Game online, seperti yang saya lihat sekarang banya anak-anak yang menghabiskan waktunya dengan bermain game saja, kadang saya perhatikan keseharian anak-anak disini ketika mereka sedang kumpul-kumpul tak jarang mereka membahas mengenai internet game, kayanya sudah mendarah

dangling game itu terhadap anak. Pengaruh game itu kepada anak sangat pesat⁴⁷.

Asumsi masyarakat setempat sudah jelas bahwa anak sudah dikuasai oleh kehadiran internet game, semua waktu anak tebuang dengan sia-sia, waktu untuk istirahatpun digunakan untuk bermain Game, dan yang paling utama disini adalah pemborosan.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dengan kebebasan anak bermain seperti yang dijelaskan di atas terlihat bahwa mereka sudah terbiasa bermain *game* bahkan sudah dianggap sebagai hal yang sangat biasa. Dari berbagi *game* atau permainan yang disediakan dikomputer mengandung sejumlah *mudarat* dan bahaya dan akan sangat mudah memengaruhi anak-anak yang sering bermain. Diantar bahaya-bahaya tersebut adalah:

1. Anak-anak bisa kecanduan terhadap games, terutama game online.
2. Game terlalu berlebihan dapat menggantikan kegiatan fisik dan memengaruhi perkembangan mental anak-anak.
3. Lupa waktu bila keasyikan bermain game.
4. Mengurangi sifat sosial dengan orang tua, karena lebih sering bermain game daripada berkumpul dengan keluarga.

⁴⁷Hasil Wawancara budi selaku operator Game Online, di Pinrang Pada Tanggal 4 Oktober 2016

5. Kemungkinan besar tanpa sepengetahuan orangtua, anak ‘mengonsumsi’ games yang menonjolkan unsur-unsur seperti kekerasan dan agresivitas. Banyak pakar pendidikan mensinyalir bahwa games beraroma kekerasan dan agresi ini adalah pemicu munculnya perilaku-perilaku *agresif* dan *sadistik* pada diri anak.

4.4 Peran Bimbingan Orangtua dalam Upaya Menangani Kebiasaan Bermain *Game Online*

Secara umum dapat dikatakan orangtua cenderung mengharapkan apa yang ada di alam pikirannya, misalnya keinginan, perasaan, ide, informasi dimengertidengan baik oleh keluarga. Alam pikiran orangtua selain beragam juga cenderung masih dalam bentuk abstrak, sehingga sukar dipahami oleh keluarga khususnya anak-anak.

Orangtua sangat berperan penting dalam mengawasi anak, gaya orangtua yang berwibawa dalam mengasuh anak, yaitu orangtua yang bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak, dan anak dituntut untuk bertindak menerima norma-norma secara umum. Seperti pemaparan Nurhadi sebagai orangtua anak yang berperan dalam memperhatikan keseharian anaknya.

“sebagai orangtua selaluka saya perhatikan kesehariannya anakku, tapi itu to pi juga kalo dirumah mi kalo di sekolahkan ada ji gurunya na tidak bias juga diperhatikan apa-apa saja na bikin kalo disekolah ka tidak diliat i kecuali kalo sampe mi dirumah toh kutanya-tanya soal disekolanya”.⁴⁸

⁴⁸Hasil Wawancara oleh Nurhadi selaku orangtua anak, di Pinrang Pada Tanggal 4 Oktober 2016

(saya sebagai orang tua selalu memperhatikan keseharian anak saya, tetapi itu kalau dirumah, kecuali kalau sekolah karena sudah ada gurunya yang awasi, saya juga tidak bias kalau di sekolah karena saya tidak melihat, kecuali kalau dia sudah pulang kadang saya Tanya-tanya soal sekolahnya)

Hasil wawancara di atas sudah jelas bahwa orang tua sangat berperan dalam memperhatikan keseharian anak atau mengasuh anaknya dengan baik, meskipun tidak sepenuhnya di perhatikan keseharian anaknya ketika anaknya berada disekolah. Akan tetapi tetap saja orangtua berkomunikasi dengan anaknya sesampainya anak dari sekolah atau dari bermain di luar rumah. Menurut orangtua ini, komunikasi terhadap orangtua dan anak sangat penting. Misalnya apayang dikatan orang tua itu tetap penting, dan anakpun dapat mengemukakan pikirannya.

Tidak dipungkiri ketika sudah mengenal yang namanya Internet, karena internet bisa mengakses apa yang diinginkan, termasuk yang namanya *Game Online*, rata-rata anak-anak suka memainkannya. Sebagaimana yang dikatakan oleh informan bahwa

“3 saya anak ku, yang anak pertama kuliah mi cewe, yang kedua SMA kelas 2 sama SMP kelas 3, yang dua itu cowo, na suka semua saya anakku ma game”.⁴⁹

(saya memiliki 3 orang anak, yang pertama cewe sudah kuliah, anak yang kedua sudah SMA kelas 2 dan yang terakhir kelas 3SMP cowo semua yang dua, dan keduanya gemar sekali main game)

⁴⁹Hasil Wawancara oleh Munawarah selaku orangtua, di Pinrang Pada tanggal 4 Oktober 2016

Hasil wawancara dari salah seorang informan tersebut, mengatakan bahwa, mereka memiliki ki anak yang gemar bermain *game online*, seharusnya sepulang dari sekolah itu harus menyempatkan tubuh untuk istirahat tapi mereka malah bermain game. Orangtuanya mengatakan permainan *Game* yang gemar dimainkan adalah *COC*.

Informan yang lain juga menuturkan bahwa ketika seorang anak yang gemar bermain game biar diberikan batasan tapi kalau sudah terbiasa main pasti percuma juga memberikan batasan.

“tetap juga saya kasi batasan, biar tidak mau na dengarka tapi kan kasian juga kalo kuliat-liat I terlalu lama main, apa lagi kalo waktunya mi belajar, tapi biasa itu tidak maumi juga itu anak ku kalo terlalu ikut campurka”⁵⁰.

(tetap saya kasi batasan, meskipun dia tidak mau mendengar, tapi saya juga kasian kalau saya liat-liat terlalu lama main, apa lagi ketika waktunya untuk belajar, tapi biasa mereka tidak suka kalau saya ikut campur).

Hasil wawancara informan di atas mengenai batasan waktu dalam bermain game, orangtua dalam hal ini adalah meskipun orangtua memberikan batasan waktu kepada anak tetapi orangtua ini juga tidak bisa memaksakan kehendaknya untuk melarang anaknya bermain.

⁵⁰Hasil Wawancara Oleh Yulianti selaku Orangtua, di Pinrang Pada tanggal 4 Oktober 2016

Orangtua seperti ini tidak terlihat ada tekanan dalam pengasuhan anak. Orangtua juga merasa kasihan melihat anaknya yang berfokus hanya game saja sehingga ada batasan yang dibuat orangtua ini.

Namun, ada juga penuturan dari informan yang lain, diayang mengatakan bahwa, saya sebagai orangtua tidak melarang kalau pergi main game atau semacamnya, tetapi kalau mengenai memberikan uang saya tidak memberikan, karena sudah ada fasilitas yang diberikan

“ana’ku saya tidak pernah ji minta’ uang sama saya,kecuali kalo uang belanja ji na ku kasi.i, na ada ji juga hpnya biasa na pake ma game kuliat”⁵¹

(anak saya tidak pernah minta uang, kecuali kalau saya yang memberikan uang jajan, terus ada juga hpnya untuk dia gunakan bermain game).

Penuturan informan di atas saling berperan antara orangtua dan anak, karena anak tidak meminta uang kepada orangtuanya tetapi orangtua juga tetap memberikan fasilitas terhadap anak. Berbeda dengan informan yang berikut ini yang menyatakan bahwa.

“tidak ku kasi saya fasilitas sendiri anak ku, tapi biasa ji na pinjam hp kuna pake ima game, biasa juga pergi sama temannya diwarnet”⁵²

(saya tidak memberikan fasilitas sendiri kepada anak saya , tapi tak jarang juga dia meminjam hp saya untuk beramin game, tapi tetap juga kewarnet bersama teman-temannya).

⁵¹Hasil Wawancara Oleh Rian selaku orangtua di Pinrang, Pada Tanggal 4 Oktober 2016

⁵²Hasil Wawancara Oleh Hj Sia Selaku Orangtua di Pinrang, Pada Tanggal 4 Oktober 2016

Dua penjelasan informan di atas meskipun terlihat ada perbedaannya, tetapi tetap saja pada intinya anak-anak mereka masih memperlihatkan kegemarannya untuk bermain *game online*. Gaya pengasuhan yang dilakukan kepada anak mereka adalah gaya pengasuhan yang permisif, yang biasanya dilakukan oleh orang tua yang terlalu baik, cenderung memberi banyak kebiasaan dan kebebasan pada anak-anak dengan menerima dan memaklumi segala perilaku, tuntutan, dan tindakan anak. Namun kurang menuntut sikap tanggung jawab dan keteraturan perilaku anak.

Orangtua yang demikian akan menyediakan dirinya sebagai sumber daya bagi pemenuhan segala kebutuhan anak, membiarkan anak untuk mengatur dirinya sendiri dan tidak terlalu mendorongnya untuk mematuhi standar eksternal.

Apabila pemberian kebebasan terhadap anak sudah berlebihan, dan sekali tanpa ada tanggapan dan perhatian dari orang tua, hal ini menandakan bahwa orang tua tidak peduli terhadap anaknya.

Meskipun orang tua memberikan fasilitas kepada anak, tetapi tetap saja orangtua berperan penting dalam menangani atau mengasuh anak mereka meskipun dengan cara yang berbeda-beda. Karena satu keluarga pasti berbeda cara mendidik atau medisiplin anak mereka.

Seperti informan yang satu ini yang memberikan dan menerapkan disiplin komunikasi dengan baik, dan membimbing anak-anak mereka dengan cara yang baik pula.

“kalau na paksama anak ku supaya kubiarkan I ma game tapi, kalo bilang ma jangan mi dulu, biasa langsung mo ji na dengarka, karena kalo saya itu kutanya ana’ku kalo tidak boleh sering-sering ma game orang, ku sampaikan dengan anak ku dengan cara baik-baik supaya na bisa na terimai, baru anku disiplin ji memang keluarga ku jadi gampang na dengar”⁵³

(kalo anak saya memaksa agar saya memberi izin untuk bermain game, tapi kalo saya mengatakan jangan maka dia nurut dengan ucapan saya, karena saya mengkomunikasikan dengan baik bahwa seseorang tidak boleh sering-sering bermain game, agar dia bisa dengan baik pula, karena keluarga saya keluarga didiplin).

Penjelasan di atas disimpulkan bahwa orangtua ini memberikan bimbingan kepada anak-anak mereka dengan cara berkomunikasi dengan baik, karena menurut keluarga ini dengan mengandalkan komunikasi maka semua dapat terjalin dengan baik. Dan keluarga inipun menerapkan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pembicaraan sehari-hari disiplin biasanya dikaitkan dengan keadaan tertib, maksudnya suatu keadaan dimana perilaku seseorang mengikuti pola-pola atau aturan-aturan tertentu yang telah ditentukan terlebih dahulu.

Adapun penuturan dari informan yang lain yang mengatakan bahwa sebagai orang tua memang harus memberi bimbingan terhadap anak karena mereka berfikir bahwa banyak permasalahan yang dialami anak.

“kalau saya ku bimbing tongan anaku, karena kalo perhatikan I toh anak ku kaya tidak ada mi itu gairahnya kalo tidak ma gammi pusing kuliat kalo tidak ada kuota na bilang orang tidak ada topi uangnya na pake pergi warnet”⁵⁴

⁵³ Hasil Wawancara Oleh Lili di Pinrang Selaku orangtua, Pada Tanggal 4 Oktobr 2016

⁵⁴ Hasil Wawancara Antara Informan dengan Peneliti (orangtua dipinrang), Pada Tanggal 4 Oktober 2016

(kubimbing anak-anak saya ketika sudah tidak bersemangat lagi kalau kehabisan kuota, karena kalau begitu dia kehilangan gairah gara-gara ketagihan *game*)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun orangtua membimbing anaknya tetapi mereka membimbing pada saat mereka kehilangan gairahnya lagi bukan pada saat anaknya bermain game, padahal pada saat bermain game anak perlu didampingi dengan diberikan bimbingan agar anak tidak betul-betul larut dalam permainan yang akan membuat waktunya terbuang sia-sia

Sudah jelas bahwa orangtua lah yang sangat berperan dalam membimbing anak ketika anak dalam masalah, seperti yang telah dijelaskan informan di atas ketika anaknya kehilangan gairah atau kehidupan sehari-harinya tidak bersemangat akibat kegemarannya bermain game dan tidak bisa bermain.

Bimbingan orangtua terhadap permasalahan remaja, dapat melandasi kepribadian serta kematangan dan kedewasaan terhadap fase-fase perkembangan remaja selanjutnya. Bimbingan orangtua seperti penanaman akhlak yang baik. Karena orangtua merupakan salah satu pendukung berhasilnya seorang anak, karena waktu yang banyak diluangkan oleh anak adalah di rumah, jadi orangtua sangat berperan terhadap keberhasilan seorang anak.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa, meskipun ada sebagian orangtua yang membebaskan anak-anaknya bermain game tetapi tetap juga mereka

peduli atau berperan membimbing agar anaknya tidak melenceng dari norma-norma yang ada. Dari data yang didapat dari wawancara awal tersebut, meskipun anak gemar bermain *game* tapi tetap saja mereka patuh terhadap aturan yang diterapkan oleh orangtuanya dan setiap bimbingan yang diberikan juga dapat diterima oleh anak tanpa paksaan dari orangtuanya karena orangtua memberikan bimbingan dengan cara yang baik dan tutur kata yang baik tanpa ada tekanan yang dapat membuat anak merasa tertekan. Sebagaimana yang dikatakan informan yang satu ini.

“Sejauh ini sebagai orang tua yang ingin melihat anaknya baik-baik saja dalam menjalani kehidupan sehari-harinya saya tetap berupaya agar anak saya dapat mengurangi kegemarannya dalam bermain *game online*, tidak bisa juga dilarang tapi setidaknya berusaha meskipun tidak langsung menunjukkan perubahan, tapi kalo dilakukan dengan terus menerus pasti dapat diubah sedikit demi sedikit”.⁵⁵

Penjelasan di atas, orangtua tetap berupaya membantu anak dalam mengatasi permasalahannya seperti mengurangi kegemarannya bermain *Game Online* yang terlalu berlebihan. Dari semua penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa orangtua berperan penting dalam membantu anak karena orangtua lah tempat satu-satunya anak untuk menceritakan setiap masalah yang dihadapinya. Dari hasil wawancara diatas terkait dengan peranan orangtua dalam menangani anak yang kebiasaan *game online* dengan melihat berbagai dampak yang ditimbulkan oleh game online maka peran

⁵⁵Hasil Wawancara Oleh Irda di Pinrang selaku Orangtua, Pada Tanggal 4 Oktober 2016

orangtua agar anak-anak tidak terjerumus kepada hal-hal negatif yang ditimbulkan dari permainan game. Tentunya mencegah lebih baik dari pada mengobati.

Game yang memiliki sifat yang mempengaruhi dapat membuat anak yang seharusnya bisa menempatkan antara waktu belajar dengan bermain tidak dapat memenej waktu mereka, tentunya orang berperan penting terhadap perkembangan anak.

Ada beberapa hal yang harus dilakukan orang tua, diantaranya :

1. Orang tua bekerja keras dalam memantau perkembangan dan perilaku anak.
2. Menjalin komunikasi informal pada anak agar seorang anak tersebut bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak akan dampak negatif dari games.
3. Untuk para orang tua belajarliah tentang games edukasi dan memperkenalkannya kepada orang tua, mana yang cocok dan mana yang tidak cocok games untuk anak.
4. Orang tua harus memberikan waktu khusus untuk bermain game, dan beri ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati.
5. Memberikan perhatian dan mendampingi mereka. Terutama kebiasaan nge-game pada anak usia di bawah lima tahun. Hal yang paling di anjurkan

terhadap orang tua adalah sebaiknya mereka menyediakan fasilitas game untuk anak mereka di rumah agar kita bisa memonitor mereka.

Setiap permainan yang disediakan di internet dan komputer memang memiliki daya tarik tersendiri, namun apapun itu tetap saja game yang disediakan sangatlah berpengaruh terhadap perilaku anak, ketika anak yang bermain game sudah ketagihan sudah pasti banyak hal-hal yang bisa saja mereka lakukan ketika ketika mereka sudah tidak bisa lagi bermain *game online*, seperti yang diungkapkan oleh informan yang satu ini, yang menyatakan bahwa

“sudah menjadi persoalan biasa ketika sudah ketagihan, apapun itu bentuknya, sudah pasti akan rela melakukan apapun untuk bisa mewujudkan apa yang diinginkan, apalagi yang namanya bermain game maka sudah pasti mereka yang gemar bermain game, akan melakukan sesuatu hal agar dapat bermain seperti mencari uang sendiri ketika mereka kehabisan uang, tapi hanya dengan bermain game jadi mencuri itu sudah kelewatan tapi sampai saat ini juga belum ada anak yang seperti itu, karena mereka ketika ingin bermain game mereka cari uang sendiri kalau tidak mereka ganti-gantian membayar, karena setau saya ada yang ikut-ikut kerja dan dibayar”⁵⁶

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun mereka yang ketagihan dengan *game* ternyata merekapun tidak sampai melakukan hal-hal yang diluar batas sewajarnya karena yang ada dilingkungan mereka peduli dengan mereka dengan memberikan pekerjaan dan dibayar, jadi upah yang didapat bisa mereka pergunakan untuk mewujudkan keinginannya untuk bermain *game*. Dapat

⁵⁶Hasil wawancara dengan Junedi di Pinrang, Pada Tanggal 2 November 2016

diketahui bahwa ternyata tidak semua ketagihan akan berdampak buruk terhadap penderitanya, seperti mencuri atau menjual barang-barangnya. Dalam hal ini dari kehidupan sehari-hari anak tidak hanya orangtua yang bertugas untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak mereka tetapi juga orang-orang yang ada di lingkungan mereka, seperti yang dikatakan informan yang bernama pak hasan yang menyatakan bahwa.

“dizaman sekarang memang tidak bisa dihindari yang namanya teknologi canggih apalagi sekarang anak-anak sangat gampang ikut dengan tren yang ada, seperti yang dikatakan adek mengenai game online, saya juga tidak begitu paham dengan game karena setau saya game hanyalah permainan saja yang membuat anak-anak ketika memainkannya mereka jadi terhibur, dan rupanya ketika sudah berlebihan maka akan membuat mereka ketagihan dan ingin terus melakukannya, kalau saya melihat anak-anak disini mereka sangat asyiknya bermain tanpa berpikir bahwa apa yang dilakukannya itu tidaklah memberikan keuntungan.”⁵⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan pak hasan, dapat disimpulkan bahwa ternyata masih ada yang kurang mengetahui bahaya yang ditimbulkan oleh *game* ketika sudah ketagihan, karena mereka mengira bermain game hanyalah hiburan semata, memang benar game adalah hiburan ketika kita mengetahui porsi dalam bermain, tetapi bagaimana dengan anak yang rasa keingin tahuannya tinggi otomatis mereka akan terus mencoba ketika baru memulainya dan akan mengulang-ulang terus sampai akhirnya mereka menjadi ketagihan. Sebelum kepada anak terlebih dahulu

⁵⁷Hasil wawancara dengan pak Hasan di Pinrang, Pada Tanggal 2 November 2016

yang diberikan pemahaman tentang bahaya yang ditimbulkan oleh game adalah orangtua atau orang-orang terdekat anak, ketika mereka sudah mengetahui dengan otomatis mereka akan berfikir bahwa akan memberikan wejangan-wejangan mengenai hal itu.

Hal yang dianggap kecil, ternyata memberikan dampak negatif yang sangat besar dan itu tidak disadari oleh mereka yang seharusnya menjadi tanggung jawabnya, ketika masalah terkecil saja bisa diatasi maka hal-hal yang akan terjadi masa yang akan datang tentunya akan dapat diatasi dengan baik.

Sama seperti orang yang kecanduan narkoba tentu mereka akan rela berbuat apapun ketika ingin memakai narkoba tapi tidak ada uang untuk membeli barang itu maka mereka nekat mengiri-iris tangan mereka untuk dihisap, orang itu akan tempramen dan rela menjual apapun yang ada pada dirinya atau dirumahnya hanya untuk memenuhi keinginannya itu. Dan siapa yang akan bertanggungjawab mengatasi masalah itu tentunya mereka berwenang. Begitupun halnya dengan game online ketikan sudah terbiasa bermain maka akan akan ketagihan, kalau tidak ingin terjadi hal-hal terjadi seperti apa yang dirasakan pecandu narkoba terhadap anak-anak kita maka perlu adanya perhatian yang lebih dari orangtua, bukan saja orang tua tetapi ada bagusnya ketika masyarakat sekitar seperti tokoh masyarakat ikut serta mengawasi dan memberikan perhatian yang lebih lagi kepada penerus bangsa kita yaitu anak-anak baik yang dibawah umur maupun yang sudah dewasa.

Usaha yang kita lakukan apapun bentuknya sangatlah membantu anak dalam kehidupan sehari-harinya seperti komunikasi dengan baik dengan anak, seperti yang dikatakan informan yang bernama ibu hapisa yang mengatakan bahwa

“ketika berhadapan dengan anak perlu komunikasi dengan baik, usahakan kita sebagai orangtua harus paham dengan kondisi anak, ketika anak memaksa minta diberikan uang, maka tanyakan untuk apa uang itu apakah untuk jajan atau hal-hal yang lain, tapi dikomunikasikan dengan baik walaupun digunakan untuk hal yang lain jangan kita orangtua langsung memarahi karena dengan begitu pasti anak akan malah melakukan hal-hal yang kita larang, biasanya anak kalau marah apa yang dilarangkan malah dilakukan, kan kalau begitu kita juga orangtua yang pusing”⁵⁸.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa, anak yang mudah marah tidaklah lantas orangtua juga langsung memarahinya juga, malah dilakukan adalah komunikasi dengan baik dengan anak, orangtua ini berfikir dan memahami betul kehendak anak. Apa yang dikehendaki orang tua tidak selamanya akan diikuti oleh anaknya, mereka hanya perlu memberikan pengertian kepada anaknya dengan begitu anak akan merasanyaman, karena bisa saja tekanan tekanan dari orangtua justru akan menjadi faktor sehingga anak bisa melakukan apa saja yang mereka mau, ketika tidak ada komunikasi dengan baik dan orangtua terus saja marah-marah sampai akhirnya anak itu pergi dari rumah dan malah pergi bermain game di warnet menenangkan diri dengan bermain sampai waktu yang tidak terbatas karena

⁵⁸Hasil wawancara Pribadi oleh ibu hapisa di Pinrang, Pada Tanggal 2 November 2016

mereka takut atau malas pulang kerumah. Ternyata orangtua lah yang secara tidak langsung menginginkan anaknya untuk melakukan hal-hal yang tidak diinginkan.

“namanya anak-anak tidak bisa dilarang-larang, apa yang dia suka pasti di biarkan saja, apalagi ada orangtua yang tidak mau dibilang anaknya kurang gaul pasti apapun yang na minta anaknya pasti dikasih, kalau menurutku orangtua seperti itu sama mereka memaksa anaknya untuk hidup berpoyah-poyah, dengan fasilitas yang ada, kita juga sebagai keluarga dekat tidak bisa berbuat apa-apa karena orangtuanya saja namanja”.⁵⁹

Berdasarkan pemaparan ibu Wati di atas, dapat di simpulkan bahwa bagaimana tidak, anak melakukan sesuatu dengan sesuka hatinya kalau orangtuanya saja sangat memanjakan anaknya memberikan fasilitas kepada anaknya, membiarkan anaknya melakukan hal-hal yang tidak sewajarnya dilakukannya, wajar saja ketika anak mereka menjadi pribadi yang keras, karena orangtuanya yang membuat mereka seperti itu, secara tidak langsung orangtua seperti ini mendukung anaknya dalam hal apapun tanpa merasa khawatir akan terjadi dampak buruk yang akan mempengaruhi anak mereka ketika terlalu diamanja, apapun yang di minta oleh mereka pasti dituruti. Meskipun tidak langsung berefek kapada anak tetapi lama kelamaan ketika sudah dibiasakan pasti akan berdampak negatif dengan sendirinya suatu saat nanti, karena sesuatu yang membuat nyaman itu pasti akan sulit untuk ditinggalkan lagi, begitulah game yang awalnya dianggap sebagai hiburan tapi lama kelamaan akan berdampak

⁵⁹Hasil wawancara pribadi oleh ibu Wati di Pinrang, Pada Tanggal 2 November 2016

buruk juga ketika sudah ketagihan. Dan mungkin saja mereka menganggap hal itu biasa saja.

Berbagai faktor bisa membuat anak dapat kebiasaan bermain game sampai akhirnya membuat anak menjadi ketagihan, seperti teman sebayanya, faktor ekonomi dan kurangnya pengawasan yang ketat dari keluarga apalagi dari pemerintah setempat. tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan gamer tersebut serta keinginan-keinginan untuk di aktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. Kedua, gamenya variatif, dimana *game online* menawarkan banyak game menarik dan bervariasi, mulai dari game bernuansa *quest*, *adventure*, hingga simulasi. Ke tiga, faktor kurangnya pengawasan, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat, maupun pemerintah sendiri. Ke empat, kondisi ekonomi gamer itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para gamer di dunia game. Adapun gambaran umum mengenai berbagai perilaku anak remaja yang penggemar *game online*, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif pada perilaku sosial tersebut seperti kemalasan bagi para pemain game, suka berbohong, kurang bergaul. Dampak positif meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, mengenal teknologi baru dan interaksi dalam *game online*.

Meskipun ada orangtua ada yang memberikan fasilitas kepada anaknya dan yang memberikan kebebasan kepada anaknya tetapi mereka tetap saja memberikan

pengawasan kepada anaknya dengan cara memberi nasehat jika anak mulai salah dalam bergaul. Ketika anak sedang keluar bermain dan mereka pulang sampai larut malam maka orangtua melakukan tindakan dengan mencari anaknya, atau menelfon anak menanyakan keberadaan anaknya.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka disimpulkan sebagai berikut:

- a. Ada berbagai bentuk *Game* yang sering dimainkan anak-anak, seperti: *Point blank, Lost Saga, dan Atlantica Online*. Karena *game-game* ini yang dianggap menentang dan hal inilah yang banyak memengaruhi anak-anak dan remaja di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang.
- b. Orangtua sangat berperan dalam menagani anaknya yang gemar bermain *Game*, dengan cara orangtua bekerja keras dalam memantau perkembangan dan perilaku anak, dan orangtua pun harus memberikan waktu khusus untuk bermain game, dan beri ketegasan pada anak tersebut untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Yang paling penting ketika anak sedang bermain tentunya orang tua memberikan perhatian dan mendampingi mereka. Terutama kebiasaan bermain game pada anak usia di bawah lima tahun, hal yang paling dianjurkan terhadap orangtua adalah sebaiknya mereka menyediakan fasilitas game untuk anak mereka dirumah agar kita bisa memeonitor mereka.

5.2Saran

- a. Disarankan kepada orangtua agar cermat dalam menawarkan pilihan *game* tersebut kepada anak-anak usia remaja dan pra remaja. Anak pada usia 11 hingga 17 tahun tentu telah mampu menunjukkan keinginan mereka akan sesuatu, termasuk *game*. Namun orang tua harus tetap selektif dan tidak lengah dalam hal memberi kebebasan pada anak bermain *game*.
- b. Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika anaknya ingin bermain *game*. Peran orang tua bisa dimulai dari memilih jenis *game* yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya.
- c. Disarankan kepada pemilik warnet agar jam kunjung bagi anak di bawah umur diberi batasan waktu maksimal 1 jam saja dengan pemantauan dari operator warnet itu sendiri.
- d. Disarankan kepada pemerintah setempat agar kiranya memberikan perhatian lebih kepada masyarakat khususnya kepada anak-anak. Agar mengadakan penyuluhan mengenai bahaya yang di timbulkan *game online* ketika terus-terus di mainkan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Syani, 1992, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimini 1996, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cita.
- Depertemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus umum Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Jakarta; PT Gramedia Puataka utama.
- Depertemen pendidikan Nasional, 2012. *kamus besar bahasa Indonesia*, Jakarta Balai pustaka
- Gerald, Corey. 2005. *Teori Dan Parktek Konseling Dan Psikoterapi*. Bandung: PT.refika Aditama.
- Hadi, Sutrisno, 2002. *Metode Recear*, Yogyakarta: Andi Offset
- Hallen A. 2002. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Islam*. Cet. 1; Jakarta: Ciputat PerS.
- Hall, C. Lindzey, G. 1994. *Teori-teori Holistik Organimik-Fenomenologis*, Editor Supratikya. Jakarta: Kanisius.
- Jinan, Miftahul. 2011. *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Sidoarjo: Filla Press.
- Lawrence A. Perwin. 2003. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Surya Setyanegara.
- Lestari, Yulianti. 2013. *Dampak pecandu Game Online terhadap perkembangan karakter anak*. Di akses pada tanggal 4 juni 2013.
- Mardalis, 1993, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*: Jakarta Bumi Aksara
- Moleong, Ilexy. J. 2007. *Metodologi penelitian kualilitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir, Samsul Amin, 2010. *Bimbingan dan Konseling Islam*, Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*.
Jakarta: Puataka Mina.
- Ritzer George. 2011. *Handbook Teori Sosial*. Cet. 1; Jakarta: Indonesia.

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare, 2013 Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (makalah dan Skripsi) STAIN Parepare.

Undang-Undang No. 23 tahun 2002, Perlindungan Anak

Yudha, Prasetyo. 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan anak Remaja*(skripsi tidak dipublikasikan): Fakultas Ekologi Manusia IPB.

Pengertian peran, <http://www.scribd.com/doc/79048509/pengertian-peran>, (tanggal 21 februari 2014)

Kompas, <http://filasfat.kompasiana.com/2010/08/22/nalar-induktif-dan-nalar-deduktif/>. Diakses pada tanggal 10 maret 2013

Sabiq, *jenis-jenis Game/type dan game*, di akses pada tanggal 12 Oktober 2008

<http://www.sabiqcell.blogspot.com.html>





LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PAREPARE**

Alamat : JL. Amal Bhakti No. 08 Soreang Kota Parepare ☎ (0421)21307 ✉ (0421) 24404
Website : www.stainparepare.ac.id Email: email.stainparepare.ac.id

Nomor : B - 1247 /Sti.08/PP.00.9/09/2016
Lampiran : -
Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Daerah KAB. PINRANG
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PAREPARE :

Nama : NURKUMALASARI
Tempat/Tgl. Lahir : ENREKANG, 17 Juni 1994
NIM : 12.3200.006
Jurusan / Program Studi : Dakwah dan Komunikasi / Bimbingan dan Konseling Islam
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : DESA PUNDI LEMO, KEC. CENDANA, KAB. ENREKANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah **KAB. PINRANG** dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"PERAN BIMBINGAN ORANG TUA DALAM UPAYA MENGURANGI KEBIASAAN GAME ONLINE PADA ANAK DI KELURAHAN MACCORAWALI KECAMATAN WATANG SAWITTO KAB. PINRANG"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **September** sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kiranya yang bersangkutan diberi izin dan dukungan seperlunya.

Terima kasih,

28 September 2016

A.n Ketua

Wakil Ketua Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga (APL)



Muh. Djunaidi



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
SEKRETARIAT DAERAH
 Jln. Bintang No. 01 Telp (0421) 923 056 – 922 914 - 923 213
P I N R A N G

Nomor : 070 / 523 / Kemas.
 Lamp. : -
 Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian.

Pinrang, 30 September 2016.
Kepada
 Yth. **Kepala Kelurahan Maccorawalie**
Kecamatan Watang Sawitto
 di-
Pinrang

Berdasarkan Surat Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare Nomor: B-1847/Sti.08/PP.00.9/09/2016 tanggal 28 September 2016 Perihal Izin Melaksanakan Penelitian, untuk maksud tersebut disampaikan kepada Saudara bahwa :

Nama	:	NURKUMALASARI
Nim	:	12.3200.006
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Pekerjaan/Prog Study	:	Mahasiswi/ Bimbingan dan Kaselesing Islam
Alamat	:	Desa Pundi Lemo Kec.Cendana Kab. Enrekang
Telepon	:	085-342 374 090

Bermaksud mengadakan Penelitian di Daerah / Instansi Saudara dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul " **PERAN BIMBINGAN ORANG TUA DALAM UPAYA MENGURANGI KEBIASAAN GAME ONLINE PADA ANAK DI KELURAHAN MACCORAWALIE KECAMATAN WATANG SAWITTO KABUPATEN PINRANG**" pelaksanaannya pada tanggal 30 September s/d 30 Oktober 2016.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami menyetujui memberikan izin penelitian dengan ketentuan bahwa :

1. Sebelum dan sesudah melakukan Penelitian kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati Pinrang melalui Kepala Bagian Administrasi Kemasyarakatan SETDA Kabupaten Pinrang.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Mentaati semua Ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan Adat Istiadat Daerah setempat.
4. Menyerahkan 2 (Dua) rangkap Laporan Hasil Penelitian Kepada Bupati Pinrang melalui Kepala Bagian Administrasi Kemasyarakatan SETDA Kabupaten Pinrang.
5. Surat izin ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila yang bersangkutan tidak mentaati Ketentuan Perundang- Undangan yang berlaku.

Demikian izin ini disampaikan kepada Saudara untuk diketahui dan pelaksanaan sebagaimana mestinya.





**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
KECAMATAN WATANG SAWITTO
KELURAHAN MACORAWALIE**

Jl. Jend. Sudirman Pinrang 91212

SURAT KETERANGAN

Nomor : 511 / KMW / XI / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

N a m a : NURKUMALA SARI
 Jenis Kelamin : Perempuan
 NIM : 12.3200.006
 Pekerjaan/Prog. Studi: Mahasiswa/Bimbingan dan Konseling Islam
 Alamat : Desa Pundilemo Kec. Candana kab. Enrekang

Telah melakukan penelitian/pengumpulan data di wilayah Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul “ **PERAN BIMBINGAN ORANG TUA DALAM UPAYA MENGURANGI KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK DI KELURAHAN MACORAWALIE KECAMATAN WATANG SAWITTO KABUPATEN PINRANG**” dari tanggal 30 Oktober 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 15 November 2016
AN LURAH
 Kasi Pembangunan

A. RIO NUGROHO, SE
 Pando, Penata Muda Tk.I
 N I P. 19821007 201001 1 024

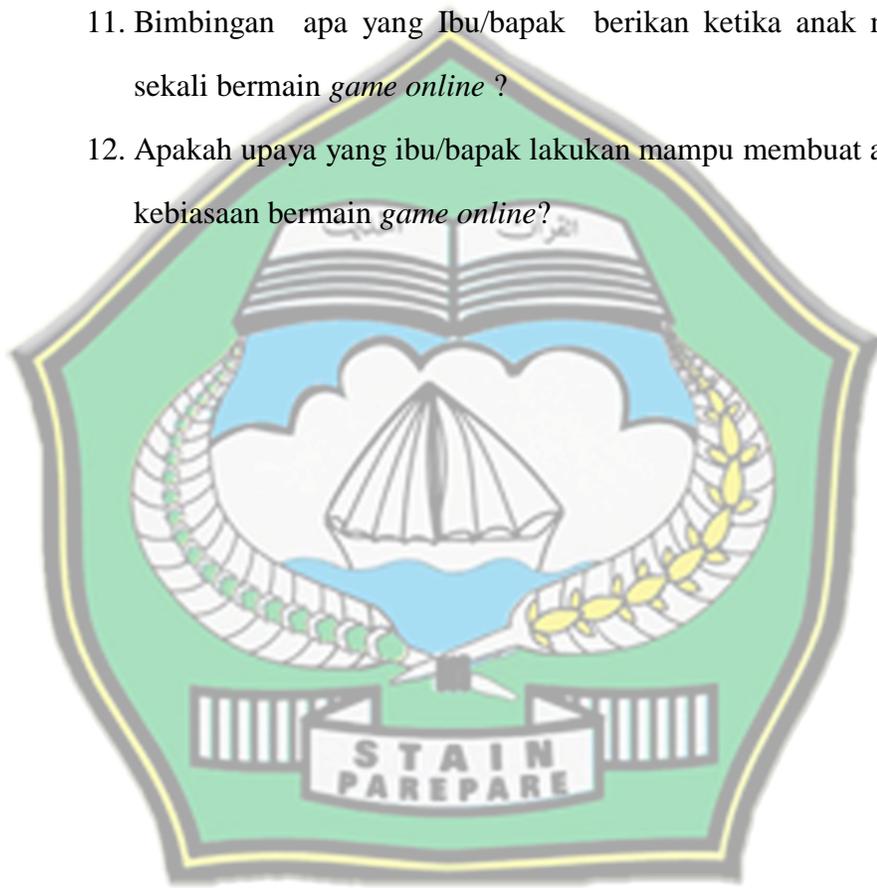
PEDOMAN WAWANCARA

INSTRUMEN PENELITIAN

Informan (orang tua)

1. Apakah ibu/bapak berperan dalam memperhatikan apa saja yang mereka lakukan setiap harinya?
2. Apakah ibu/bapak memiliki anak yang suka bermain *game online*?
3. Ketika anak bermain *game online* apakah ibu/bapak memberikan batasan waktu kepada anak?
4. Apakah ibu/bapak langsung memberi uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain *game online* seperti memberikan gadget(HP)?
5. Apakah ibu/bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan dunia nyata dan perhatiannya hanya pada *game online* saja?
6. Bagaimana tanggapan ibu/bapak ketika anak yang kebiasaan bermain game namun tidak bisa bermain hanya karena tidak memiliki uang dan pada akhirnya mereka mencuri?
7. Apakah ibu/bapak menuruti semua keinginan anak?
8. Ketika ibu/bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain game terlalu sering namun tidak dilakukan apa yang ibu lakukan?

9. Apakah proses komunikasi yang baik antara orangtua dan anak dapat mengubah pola hidup anak?
10. Upaya apa yang ibu/bapak akan lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online*?
11. Bimbingan apa yang Ibu/bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain *game online* ?
12. Apakah upaya yang ibu/bapak lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?



SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

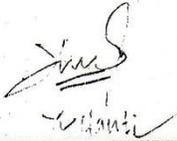
Nama : Yulianti
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Umur : 30
 Pendidikan Terakhir : SMA
 Alamat : Jl. Asamari
 Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan “Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang”.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan



 Yulianti

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : J
Jenis Kelamin : ~~SB~~ Perempuan
Umur : 58 tahun
Pendidikan Terakhir : D3
Alamat : Macorawalie
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : RISNA
Jenis Kelamin : PEREMPUAN
Umur : 25 TAHUN
Pendidikan Terakhir : SMA
Alamat : JL. CORAWALI
Agama : ISLAM

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang".
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan

RISNA

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Nurhadi
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 28 Thn
Pendidikan Terakhir : D III Kebidanan
Alamat : Jl. Corawadi
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang".
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan


Nurhadi

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Irdan
Jenis Kelamin : 38 tahun
Umur : Perempuan
Pendidikan Terakhir : SMA
Alamat : Jl. Cokranegara
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan



Irdan.

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Lili
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 37 thn
Pendidikan Terakhir : DIII
Alamat : Jl. Corawali
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang".
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan



Lili

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Hj. SIA
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 47 thn
Pendidikan Terakhir : SMP
Alamat : Jl. Cerrawalie
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan



Hj. SIA

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

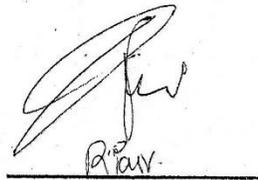
Nama : Rian
Jenis Kelamin : laki-laki
Umur : 30 tahun
Pendidikan Terakhir : SMA
Alamat : Jl. Corawalie
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan



Rian

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : M
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 60 Tahun
Pendidikan Terakhir : SMA
Alamat : Macorawalie
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudara NURKUMALASARI yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "Peran Bimbingan Orangtua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan *Game Online* pada Anak di Kelurahan Macorawalie Kecamatan Watang

Sawitto Kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, Oktober 2016

Yang bersangkutan

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : WATI
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 48 tahun
Pendidikan Terakhir : SMA
Alamat : JL Corawali
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari Nurkumalasari yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan “peran bimbingan orangtua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain Game Online pada anak di kelurahan maccorawalie kecamatan watang sawitto kabupaten Pinrang”.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, September 2016

Yang bersangkutan



Wati

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Hupisah
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 50 tahun
Pendidikan Terakhir : SMA
Alamat : Jl. Corawalie
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari Nurkumalasari yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "peran bimbingan orangtua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain Game Online pada anak di kelurahan maccorawalie kecamatan watang sawitto kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, September 2016

Yang bersangkutan


Hupisah

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : HIASAN
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur : 50
Pendidikan Terakhir : DIII
Alamat : Jl Corowali
Agama : Islam

Menerangkan bahwa benar telah memberikan keterangan wawancara kepada saudari Nurkumalasari yang sedang melakukan penelitian yang berkaitan dengan "peran bimbingan orangtua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain Game Online pada anak di kelurahan maccorawalie kecamatan watang sawitto kabupaten Pinrang".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mesitnya.

Parepare, September 2016

Yang bersangkutan



HIASAN

Gambar anak-anak yang sedang bermain *Game Online* diwarnet





Gambar anak yang sedang bermain game lewat hp



Gambar pada saat melakukan wawancara



BIODATA PENULIS



Nurkumalasari lahir pada tanggal 17 Juni 1994 di Desa Pundilemo Kecamatan Cendana Kabupaten Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan. Seorang anak dari pasangan suami istri Daddong dan Dawia, penulis adalah anak bungsu dari sepuluh bersaudara.

Penulis memulai Pendidikan di SDN 102 Pudukku dan tamat pada Tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan di sekolah menengah pertama di SMPN 5 ENREKANG, dan tamat pada Tahun 2009, setelah itu penulis melanjutkan sekolah menengah atas yaitu di SMAN 1 CENDANA dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya ke perguruan Tinggi yaitu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)Parepare, dan memili Prodi Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Dakwah dan Komunikasi.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata(KKN) di Kecamatan Tiroang Kabupaten Pinrang Sulawesi Selatan. Dan melanjutkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di LAPAS Kota Parepare.

Penulis mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir, yaitu **“PERAN BIMBINGAN ORANGTUA DALAM UPAYA MENGURANGI KEBIASAAN BERMAIN**

**GAME ONLINE PADA ANAK DI KELURAHAN MACORAWALIE
KECAMATAN WATANG SAWITTO KABUPATEN PINRANG”**

