

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Strategi pada umumnya merupakan rencana jangka panjang untuk mencapai suatu tujuan yang terdiri dari aktivitas-aktivitas penting yang diperlukan. Strategi akan menjamin organisasi bertahan dan berkembang pada masa yang akan datang. Merumuskan strategi bukanlah pekerjaan yang mudah, karena kendala utamanya adalah komitmen internal terhadap segala hal yang telah dirumuskan sebagai konsekuensi strategi. Maka penting dari pemahaman strategi sebagai pengambilan tindakan yang berbeda dengan organisasi lain. Pencapaian yang diperoleh tentu tidak terlepas dari penerapan strategi, tanpa adanya strategi, suatu organisasi tidak akan mencapai apa-apa. Satu hal yang harus digaris bawahi bahwa strategi didasarkan pada analisis yang terintegrasi dan holistik. Artinya, setelah strategi disusun semua unsur yang ada dalam organisasi menginternalisasikan visi dan misi secara baik dan benar, karena dalam perspektif jangka panjang, strategi dirumuskan untuk merealisasikan visi dan misi.¹

Perspektif psikologi, strategi dianggap sebagai metode pengumpulan informasi dan pengorganisasiannya, sehingga bisa menaksir suatu hipotesis. Dalam penentuannya, strategi merupakan proses berfikir yang mencakup apa yang disebut *Simultaneous scanning* (pengamatan simulasi) dan *conservative focusing* (pemusatan

¹ R. Wayne Mondy, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Jakarta: Erlangga, 2008), h 2

perhatian)². Maksudnya strategi dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara terputus dan hati-hati, sehingga bisa memilih dan memilah tindakan-tindakan yang lebih efektif mencapai suatu tujuan.

Dalam perkembangan teknologi sekarang ini, banyak sekali perbincangan yang sangat menarik dikalangan masyarakat mengenai kecanggihan teknologi komunikasi. Di dunia anak-anak dan remaja juga tidak kalah dengan pembahasan mereka mengenai maraknya teknologi internet yang salah satu fungsinya adalah sebagai sarana hiburan, seperti bermain “*game online*”. *Game online* adalah permainan yang dapat memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan bagi individu dalam bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan anak-anak tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga menjadi pecandu *game online*.³

Permainan *game online* menjadi salah satu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak orang di dalamnya. Pada awalnya, permainan *game online* masih belum populer. Permainan yang sering dimainkan oleh remaja dan anak-anak dahulu, yaitu permainan “*Play Station*” (PS). Sedangkan pada era globalisasi, permainan PS sangat tertinggal saat ini karena sudah banyak permainan yang lebih mengasyikkan yang dapat dimainkan dan banyak diminati anak-anak dan remaja. Permainan *game online* ini sangat populer dan diminati anak-anak serta remaja dan

² Kustadi Suhanding, *Strategi Dakwah, Penerapan Stategi Komunikasi Dalam Dakwah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 81

³ <http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-game-online-di-indonesia>.di akses pada tanggal 5 januari 2020.

mereka bisa men-*download* aplikasi kemudian memainkan. Saat ini telah banyak bermunculan *game online* terbaru yang dapat memikat orang-orang di berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak sampai remaja. Salah satu *game online* yang menjadi trending topik pada saat ini adalah *clash of clans*. *Clash of clans* atau di singkat *COC* merupakan jenis *game online* yang mengedepankan strategi.

Maraknya perkembangan teknologi informasi permainan *game online* menyebabkan remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja dan anak-anak beranggapan bahwa permainan *game online* ini sangat membantu untuk menghilangkan perasaan stress, baik itu datang dari mereka sendiri, orang tua, guru, maupun orang lain.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan oleh peneliti di Desa Balle, Kecamatan Kahu, Kabupaten Bone, Masyarakat mengakui bahwa *game online* sangat meresahkan orang tua, karena anak-anak mereka lebih memilih bermain *game online* berjam-jam dari pada berbincang dengan orang tua. Ketika anak sedang larut dengan permainannya, anak lupa waktu, karena akan lebih fokus pada dunia maya saja tanpa menghiraukan yang ada di sekitarnya. Dia tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan sangat merugikan dirinya karena waktu yang terbuang dengan sia-sia.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, melihat keadaan di lokasi, mayoritas anak-anak dan remaja bermain *game* secara *online*, karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat mereka, seperti bermain *game Online*, anak-anak dan remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan *game*.

Di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone, sebelum dikenal adanya teknologi canggih anak-anak dahulu suka bermain permainan tradisional seperti, bermain petak umpet, bola *bekel/ maboi*, lompat tali, *magasing/benteng sodor*, dan *Congklak*. Sayangnya, sekarang ini permainan tradisional sudah jarang yang memainkannya, karena kebanyakan anak-anak lebih memilih menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*. Berdasarkan observasi awal yang diperoleh peneliti, ditemukan bahwa anak-anak dan remaja sangat menyukai permainan *game online*, mayoritas anak laki-laki. Desa Balle anak-anak lebih memilih bermain *game online* dari pada belajar, berbicara dengan orang tua, sulit konsentrasi belajar, malas sekolah dan hasil belajar menurun. Ketika anak-anak sedang larut dengan permainannya, anak suka lupa waktu, karena akan lebih fokus pada dunia maya saja tanpa menghiraukan yang ada di sekitarnya. Dia tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan sangat merugikan dirinya, karena waktu yang terbuang dengan sia-sia.

Dalam bermain *game online* anak-anak di Desa Balle beranggapan bahwa permainan *game online* ini sangat membantu untuk menghilangkan perasaan stress, baik itu datang dari mereka sendiri, orang tua, guru, maupun orang lain. Orang tua juga menganggap bahwa permainan *game online* sangat membahayakan anak-anaknya seperti, masalah psikologi, gangguan penglihatan mata, dan menyebabkan perilaku menyimpang, tetapi anak-anak mereka sama sekali tidak menghimbau ocehan-ocehan orang tuanya tentang bahaya bermain *game online*.

Kegemaran bermain *game online* dikalangan anak-anak dan remaja menimbulkan berbagai macam tanggapan mengenai pengaruh *game online* terhadap perkembangan remaja. Meskipun saat ini, yang diperhatikan media *online* adalah popularitas *game online* yang banyak diminati anak-anak yang berhubungan dengan dampak-dampak buruk bagi pengguna *game online* yang banyak diperbincangkan. *game online* sendiri memang identik dengan dampak negatif, salah satu dampak negatif yang terlihat adalah munculnya kecenderungan sifat kecanduan yang mengakibatkan para pengguna *game online* lupa dalam segala hal, lupa shalat, lupa belajar, lupa makan, bahkan para *game* rela mengorbankan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online*.

Strategi bimbingan orang tua bisa dimulai dari memilihkan jenis *game* yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada aturan penggunaan, kegiatan pengalihan, pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktivitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak. Bimbingan orang tua sangat penting karena, orang tua membimbing anaknya menuju ke jalan yang baik menemukan pribadi anak yang beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang tidak diinginkan, baik itu sehat jasmani maupun sehat rohani.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Strategi Bimbingan Orang Tua Dalam Mengurangi Aktivitas Bermain Game Online Bagi Anak-anak di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone.**”

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 permainan *game online* yang sering dimainkan anak-anak di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone.?
- 1.2.2 Bagaimana strategi bimbingan orang tua dalam mengurangi aktivitas bermain *game online* bagi anak-anak di desa Balle kecamatan Kahu Kabupaten Bone?

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-anak di desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone.
- 1.3.2 Untuk mengetahui strategi bimbingan orang tua dalam mengurangi aktivitas bermain *game online* di Desa Balle kecamatan Kahu Kabupaten Bone.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian diharapkan dua hal yaitu, kegunaan teoritis, dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi pembaca pada umumnya mahasiswa dibidang bimbingan penyuluhan islam.

2. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif terhadap bimbingan orang tua terhadap anak berkenaan dalam upaya aktivitas bermain *game online* terhadap perilaku anak dalam bermain *game online* sejalan dengan tumbuh berkembangnya..
- 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 aktivitas sehari-hari.

