

**PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG  
KECANDUAN GAME ONLINE  
DI DUSUN KALUPPANG DESA MASSEWAE KECAMATAN  
DUAMPANUA KABUPATEN PINRANG**



Oleh

**NUR FATIMAH**

**( 4513022030 )**

**SKRIPSI**

*Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi Fakultas  
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

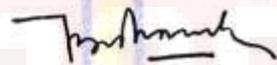
**PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG KECANDUAN GAME  
ONLINE DI DUSUN KALUPPANG DESA MASSEWAE KECAMATAN  
DUAMPANUA KABUPATEN PINRANG**

**NUR FATIMAH**

**4513022030**

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Prof. Dr. H. Husain Hamka, M.Si**



**Andi Burchanuddin, S.Sos, M.Si**

**UNIVERSITAS  
BOSOWA**

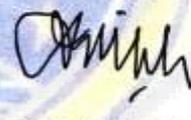
Diketahui Oleh;

Dekan FISIP, Universitas Bosowa



**AriefWicaksono, S.ip,MA**

Ketua Jurusan  
Ilmu Sosiologi



**Dr. Hj. Asmirah, M.Si**

### HALAMAN PENERIMAAN

Pada Hari ini Kamis, Tanggal Tiga Puluh Satu Agustus Dua Ribu Tujuh Belas Dengan Judul Skripsi **“PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI DUSUN KALUPPANG, DESA MASSEWAE, KECAMATAN DUAMPANUA, KABUPATEN PINRANG”**

Nama : **NUR FATIMAH**  
 Nomor Stambuk : **45 13 022 030**  
 Program Studi : **Ilmu Sosiologi**  
 Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

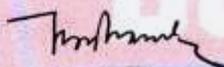
Telah di periksa oleh panitia ujian skripsi sarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa Makassar, untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh sarjana strata satu (S-1) dalam jurusan Ilmu Sosiologi

Pengawas Umum

  
**Arief Wicaksono, S.Ip, M.A**

Dekan Fisip Universitas Bosowa Makassar

Panitia Ujian

  
**Prof. Dr. H. Husain Hamka, M.Si**

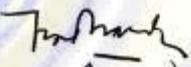
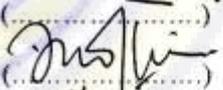
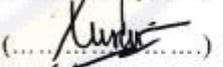
Ketua

  
**Andi Burchanuddin, S.Sos, M.Si**

Sekretaris

Tim Penguji

1. Prof. Dr. H. Husain Hamka, M.Si
2. Andi Burchanuddin, S.Sos, M.Si
3. Dr. Dra. Nurmi Nonci, M.Si
4. Dr. Muh. Rusdi Maidin, SH, M.Si

  
 (.....)  
  
 (.....)  
  
 (.....)  
  
 (.....)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya serta kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online Di Dusun Kaluppang, Desa Massewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang” sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana sosial di Universitas Bosowa Makassar.

Sekalipun penulis dapat mengungkapkan hasil penelitian ini, dalam suatu bentuk karya ilmiah, namun tetap disadari akan adanya kekurangan-kekurangan di dalamnya, yang dimungkinkan oleh keterbatasan kemampuan penulis, baik dari penyajian materinya maupun dalam sistematika penulisannya.

Dalam penyusunan skripsi ini tak lepas peran dari berbagai pihak yang turut mendukung, membimbing dan bekerja sama sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih untuk Ayahanda Muh. Taswin, Ibunda Saddiah, Saudara saya kakak Nur Rahmah, dan adik-adik Nur Hidayah, Nur Hikmah dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng., Selaku Rektor Universitas Bosowa Makassar.
2. Bapak Arief Wicaksono, S. Ip. MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Bosowa Makassar.
3. Ibu Dr. Hj. Nurmi Nonci, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Sosiologi Universitas Bosowa Makassar, yang mana telah banyak membantu penulis dalam segala urusan selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. H. Husain Hamka, M.Si, selaku pembimbing I, dan Andi Burchanuddin, S.Sos, M.Si, selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu serta memberikan dorongan selama waktu penulisan.
5. Segenap Dosen pengajar pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa Makassar khususnya Program Studi Ilmu Sosiologi.

6. Segenap Pegawai dan staf akademik baik ditingkat atas maupun bawah, Ibu rahma, dan Ibu Mega Sebagai Kepala Tata Usaha Terima Kasih atas segala bantuannya.

7. Teman-teman Sosiologi angkatan 2013, dan khususnya kepada Zainuddin

Akhirnya penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai suatu karya ilmiah yang masih sederhana, namun kiranya dapat memberikan manfaat dan penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat diperlukan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi kita semua, dan amal baik yang diberikan semua pihak semoga mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Amin.

Makassar, 31 Agustus  
2017

**Nur Fatimah**

NIM: 4513022030

## ABSTRAK

**Nur Fatimah.** 4513022030, Jurusan Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas Bosowa Makassar, dengan Judul Skripsi : “ *Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game online di Dusun Kalupang Desa Masewae Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang*”. Dibimbing oleh Andi Burchanuddin, S.Sos, M.Si, selaku pembimbing I dan Prof. Dr. H. Husain Hamka, M.Si, selaku pembimbing II.

Penulisan Skripsi ini adalah upaya untuk mengetahui bagaimana peran orang tua terhadap anak yang kecanduan game online dan apa solusi yang diberikan kepada anak yang kecanduan game online. Kegunaan dari penelitian ini adalah untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang diteliti dan melengkapi syarat akademis guna mencapai gelar sarjana ilmu sosial.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif, kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk membuat deskriptif, gambaran secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, situasi, kondisi, atau fenomena dengan menggunakan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan objek yang diamati secara utuh, dengan memberikan pertanyaan kepada 2 keluarga sebagai informan yang mewakili para keluarga lainnya yang anaknya mengalami kecanduan game online.

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu , (1) Peran orang tua terhadap anak yang kecanduan game online adalah dengan cara memberikan nasihat kepada anak-anaknya agar tidak bermain game online, memberikan waktu dan perhatian yang banyak kepada anak-anaknya, dan mengisi waktu kosong anak-anaknya agar tidak selalu mengingat game online, (2) Solusi terhadap anak yang kecanduan game online adalah dengan cara mengurangi jajan untuk anak-anak, dan memberikan perhatian yang lebih kepada anak.

**Kata Kunci :** Peran, Orang Tua, Anak, Kecanduan, dan Game online

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENERIMAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Teori Perubahan Sosial .....	7
B. Teori Peran Sosial .....	16
C. Tinjauan Tentang Peran Orang Tua .....	20
D. Tinjauan Tentang Anak, Lingkungan Masyarakat, dan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak .....	28
E. Tinjauan Tentang game online.....	34
F. Tinjauan Tentang Kecanduan Game Online .....	36
G. Kerangka Konseptual.....	42
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
A. Tipe Penelitian .....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	43
C. Subyek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Sejarah Desa Massewae .....	47
B. Batas Wilayah Desa Massewae.....	48

C. Kondisi Geografis .....	49
D. Keadaan Penduduk.....	49
E. Keadaan Sosial .....	49
F. Keadaan Ekonomi .....	51
G. Kondisi Pemerintahan Desa Massewae .....	51
<b>BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Hasil penelitian.....	53
1. Profil Informan.....	53
2. Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online	56
3. Solusi Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online .....	62
B. Pembahasan.....	64
<b>BAB VI : PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Secara umum, teknologi dapat didefinisikan sebagai entitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai. Dalam penggunaan ini, teknologi merujuk pada alat dan mesin yang dapat juga meliputi alat-alat sederhana, seperti linggis, sendok kayu, atau mesin-mesin yang rumit, seperti stasiun luar angkasa atau pemercepat benda; teknologi virtual, seperti perangkat lunak dan metode bisnis, juga termasuk ke dalam definisi teknologi ini.

Dan teknologi juga dapat dipandang sebagai kegiatan yang membentuk atau mengubah kebudayaan. Selain itu, teknologi adalah terapan matematika, sains, dan berbagai seni faedah kehidupan seperti yang dikenal saat ini. Sebuah contoh modern adalah bangkitnya teknologi komunikasi, yang memperkecil hambatan bagi interaksi sesama manusia, dan sebagai hasilnya, telah membantu melahirkan sub-sub kebudayaan baru; bangkitnya budaya maya yang berbasis pada perkembangan internet dan komputer.

Perkembangan teknologi turut berkembang sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Perkembangan teknologi informasi meliputi perkembangan infrastruktur teknologi, seperti hardware, software, teknologi penyimpanan data,

dan teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi tidak hanya mempengaruhi dunia bisnis, tetapi juga bidang-bidang lain, seperti kesehatan, pendidikan, pemerintahan, dan lain lain.

Perkembangan ilmu teknologi seakan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam jenis dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, dari mulai manfaat pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk hiburan semata.

Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan remaja saat ini adalah *game online*. Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan sudah tidak asing lagi. Banyak cara manusia untuk mendapatkan kesenangan salah satunya dengan *game online*, keragamana dari kesenangan yang dipilih akan berbeda dari individu yang satu dengan individu yang lainnya. Tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (*individual differences*).

Perkembangan *game online* pada saat ini menjadi *trend* banyak anak, remaja tidak terlepas dari *game online*. *Video game* yang digemari sejak tahun 1962 dan terus berkembang dalam berbagai ragam jenisnya, seperti nitendo, sega, dan *game online*. “*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet” (liem, 2001). Menurut kamus besar bahasa inggris *game online* dapat diartikan berdasarkan kata, *game* yaitu permainan, atau pertandingan sedangkan kata *online* dapat diartikan langsung, jadi *game*

*online* adalah permainan yang dilakukan secara langsung yang memiliki sifat *seductive*.

Disamping permainan tersebut disuguhkan bersifat *interaktif, atraktif* dan menantang. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasanya (*video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. Mengacu pada pendapat tersebut berdasarkan kenyataan bahwa *game online* bukan komunikasi atau *chatting* akan tetapi interaktif dalam permainan merupakan hal yang muncul dalam *game online*.

*Game online* mempunyai daya tarik tersendiri dimata pecinta *game online*, karena tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata. Memasuki tahun 2000 *game online* sangat digandrungi dikalangan anak, remaja, bahkan ada orang tua menyenangi *game* tersebut. Khusus dikalangan remaja jenis *game online* yang saat ini digandrungi yaitu; *Counter strike, Ragnarok, Dotha, Pokker dan Point Blank* dan lain sebagainya.

Saat ini bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas internet di rumahnya, maka mereka dapat mengakses *game online* tersebut di warnet (warung internet), yang pada umumnya terbuka banyak selama 24 jam (*non stop*) dengan biaya murah. Kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk mengakses *game online* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, sifat permainan yang *interaktif, atraktif*, menantang, dan ekonomis serta kemudahan dalam mengakses permainan tersebut menjadikan banyak remaja yang kemudian menjadi kecanduan. Kondisi kecanduan tersebut akan semakin rentan apabila

dipengaruhi lingkungan, terutama keluarga dalam melakukan pengawasan pada anaknya. Sementara itu orang yang kecanduan *game online* akhirnya dapat mengarah pada munculnya perilaku mendorong, tak acuh pada kegiatan yang lain, dan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat

Apalagi *game online* dirancang untuk suatu *reinforcement* atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. *Game online* menyebabkan remaja terasa tertantang sehingga terus-menerus memainkannya, dan menyebabkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, sikap kurang memiliki *self control* yang baik terhadap ketertarikannya pada *game online*.

Kesenangan mengakses *game online* dengan penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sangat sedikit bagi remaja melaksanakan aktivitas penting lainnya, seperti makan, minum, belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Pengaturan waktu dalam menjalankan kegiatan remaja harus sesuai dengan kegiatannya sehari-hari, jika tidak akan menimbulkan perilaku salah suai dalam diri remaja. Perilaku salah suai dapat mengarahkan remaja pada perilaku yang salah atau penyimpangan perilaku.

Di Indonesia, *Game online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi anak dan remaja. Survey yang dilakukan media analisis *Laboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game* terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental *game online* yang didominasi oleh siswa SD, siswa SMP dan siswa SMA. Remaja dengan seragam sekolah, biasanya terlihat memenuhi rental *game online* setelah jam pulang

sekolah. Hal demikian adalah wajar karena anak melakukan kegiatannya tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi ada anak yang seharusnya belajar dan berada di lingkungan sekolah malah asyik bermain di warnet untuk mengakses permainan *game online* dan lain sebagainya. Itu merupakan salah satu penyimpangan dalam hal tanggung jawab sebagai pelajar.

Tingginya peminat *game online* maka semakin marak pula berdirinya warnet-warnet. Memang tidak semua teknologi modern memberikan muatan positif jika tidak diwaspadai. Teknologi yang semakin berkembang bisa memberikan pengaruh negatif seperti halnya *game online*. Mereka yang sudah kecanduan dan menjadikan ketergantungan akan sulit menghentikan hobinya bermain *game online*. Karena keasyikan bermain sehingga mereka tidak sadar telah berjam-jam didepan layar komputer. Kondisi itu memperlihatkan kalau mereka sudah mengalami ketergantungan. Jika sudah mengalami ketergantungan maka pengaruhnya akan banyak diantaranya: lupa waktu, lupa belajar, dan sampai pula pada kehidupan sosialnya.

Desa Massewae adalah salah satu desa yang berada di Kabupaten Pinrang. Keberadaan desa ini pun ikut maju. Hal ini ditandai dengan dibangunnya beberapa warnet dengan kecepatan akses yang cukup tinggi. Layaknya ibu kota, perkembangan game online di desa ini cukup pesat. Rasa keingintahuan yang besar bagi para remaja membuatnya ingin mencoba hal-hal yang baru. Anak-anak yang semula rajin kesekolah, akhirnya banyak membolos dan terkesan malas, dimana pekerjaan Rumah dari sekolah sudah tidak dikerjakan, berbohong pada orang tua untuk meminta uang saku lebih dan

kegiatan membantu para orang tua pun hilang akibat *game online*. Inilah tingkat dimana anak-anak khususnya remaja sudah masuk dalam arena kecanduan *game online*. Banyaknya pengaruh negatif yang timbul akibat bermain *game online* ini membuat penulis tertarik untuk menemu kenali bagaimana peran orang tua terhadap anak yang kecanduan *game online* di desa.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti:

1. Bagaimana Peran Orang Tua dalam mendidik Anak Yang Kecanduan *Game Online*?
2. Seperti apakah solusi yang diterapkan terhadap Anak Yang Kecanduan *Game Online*?

## **C. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menggambarkan dan mengurai Peran Orang Tua dalam mendidik Anak Yang Kecanduan *Game Online*.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana solusi Terhadap Anak Yang Kecanduan *Game Online*.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Sebagai karya ilmiah yang diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan penulis dalam penelitian sebagai bekal untuk terjun ke tengah masyarakat.
- b. Sebagai pedoman yang dapat dijadikan rujukan bagi para orang tua dalam mengatasi Anak-anak yang kecanduan *game online*

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Teori perubahan sosial**

Pada dasarnya setiap masyarakat yang ada di muka bumi ini dalam hidupnya dapat dipastikan akan mengalami apa yang dinamakan dengan perubahan. Adanya perubahan tersebut akan dapat diketahui bila kita melakukan suatu perbandingan dengan menelaah suatu masyarakat pada masa tertentu yang kemudian kita bandingkan dengan keadaan masyarakat pada waktu yang lampau. Perubahan yang terjadi di dalam masyarakat, pada dasarnya merupakan suatu proses yang terus menerus, ini berarti bahwa setiap masyarakat kenyataannya akan mengalami perubahan-perubahan.

Tetapi perubahan yang terjadi antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain tidak selalu sama. Hal ini di karenakan adanya suatu masyarakat yang mengalami perubahan yang lebih cepat bila dibandingkan dengan masyarakat lainnya. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan yang tidak menonjol atau tidak menampakkan adanya suatu perubahan yang terjadi di masyarakat. Juga terdapat adanya perubahan yang memiliki pengaruh yang luas maupun yang terbatas. Disamping itu juga ada perubahan yang prosesnya lambat, dan ada juga perubahan yang prosesnya berlangsung dengan cepat.

Setiap manusia selama hidup pasti mengalami yang namanya perubahan. Adapun perubahan dapat berupa pengaruhnya terbatas maupun luas, perubahan yang lambat dan ada juga perubahan yang berjalan dengan cepat. Perubahan dapat

mengenai nilai dan norma sosial, pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, dan lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya. Adapun perubahan yang terjadi pada masyarakat merupakan gejala yang normal. Pengaruhnya bisa menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lain berkat adanya komunikasi modern. Perubahan dalam masyarakat telah ada sejak zaman dahulu. Namun, sekarang perubahan berjalan dengan sangat cepat sehingga dapat membingungkan manusia yang menghadapinya.

Perubahan sosial merupakan gejala yang melekat di setiap masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi di dalam masyarakat akan menimbulkan ketidaksesuaian antara unsur-unsur sosial yang ada di dalam masyarakat, sehingga menghasilkan suatu pola kehidupan yang tidak sesuai fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan. (Elly M. Setiadi, dkk 2006:49)

William F. Ogburn mengemukakan bahwa ruang lingkup perubahan sosial mencakup unsure-unsur kebudayaan yang materiil maupun immaterial dengan menekankan bahwa pengaruh yang besar dari unsure-unsur immaterial.

Kingsley Davis mengartikan perubahan sosial sebagai perubahan yang terjadi dalam fungsi dan struktur masyarakat. Perubahan sosial dikatakannya sebagai peerubahan dalam hubungan sosial (*social relationship*) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (*equilibrium*) hubungan sosial tersebut.

Menurut Selo Soemardjan, perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi pada lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang memengaruhi system sosial, termasuk di dalam nilai-nilai, sikap-sikap, dan pola perilaku di

antara kelompok dalam masyarakat. Menurutnya, antara perubahan sosial dan perubahan kebudayaan memiliki satu aspek yang sama yaitu keduanya bersangkutan dengan suatu penerimaan cara-cara baru atau suatu perbaikan cara masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya.

Perubahan sosial yaitu perubahan yang terjadi dalam masyarakat atau dalam hubungan interaksi, yang meliputi berbagai aspek kehidupan. Sebagai akibat adanya dinamika anggota masyarakat, dan yang telah didukung oleh sebagian besar anggota masyarakat, merupakan tuntutan kehidupan dalam mencari kestabilannya. (Elly M. Setiadi, dkk 2006:51)

Ditinjau dari tuntutan stabilitas kehidupan perubahan sosial yang dialami oleh masyarakat adalah hal yang wajar. Kebalikannya masyarakat yang tidak berani untuk melakukan perubahan, tidak akan dapat melayani tuntutan dan dinamika anggota-anggota yang selalu berkembang kemauan dan aspirasinya. (Setiadi, Ilmu Sosial:51))

Kecenderungan terjadinya perubahan sosial merupakan gejala yang wajar yang akan timbul dari pergaulan hidup manusia yang ada di dalam masyarakat. Adapun perubahan sosial akan terus berlangsung sepanjang masih terjadi interaksi antar manusia dan antar masyarakat. Perubahan sosial terjadi karena adanya perubahan dalam unsur yang mempertahankan keseimbangan masyarakat, seperti perubahan dalam unsur geografis, biologis, ekonomis, dan yang lainnya. Perubahan sosial tersebut dilakukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang dinamis.

Faktor pencetus terjadinya perubahan sosial dapat berasal dari dalam (internal) maupun berasal dari luar (external) masyarakat yang bersangkutan. Kita sepakat bahwa tidak ada satupun masyarakat (Negara) yang dapat berdiri sendiri tanpa berinteraksi dengan bangsa lain di dunia ini. Suatu hal yang mustahil jika ada klaim bahwa suatu bangsa yang tidak terlibat dalam percaturan dunia akan tetapi eksis berdiri. Fenomena ini tidak lepas dari adanya arus pergerakan pengaruh dari suatu bangsa kepada bangsa lainnya yang acap kali diidentikkan dengan istilah 'globalisasi'.

Seiring dengan pesatnya dinamika perubahan dunia dalam berbagai aspek kehidupan membuat semakin sulit bagi setiap negara untuk menghindari pengaruh eksternal yang besar dari proses perubahan sosial tersebut. Berbicara tentang 'globalisasi' seringkali diidentikkan dengan perkembangan pasar dunia semata, pada hal aspek globalisasi bukan hanya dalam sektor ekonomi, tetapi telah merambah kesegenap dimensi kehidupan.

#### **a) Hakekat perubahan sosial**

Kehidupan sosial bukan merupakan barang cetakan, melainkan suatu proses berkesinambungan yang selalu membaruh, bertumbuh-kembang, dan berubah. Setiap gejala niscaya berada dalam keadaan "menjadi" (*in a state of continual "becoming"*).

Para pakar sosiologi menunjuk pada perubahan-perubahan yang mendasar dalam pola budaya, struktur dan perilaku sosial sepanjang waktu sebagai perubahan sosial. Perubahan sosial pada dasarnya merupakan proses yang dilalui oleh masyarakat sehingga menjadi berbeda dengan sebelumnya (Zanden: 1990).

Oleh karena itu, perubahan sosial hanya dapat ditemukenali setelah membandingkan antara pola budaya, struktur dan perilaku sosial yang pada waktu sebelumnya dengan waktu yang ada sekarang. Semakin besar perbedaan, mencerminkan semakin luas dan mendalamnya suatu perubahan sosial itu.

Sedangkan perubahan sosial menunjuk pada perubahan aspek-aspek yang berhubungan dengan sosial, pranata-pranata masyarakat, dan pola perilaku kelomok (Selosoemardjan, 1962). Salah satu contoh perubahan sosial adalah semakin banyaknya pranata-pranata masyarakat yang bersifat formal. Misalnya berbagai organisasi, mulai dari organisasi pemerintahan, hingga organisasi arisan, sekarang sudah semakin formal, dengan pola hubungan yang lebih rasional. Ini tampak berbeda dengan organisasi sosial pada masyarakat jaman dulu, yang lebih bersifat informal, dengan menggunakan pola hubungan emosional.

#### b) Macam-Macam Bentuk Perubahan Sosial

Bila proses sosial dilihat dari jauh, berdasarkan perspektif eksternal, akan terlihat berbagai bentuknya. Proses itu mungkin mengarah ketujuan tertentu atau mungkin tidak. Proses yang mengarah biasanya tak dapat diubah dan sering bersifat kumulatif. Setiap tahap yang berurutan berbeda dari tahap sebelumnya. Masing-masing tahap terdahulu menyediakan syarat-syarat bagi tahap yang kemudian.

Gagasan tentang proses yang tak dapat itu menekankan pada kenyataan bahwa dalam kehidupan manusia terdapat kebutuhan yang tak dapat tak dipenuhi; pemikiran yang tak dapat tidak dipikirkan; perasaan yang tak dapat tidak dirasakan; dan pengalaman yang tak dapat tidak dialami (Adam, 1990: 169).

Begitu proses sosial itu terjadi, ia meninggalkan bekas yang tak dapat dihapus dan meninggalkan pengaruh yang tak terelakkan atas proses sosial tahap selanjutnya.

Contoh proses yang mengarah adalah sosialisasi anak, perkembangan sebuah kota, perkembangan teknologi industri dan pertumbuhan penduduk. Dalam artian luas ini, baik biografi individual maupun sejarah sosial kebanyakan adalah proses yang mengarah (menurut garis lurus).

Proses sosial yang mengarah mungkin bertahap, meningkat atau adakalanya disebut “linier”. Bila proses itu mengikuti sasaran tunggal atau melewati rentetan tahap serupa, disebut “unilinear”. Contoh kebanyakan penganut teori evolusi yakin bahwa semua kultur berkembang dari tahap-tahap yang sama; hanya saja perkembangannya ada yang cepat dan ada yang lambat.

Perubahan-perubahan yang memerlukan waktu lama, dan rentetan-rentetan perubahan kecil yang saling mengikuti dengan lambat dinamakan evolusi. Pada evolusi perubahan terjadi dengan sendirinya tanpa rencana atau kehendak tertentu. Perubahan tersebut terjadi karena usaha-usaha masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan keperluan-keperluan, keadaan-keadaan, dan kondisi-kondisi baru, yang timbul sejalan dengan pertumbuhan masyarakat. Rentetan-rentetan perubahan tersebut tidak perlu sejalan dengan rentetan peristiwa-peristiwa di dalam sejarah masyarakat yang bersangkutan. Adapun teori tentang evolusi, yang pada umumnya dapat digolongkan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut.

*a. Unilinear theories of evolution*

Teori ini pada pokoknya berpendapat bahwa manusia dan masyarakat (termasuk kebudayaan) mengalami perkembangan sesuai dengan tahap-tahap

tertentu, bermula dari bentuk yang sederhana, kemudian bentuk yang kompleks sampai pada tahap yang sempurna. Pelopor teori tersebut Herbert Spencer.

*b. Universal theory of evolution*

Teori ini menyatakan bahwa perkembangan masyarakat tidaklah perlu melalui tahap-tahap tertentu yang tetap. Teori ini mengemukakan bahwa kebudayaan manusia telah mengikuti suatu garis evolusi yang tertentu. Prinsip-prinsip teori ini diuraikan oleh Herbert Spencer yang antara lain mengatakan bahwa masyarakat merupakan hasil perkembangan dari kelompok homogen ke kelompok yang heterogen, baik sifat maupun susunannya.

*c. Multilined theories of evolusi*

Teori ini lebih menekankan pada penelitian-penelitian terhadap tahap-tahap perkembangan tertentu dalam evolusi masyarakat, misalnya, mengadakan penelitian perihal pengaruh perubahan sistem pencaharian dari sistem berburu ke pertanian, terhadap sistem kekeluargaan dalam masyarakat yang bersangkutan dan seterusnya.

Dewasa ini agak sulit untuk menentukan apakah suatu masyarakat berkembang melalui tahap-tahap tertentu. Lagi pula sangat sukar untuk dipastikan apakah tahap yang telah dicapai dewasa ini merupakan tahap terakhir. Sebaliknya juga sulit untuk menentukan kearah mana masyarakat akan berkembang, apakah pasti menuju ke bentuk kehidupan sosial yang lebih sempurna apabila di bandingkan dengan keadaan dewasa ini, atau bahkan sebaliknya oleh karena itu para sosiolog telah banyak yang meninggalkan teori evolusi (tentang masyarakat).

Sementara itu, perubahan-perubahan sosial dan kebudayaan yang berlangsung dengan cepat dan menyangkut dasar-dasar atau sendi-sendi pokok kehidupan masyarakat (yaitu lembaga-lembaga kemasyarakatan) lazimnya dinamakan “revolusi”. Unsur-unsur pokok revolusi adalah adanya perubahan yang cepat, dan perubahan tersebut mengenai dasar-dasar atau sendi-sendi pokok kehidupan masyarakat. Di dalam revolusi, perubahan-perubahan yang terjadi dapat direncanakan terlebih dahulu atau tanpa rencana. Ukuran suatu kecepatan suatu perubahan yang dinamakan revolusi, sebenarnya bersifat relatif karena revolusi dapat memakan waktu yang lama.

Manusia dan masyarakat senantiasa mengalami perubahan sesuai dengan tahapan-tahapan tertentu dari bentuk kehidupan yang sederhana ke bentuk kehidupan yang sempurna (kompleks).

Herbert Spencer: masyarakat merupakan hasil perkembangan dari kelompok homogen ke kelompok heterogen baik sifat maupun susunannya.

Akan tetapi dewasa ini akan sukar menentukan apakah suatu masyarakat berkembang melalui tahap-tahap tertentu yang sumbernya adalah untuk memastikan tahap yang telah dicapai dewasa ini, kearah mana masyarakat akan berkembang secara pasti, apakah pasti menuju pada kehidupan yang lebih sempurna dibandingkan dengan keadaan dewasa ini, atau malah sebaliknya.

Perubahan Sosial Secara Cepat (revolusi).

Revolusi adalah perubahan yang terjadi pada sendi-sendi atau dasar-dasar pokok dari kehidupan yang ada di masyarakat (yaitu lembaga-lembaga kemasyarakatan)

### 3. Faktor yang Menyebabkan Perubahan Sosial

Pada dasarnya, perubahan sosial terjadi oleh karena anggota masyarakat pada waktu tertentu merasa tidak puas lagi terhadap keadaan kehidupannya yang lama. Norma-norma dan lembaga-lembaga sosial atau sarana penghidupan yang lama dianggap tidak memadai lagi untuk memenuhi kebutuhan hidup yang baru. Untuk mempelajari perubahan masyarakat, perlu diketahui sebab-sebab yang melatari terjadinya perubahan itu. Apabilah diteliti lebih mendalam sebab terjadinya suatu perubahan masyarakat, mungkin dikarenakan adanya suatu yang dianggap sudah tidak lagi memuaskan masyarakat sebagai pengganti faktor yang lama itu. Mungkin juga masyarakat mengadakan perubahan karena terpaksa demi untuk menyesuaikan suatu faktor dengan faktor-faktor lain yang sudah mengalami perubahan terlebih dahulu.

Pada umumnya dapat dikatakan bahwa mungkin ada sumber sebab-sebab tersebut yang terletak yang terletak didalam masyarakat itu sendiri dan ada yang letaknya di luar. Sebab-sebab yang bersumber dalam masyarakat itu sendiri, antara lain sebagai berikut.

#### 1. Bertambah atau Berkurangnya Penduduk

Perubahan penduduk yang sangat cepat di pulau jawa menyebabkan terjadinya perubahan dalam struktur masyarakat, terutama lembaga-lembaga kemasyarakatan. Missal, orang lantas mengenal hak milik individual atas tanah, sewah tanah, gadai tanah, bagi hasil dan selanjutnya, yang sebelumnya tidak dikenal.

Berkurangnya penduduk mungkin disebabkan berpindahnya penduduk dari desa ke kota atau dari daerah ke daerah lain (misalnya transmigrasi).

## 2. Penemuan-penemuan Baru

Suatu proses sosial dan kebudayaan yang besar, tetapi yang terjadi dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama disebut dengan inovasi. Proses tersebut meliputi suatu penemuan baru, jalannya unsure kebudayaan baru yang tersebar ke lain-lain bagian masyarakat, dan cara-cara unsure kebudayaan baru tadi diterima, dipelajari, dan akhirnya dipakai dalam masyarakat yang bersangkutan.

Penemuan-penemuan baru sebagai sebab terjadinya perubahan-perubahan dapat dibedakan dalam pengertian-pengertian *discovery* dan *invention*.

## 3. Pertentangan (*Conflict*) Masyarakat

Pertentangan (*Conflict*) masyarakat mungkin pula menjadi sebab terjadinya perubahan sosial dan kebudayaan. Pertentangan-pertentangan mungkin terjadi antara individu dengan kelompok atau perantara kelompok dengan kelompok.

Umumnya masyarakat tradisional di Indonesia bersifat kolektif. Segala kegiatan didasarkan pada kepentingan masyarakat. Kepentingan individu walaupun diakui, tetapi mempunyai fungsi sosial, tidak jarang timbul pertentangan antara kepentingan individu dengan kepentingan kelompoknya, yang dalam hal-hal tertentu dapat menimbulkan perubahan-perubahan.

## **B. Teori Peran Sosial**

Teori peran sosial adalah perspektif dalam sosiologi dan psikologi sosial yang menganggap sebagian besar kegiatan sehari-hari menjadi pemeran dalam kategori sosial (misalnya ibu, manajer, guru). Setiap peran sosial adalah

seperangkat hak, kewajiban, harapan, norma dan perilaku seseorang untuk menghadapi dan memenuhi. Model ini didasarkan pada pengamatan bahwa orang berperilaku dengan cara yang dapat diprediksi, dan bahwa perilaku individu adalah konteks tertentu, berdasarkan posisi sosial dan faktor lainnya.

#### a) Pengertian Peran Sosial

Menurut Kozier Barbara Peran Sosial adalah seperangkat tingkah laku yang diharapkan oleh orang lain terhadap seseorang sesuai kedudukannya dalam, suatu sistem. peran dipengaruhi oleh keadaan sosial baik dari dalam maupun dari luar dan bersifat stabil. Peran adalah bentuk dari perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi tertentu.

Peran adalah deskripsi sosial tentang siapa kita dan kita siapa. Peran menjadi bermakna ketika dikaitkan dengan orang lain, komunitas sosial atau politik. Peran adalah kombinasi posisi dan pengaruh.

Menurut Biddle dan Thomas dalam Arisandi, peran adalah serangkaian rumusan yang membatasi perilaku-perilaku yang diharapkan dari pemegang kedudukan tertentu. Misalnya dalam keluarga, perilaku ibu dalam keluarga diharapkan bisa memberi anjuran, memberi penilaian, memberi sangsi dan lain-lain.

Menurut Horton dan Hunt (1993), peran (*role*) adalah perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki suatu status. Berbagai peran yang tergabung dan terkait pada satu status ini oleh Merton (1968) dinamakan perangkat peran (*role set*). Dalam kerangka besar, organisasi masyarakat, atau yang disebut sebagai struktur sosial, ditentukan oleh hakekat (*nature*) dari peran

ini, hubungan antara peran-peran tersebut, serta distribusi sumberdaya yang langka di antara orang-orang yang memainkannya. Masyarakat yang berbeda merumuskan, mengorganisasikan, dan memberi imbalan (*reward*) terhadap aktivitas-aktivitas mereka dengan cara yang berbeda, sehingga setiap masyarakat memiliki struktur sosial yang berbeda pula. Bila diartikan dengan peran adalah perilaku yang diharapkan dari seseorang dalam suatu status tertentu, maka perilaku peran adalah perilaku yang sesungguhnya dari orang yang melakukan peran tersebut. Perilaku peran mungkin berbeda dari perilaku yang diharapkan karena beberapa alasan. Sedangkan Abu Ahmadi (1982) mendefinisikan peran sebagai suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu berdasarkan status dan fungsi sosialnya.

#### **b) Konsep Teori Peran**

Menurut teori ini, sebenarnya dalam pergaulan sosial itu sudah ada skenario yang disusun oleh masyarakat, yang mengatur apa dan bagaimana peran setiap orang dalam pergaulannya. Dalam skenario itu sudah tertulis "seorang presiden harus bagaimana, seorang gubernur harus bagaimana, seorang guru harus bagaimana, murid harus bagaimana. Demikian juga sudah tertulis peran apa yang harus dilakukan oleh suami, istri, ayah, ibu, anak, mantu, mertua, dan seterusnya. Menurut teori ini, jika seseorang mematuhi skenario, maka hidupnya akan harmoni, tetapi jika menyalahi skenario, maka ia akan dicemooh oleh penonton dan ditegur sutradara. Dalam era reformasi sekarang ini nampak sekali pemimpin yang menyalahi skenario sehingga sering didemo publik.

Park menjelaskan dampak masyarakat atas perilaku kita dalam hubungannya dengan peran, namun jauh sebelumnya Robert Linton (1936), seorang antropolog, telah mengembangkan Teori interaksi sosial dalam terminologi aktor-aktor yang bermain sesuai dengan apa-apa yang ditetapkan oleh budaya. Sesuai dengan teori ini, harapan-harapan peran merupakan pemahaman bersama yang menuntun kita untuk berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut teori ini, seseorang yang mempunyai peran tertentu misalnya sebagai dokter, mahasiswa, orang tua, wanita, laki-laki, dan lain sebagainya, diharapkan agar seseorang tadi berperilaku sesuai dengan peran tersebut. Mengapa seseorang mengobati orang lain, karena dia adalah dokter. Jadi karena statusnya adalah dokter maka dia harus mengobati pasien yang datang kepadanya. Perilaku ditentukan oleh peran sosial.

Kemudian sosiolog yang bernama Glen Elder (1975) membantu memperluas penggunaan teori peran. Pendekatannya yang dinamakan "*life-course*" memaknakan bahwa setiap masyarakat mempunyai harapan kepada setiap anggotanya untuk mempunyai perilaku tertentu sesuai dengan kategori-kategori usia yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Contohnya, sebagian besar warga Amerika Serikat akan menjadi murid sekolah ketika berusia empat atau lima tahun, menjadi peserta pemilu pada usia delapan belas tahun, bekerja pada usia tujuh belas tahun, mempunyai istri/suami pada usia dua puluh tujuh, pensiun pada usia enam puluh tahun.

## C. Tinjauan Umum Tentang Peranan Orang Tua

### 1. Pengertian Peranan

Secara umum peranan adalah perilaku yang dilakukan oleh seseorang terkait oleh kedudukannya dalam struktur sosial atau kelompok sosial di masyarakat, artinya setiap orang memiliki peranan masing-masing sesuai dengan kedudukan yang ia miliki. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “Peran berarti perangkat tingkah atau karakter yang diharapkan atau dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat, sedangkan peranan adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa”.

Peranan adalah kata dasar dari “peran” yang ditambahkan akhiran “an”, peran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti perangkat tingkah laku yang diharapkan dapat dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat (Poerwadarminta, 1985:333).

Peranan menurut Levinson sebagaimana yang dikutip oleh Soerjono Soekanto, sebagai berikut:

*“peranan adalah suatu konsep perihal apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat, peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat, dan peranan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat (SoejonoSoekanto, 1990:269).*

Kata peran setelah mendapatkan akhiran “an”, kata peranan memiliki arti yang berbeda, diantaranya:

- a) peranan adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa
- b) peranan adalah konsekuensi atau akibat kedudukan atau status seseorang.

Menurut Biddle dan Tomas, peran adalah serangkaian rumusan yang membatasi perilaku-perilaku yang diharapkan dari pemegang kedudukan tertentu. Misalnya dalam keluarga, perilaku ibu dalam keluarga diharapkan bisa memberi anjuran, penilaian, sangsi dan lain-lain. Kalau peran ibu digabungkan dengan peran ayah maka menjadi peran orang tua dan menjadi lebih luas sehingga perilaku-perilaku yang diharapkan juga menjadi lebih beraneka ragam (Sarlito, 2000:224).

Peranan adalah seperangkat harapan-harapan yang dikenakan pada individu yang menempati kedudukan sosial tertentu (David Berry, 2003:106). Harapan-harapan akan menjadi pertimbangan dari norma-norma sosial, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa peranan itu ditentukan oleh norma-norma yang ada di dalam masyarakat. Peranan ini merupakan rangkaian peraturan-peraturan yang membimbing seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, termasuk di dalam keluarga.

Peranan diartikan sebagai suatu pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri khas semua petugas dari semua pekerjaan atau jabatan tertentu (Djumhur & Surya, 1975:106). Pribadi manusia beserta aktifitas-aktifitasnya tidak semata-mata ditentukan oleh pengaruh-pengaruh dan proses-proses yang berlangsung tetapi juga dipengaruhi oleh sejauhmana peranan manusia dalam mempengaruhi proses itu.

Selain itu menurut Departemen Pendidikan Nasional “peranan adalah perangkat tingkah laku yang diharapkan atau dimiliki oleh orang yang berkecukupan di masyarakat, peran terutama ditentukan oleh ciri-ciri individual yang bersifat khas atau istimewa”.

## **2. Pengertian Orang Tua**

Orang tua berperan dalam Pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berkedudukan. Menurut Abu Ahmadi dalam Hendi Suhendi dan Ramdani Wahtu (2001:4), penjelasan tentang orang tua dalam pendidikan sebagai berikut.

Setelah sebuah keluarga terbentuk, anggota keluarga yang ada didalamnya memiliki tugas masing-masing. Suatu pekerjaan yang harus dilakukan dalam kehidupan keluarga inilah yang disebut fungsi. Jadi fungsi keluarga adalah suatu pekerjaan atau tugas yang harus dilakukan didalam atau diluar keluarga. Fungsi disini mengacu pada peranan individu dalam mengetahui, yang pada akhirnya mewujudkan hak dan kewajiban.

Didalam lingkungan keluarga orang tualah yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau rumah tangga, dan sudah layaknya apabila.

Orang tua mencurahkan perhatian dan bimbingan untuk mendidik anak agar supaya anak tersebut memperoleh dasar-dasar dan pola pergaulan hidup pendidikan yang baik dan benar, melalui penanaman disiplin dan kebebasan secara serasi.

Seperti yang dikemukakan oleh Thamrin dan Nurhalijah Nasution (1985:8), yakni “orang tua dan anak hendaklah selalu damai dengan demikian akan dapat membangkitkan minat si anak untuk belajar.”

Menurut Miami dalam Zaldy Munir (2010:2) dikemukakan bahwa “Orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya”. Sedangkan menurut Widnaningsih dalam Indah Pertiwi (2010:15) menyatakan bahwa “orang tua merupakan seorang atau dua orang ayah-ibu yang bertanggung jawab pada keturunannya semenjak terbentuknya hasil pembuahan atau zigot baik berupa tubuh maupun sifat-sifat moral dan spiritual”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua mempunyai tanggung jawab yang berat dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, tokoh ayah dan ibu sebagai pengisi hati nurani yang pertama harus melakukan tugas yang pertama adalah membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana kasih sayang antara orang tua dengan anak.

Pada keluarga anak pertama kali mengenal lingkungannya, kehidupan di luar dirinya. Sebagai makhluk sosial ia menyesuaikan diri dengan kehidupan bersama, dan yang memperkenalkan semua itu adalah orang tua, sehingga perkembangan anak ditentukan oleh situasi dan kondisi yang ada serta pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh orang tuanya.

### **3. Macam-macam Peran Orang Tua**

Di dalam BKKBN dijelaskan bahwa peran orang tua terdiri dari:

#### **a. Peran sebagai pendidik**

Orang tua perlu menanamkan kepada anak-anak arti penting dari pendidikan dan ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan dari sekolah. Selain itu nilai-nilai agama dan moral, terutama nilai kejujuran perlu ditanamkan kepada anaknya

sejak dini sebagai bekal dan benteng untuk menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi.

b. Peran sebagai pengawas

Kewajiban orang tua adalah melihat dan mengawasi sikap dan perilaku anak agar tidak keluar jauh dari jati dirinya, terutama dari pengaruh lingkungan baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

Menurut Maulani dkk dalam Indah Pratiwi (2010:15):

“Peran orang tua adalah seperangkat tingkah laku dua orang ayah-ibu dalam bekerja sama dan bertanggung jawab berdasarkan keturunannya sebagai tokoh panutan anak semenjak terbentuknya pembuahan atau zigot secara konsisten terhadap stimulus tertentu baik berupa bentuk tubuh maupun sikap moral dan spiritual serta emosional anak yang mandiri”

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud peranan orang tua adalah pola tingkah laku dari ayah dan ibu berupa tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Sebagai suatu kelompok sosial, keluarga memiliki struktur yang terdiri atas ayah, ibu dan anak. Jika salah satu bagian dari struktur tersebut tidak ada, maka keluarga tersebut dapat dikatakan tidak utuh, akan tetapi keutuhan suatu keluarga tidak hanya dilihat dari keutuhan strukturnya saja tetapi juga dilihat dari keutuhan dalam berinteraksi.

Fungsi keluarga menurut Oqbum dalam Soerjono Soekanto (2004:108)

diartikan sebagai berikut:

1. Fungsi kasih sayang
2. Fungsi ekonomi
3. Fungsi Pendidikan
4. Fungsi Perlindungan dan penjagaan
5. Fungsi rekreasi
6. Fungsi status keluarga
7. Fungsi agama

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diartikan bahwa keluarga mempunyai fungsi-fungsi yang dapat mendukung seorang anak untuk melangsungkan kehidupannya secara normal dan wajar. Apabila dalam suatu keluarga terjadi suatu disfungsi peranan, maka keharmonisan keluarga akan sulit untuk dicapai.

Menurut Baron, R. A dan Donn Byrne (Psikologi Sosial. 2003:150) pada dasarnya tugas keluarga ada delapan tugas pokok sebagai berikut:

1. Pemeliharaan fisik keluarga dan para anggotanya.
2. Pemeliharaan sumber-sumber daya yang ada dalam keluarga.
3. Pembagian tugas masing-masing anggotanya sesuai dengan kedudukannya masing-masing.
4. Sosialisasi antar anggota keluarga.
5. Pengaturan jumlah anggota keluarga.
6. Pemeliharaan ketertiban anggota keluarga.

7. Penempatan anggota-anggota keluarga dalam masyarakat yang lebih luas.

8. Membangkitkan dorongan dan semangat para anggotanya.

Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku interpersonal, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan individu dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan individu dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari keluarga, kelompok dan masyarakat.

Berbagai peranan yang terdapat di dalam keluarga adalah sebagai berikut :

1. Peranan Ayah : Ayah sebagai suami dari istri dan anak-anak, berperan sebagai pencari nafkah, pendidik, pelindung dan pemberi rasa aman, sebagai kepala keluarga, sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya.
2. Peranan Ibu: Sebagai istri dan ibu dari anak-anaknya, ibu mempunyai peranan untuk mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, pelindung dan sebagai salah satu kelompok dari peranan sosialnya serta sebagai anggota masyarakat dari lingkungannya, disamping itu juga ibu dapat berperan sebagai pencari nafkah tambahan dalam keluarganya.
3. Peran Anak: Anak-anak melaksanakan peranan psikosial sesuai dengan tingkat perkembangannya baik fisik, mental, sosial, dan spiritual.

Lebih perinci diungkapkan bahwa peran ibu dalam keluarga berpengaruh besar terhadap prioritas nilai keterbukaan terhadap perubahan pada anak,

sedangkan posisi ayah yang rendah berpengaruh terhadap prioritas tinggi terhadap nilai peningkatan diri. Dari aspek gender terungkap bahwa anak laki-laki lebih memprioritaskan nilai-nilai peningkatan diri dan anak perempuan lebih memprioritaskan nilai-nilai transendensi diri.

Lingkungan pertama yang berhubungan dengan anak adalah orang tuanya. Melalui lingkungan inilah anak mengenal dunia sekitarnya dan pola pergaulan hidup yang berlaku sehari-hari. Melalui lingkungan keluarga inilah anak mengalami proses sosialisasi awal. Orang tua biasanya mencurahkan perhatiannya untuk mendidik anak, agar anak tersebut memperoleh dasar-dasar pergaulan hidup yang benar dan baik, melalui penanaman disiplin dan kebebasan serta penyerasiannya.

Pada saat ini orang tua dan anggota keluarga lainnya melakukan sosialisasi melalui kasih sayang, atas dasar kasih sayang itu didik untuk mengenal nilai-nilai tertentu, seperti nilai ketertiban, nilai ketentraman dan nilai yang lainnya. Keluarga juga merupakan pelaksana pengawasan sosial yang penting. Banyak norma-norma kelompok yang di pelajari dalam keluarga dan dengan demikian merupakan pembatas tingkah laku yang sesuai.

Kebiasaan-kebiasaan, adat istiadat dan kontrol kelembagaan yang mengatur peradilan, perkawinan, peranan-peranan pribadi maupun umum dari suami dan istri merupakan pelajaran yang luas di dalam keluarga. Motivasi dan keberhasilan studi salah satunya di pengaruhi oleh lingkungan keluarga, apakah orang tua terlalu mementingkan disiplin atau memberikan kebebasan dari pada disiplin, ternyata keserasian atau keseimbangan keduanya sangat di perlukan.

Pada lingkungan keluarga orang tua yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau rumah tangga, dan sudah layak apabila orang tua mencurahkan perhatian, mengawasi dan bimbingan untuk mendidik anak agar supaya anak tersebut memperoleh dasar-dasar dan pola pergaulan hidup pendidikan yang baik dan benar, melalui penanaman disiplin dan kebebasan secara serasi.

#### **D. Tinjauan Umum tentang Anak, Lingkungan Masyarakat, Pertumbuhan dan Perkembangan Anak**

##### **1. Pengertian anak**

Menurut M. Syahlan Syafei (2002: 8-12), anak merupakan hal yang sangat berharga di mata siapapun, khususnya orang tua. Anak adalah perekat hubungan di dalam keluarga, sehingga dapat dikatakan anak memiliki nilai yang tak terhingga. Banyak fenomena membuktikan orang tua rela berkorban demi keberhasilan anaknya. Tidak jarang ditemukan orang tua yang menghabiskan waktu, sibuk bekerja semata-mata hanya untuk kepentingan anak.

Ditinjau dari sisi psikologi, kebutuhan anak bukan hanya sebatas kebutuhan materi semata, anak juga membutuhkan kasih sayang dan perhatian dari orang terdekatnya, khususnya orang tua. Realitanya, banyak anak yang kurang mendapatkan kebutuhan afeksi (kasih sayang), disebabkan orang tua sibuk mencari uang demi untuk memperbaiki perekonomian keluarga. Perbedaan persepsi inilah yang terkadang membuat dilema dalam hubungan antara orang tua dan anak menjadi semakin lemah.

Perhatian dan kasih sayang merupakan kebutuhan mendasar bagi anak. Lingkungan rumah disamping berfungsi sebagai tempat berlindung, juga berfungsi sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan hidup seseorang, seperti kebutuhan bergaul, kebutuhan rasa aman, kebutuhan mengaktualisasikan diri, dan sebagai wahana untuk mengasuh anak hingga dewasa. Dengan kata lain, lingkungan keluarga memiliki andil besar dalam perkembangan psikologi anak.

Kedekatan hubungan antara orang tua dengan anak tentu saja akan berpengaruh secara emosional. Anak akan merasa dibutuhkan dan berharga dalam keluarga, apabila orang tua memberikan perhatiannya kepada anak. Anak akan menganggap bahwa keluarga merupakan bagian dari dirinya yang sangat dibutuhkan dalam segala hal. Sebaliknya, hubungan yang kurang harmonis antara orang tua dan anak akan berdampak buruk terhadap perkembangan anak. Tidak jarang anak terjerumus ke hal-hal negatif dengan alasan orang tua kurang memberikan perhatian kepada anak.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dinyatakan bahwa peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan psikologi anak. Perhatian dan kedekatan orang tua sangat mempengaruhi keberhasilan anak dalam mencapai apa yang diinginkan. Orang tua merupakan pemberi motivasi terbesar bagi anak, sehingga diharapkan orang tua dapat memberikan perhatian dan kasih sayang sepenuhnya kepada anak. Kedekatan antara orang tua dan anak memiliki makna dan peran yang sangat penting dalam setiap aspek kehidupan keluarga. Oleh karena itu, kualitas dan kuantitas pertemuan antar anggota keluarga perlu ditingkatkan dengan tujuan untuk membangun keutuhan hubungan orang tua dan anak.

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0-1 tahun) usia bermain/oddler (1-2,5 tahun), pra sekolah (2,5-5), usia sekolah (5-11 tahun) hingga remaja (11-18 tahun).

Rentang ini berada antara anak satu dengan yang lain mengingat latar belakang anak berbeda. Pada anak terdapat rentang perubahan pertumbuhan dan perkembangan yaitu rentang cepat dan lambat. Dalam proses perkembangan anak memiliki ciri fisik, kognitif, konsep diri, pola koping dan perilaku sosial. Ciri fisik adalah semua anak tidak mungkin pertumbuhan fisik yang sama akan tetapi mempunyai perbedaan dan pertumbuhannya.

Demikian juga halnya perkembangan kognitif juga mengalami perkembangan yang tidak sama. Adakalanya anak dengan perkembangan kognitif yang cepat dan juga adakalanya perkembangan kognitif yang lambat. Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh latar belakang anak. Perkembangan konsep diri ini sudah ada sejak bayi, akan tetapi belum terbentuk secara sempurna dan akan mengalami perkembangan seiring dengan penambahan usia pada anak.

Demikian juga pola koping. Koping adalah cara yang dilakukan individu dalam menyelesaikan masalah, menyesuaikan diri dengan perubahan, respon terhadap situasi yang mengancam. Bahwa pola koping pada anak juga sudah terbentuk mulai bayi, hal ini dapat kita lihat pada saat bayi anak menangis. Salah satu pola koping yang dimiliki anak adalah menangis seperti bagaimana anak

lapar, tidak sesuai dengan keinginannya, dan lain sebagainya. Kemudian perilaku sosial pada anak juga mengalami perkembangan yang terbentuk mulai bayi.

Pada masa bayi perilaku social pada anak sudah dapat dilihat seperti bagaimana anak mau diajak orang lain, dengan orang banyak dengan menunjukkan keceriaan. Hal tersebut sudah mulai menunjukkan terbentuknya perilaku social yang seiring dengan perkembangan usia. Perubahan perilaku social juga dapat berubah sesuai dengan lingkungan yang ada, seperti bagaimana anak sudah mau bermain dengan kelompoknya yaitu anak-anak (Azis, 2005).

Anak adalah individu yang rentan karena perkembangan kompleks yang terjadi di setiap tahap masa kanak-kanak dan masa remaja. Lebih jauh, anak juga secara fisiologis lebih rentan dibandingkan orang dewasa, dan memiliki pengalaman yang terbatas, yang memengaruhi pemahaman dan persepsi mereka mengenai dunia. Awitan penyakit bagi mereka seringkali mendadak, dan penurunan dapat berlangsung dengan cepat.

Faktor kontribusinya adalah sistem pernapasan dan kardiovaskular yang belum matang, yang memiliki cadangan lebih sedikit dibandingkan orang dewasa, serta memiliki tingkat metabolisme yang lebih cepat, yang memerlukan curah jantung lebih tinggi, pertukaran gas yang lebih besar dan asupan cairan serta asupan kalori yang lebih tinggi per kilogram berat badan dibandingkan orang dewasa.

Kerentanan terhadap ketidakseimbangan cairan pada anak adalah akibat jumlah dan distribusi cairan tubuh. Tubuh anak terdiri dari 70-75% cairan, dibandingkan dengan 57-60% cairan pada orang dewasa. Pada anak-anak,

sebagian besar cairan ini berada di kompartemen cairan ekstrasel dan oleh karena itu cairan ini lebih dapat diakses. Oleh karena itu kehilangan cairan yang relatif sedang dapat mengurangi volume darah, menyebabkan syok, asidosis dan kematian (Slepin, 2006).

## **2. Pengertian Lingkungan Masyarakat**

Pada perkembangan hidupnya, manusia dipengaruhi oleh hal-hal yang berasal dari dirinya sendiri (internal) dan faktor-faktor yang berasal dari luar diri pribadinya (eksternal). Istilah lingkungan psikologi sosial menunjukkan hubungan antara aspek pribadi dan aspek sosial. Lingkungan budaya secara sosiologis merupakan hasil lingkungan sosial, karena jika dilihat dari sudut sosiologis kebudayaan merupakan hasil pergaulan hidup dalam wadah-wadah yang sering disebut kelompok sosial atau masyarakat.

Lingkungan masyarakat menurut Sri Lestari (2012:190) “lingkungan Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang secara relative, yang secara bersama-sama cukup lama, yang mendiami suatu wilayah tertentu, memiliki kebudayaan yang sama, dan melakukan sebagian besar kegiatannya dalam kelompok tersebut”.

Menurut Abdul Syani (1987:30) “lingkungan Masyarakat adalah berkumpul bersama, hidup bersama dengan saling berhubungan dan saling mempengaruhi.” Menurut Koentjaraningrat (2002:144) “lingkungan masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul atau saling berinteraksi”.

Menurut beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa lingkungan Masyarakat adalah sejumlah manusia yang merupakan satu kesatuan

golongan yang berhubungan tetap dan mempunyai kepentingan yang sama. Seperti; sekolah, keluarga, perkumpulan, Negara semua adalah masyarakat”.

### **3. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak**

Aspek tumbuh kembang pada anak dewasa ini adalah salah satu aspek yang diperhatikan secara serius oleh para pakar, karena hal tersebut merupakan aspek yang menjelaskan mengenai proses pembentukan seseorang, baik secara fisik maupun psikososial. Namun, sebagian orang tua belum memahami hal ini, terutama orang tua yang mempunyai tingkat pendidikan dan sosial ekonomi yang relatif rendah. Mereka menganggap bahwa selama anak tidak sakit, berarti anak tidak mengalami masalah kesehatan termasuk pertumbuhan dan perkembangannya. Sering kali para orang tua mempunyai pemahaman bahwa pertumbuhan dan perkembangan mempunyai pengertian yang sama ( Nursalam, 2005).

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh dalam arti sebagian atau seluruhnya karena adanya multiflikasi sel-sel tubuh dan juga karena bertambah besarnya sel. Adanya multiflikasi dan penambahan ukuran sel berarti ada penambahan secara kuantitatif dan hal tersebut terjadi sejak terjadinya konsepsi, yaitu bertemunya sel telur dan sperma hingga dewasa (IDAI, 2000). Jadi, pertumbuhan lebih ditekankan pada bertambahnya ukuran fisik seseorang, yaitu menjadi lebih besar atau lebih matang bentuknya, seperti bertambahnya ukuran berat badan, tinggi badan dan lingkaran kepala.

Pertumbuhan pada masa anak-anak mengalami perbedaan yang bervariasi sesuai dengan bertambahnya usia anak. Secara umum, pertumbuhan fisik dimulai dari arah kepala ke kaki. Kematangan pertumbuhan tubuh pada bagian kepala berlangsung lebih dahulu, kemudian secara berangsur-angsur diikuti oleh tubuh bagian bawah.

Pada masa fetal pertumbuhan kepala lebih cepat dibandingkan dengan masa setelah lahir, yaitu merupakan 50 % dari total panjang badan. Selanjutnya, pertumbuhan bagian bawah akan bertambah secara teratur. Pada usia dua tahun, besar kepala kurang dari seperempat panjang badan keseluruhan, sedangkan ukuran ekstremitas bawah lebih dari seperempatnya.

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dan struktur fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan, dan diramalkan sebagai hasil dari proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistemnya yang terorganisasi (IDAI, 2000). Dengan demikian, aspek perkembangan ini bersifat kualitatif, yaitu penambahan kematangan fungsi dari masing-masing bagian tubuh. Hal ini diawali dengan berfungsinya jantung untuk memompakan darah, kemampuan untuk bernafas, sampai kemampuan anak untuk tengkurap, duduk, berjalan, memungut benda-benda di sekelilingnya serta kematangan emosi dan sosial anak.

#### **E. Tinjauan Tentang Game Online**

Pengertian Game Online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*)

atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya. Adapun dalam kamus Wikipedia, game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengena. Game online adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan computer.

Beberapa penelitian menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah menyendiri terhadap kegiatan sosial (isolasi sosial), kehilangan kontrol atas waktu, serta penurunan prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting. Griffiths dalam Dwiastuti (2005:6) mengungkapkan bahwa 'kondisi ekstrim yang bisa muncul adalah individu akan menjadi sangat cemas jika tidak bermain.' Perilaku salah suai yang muncul dapat mengarahkan remaja pada perilaku menyimpang. Menurut Santrock (2002:23) perilaku yang mendahului kesalahan/penyimpangan remaja adalah:

Identitas negatif, pengendalian diri, usia, jenis kelamin, harapan- harapan (harapan dan komitmen yang rendah), nilai rapor sekolah (prestasi- prestasi yang rendah), pengaruh teman sebaya (pengaruh berat, tidak mampu menolak), status sosial ekonomi, peran orang tua (kurang pemantauan, dukungan rendah), dan kualitas lingkungan (perkotaan tingginya kejahatan, tingginya mobilitas).

Di atas dijelaskan bahwa anak yang kecanduan *game online* cenderung

sosialisasinya terganggu. Menurut Algozzine, Schmid, dan Mercer dalam Sunardi (1995:9) mengatakan bahwa:

Anak tunalaras adalah anak yang secara kondisi dan terus menerus masih menunjukkan penyimpangan tingkah laku tingkat berat yang mempengaruhi proses belajar, meskipun telah menerima layanan belajar dan bimbingan seperti halnya anak lain. Ketidak mampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain dan gangguan belajarnya tidak disebabkan oleh kelainan fisik, syaraf, atau intelegensi.

#### **F. Tinjauan Tentang Kecanduan Game Online**

Pengertian kecanduan adalah sebagai berikut:

*“An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences) Arthur T. Hovart. 1989.*

Berdasarkan pengertian di atas, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti jadi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas seksual, dsb. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan *video games* (Keepers, 1990).

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul *“The Heart of Addiction”* (dalam Yee, 2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-*

*physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap *internet game online* termasuk pada jenis *non-physical addiction*.

Kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *game addiction*. Artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, seolah-olah *game* ini adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat riskan bagi perkembangan si anak yang perjalanan hidupnya masih panjang.

## **1. Penyebab Kecanduan**

### **1.1.1. Ditinjau dari teori Belajar Sosial**

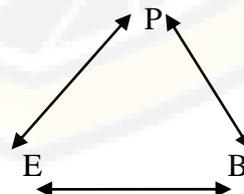
Teori belajar sosial adalah hasil perkembangan teori belajar tradisional mengenai Stimulus-Respon. Teori ini masih memegang inti dari teori yang dikemukakan oleh para *behaviorist*: bagaimana belajar terjadi sebagai hasil dari pengaruh lingkungan. Bandura memberikan 3 konsep penting yang menjelaskan bagaimana teori belajar sosial mempengaruhi pembelajaran (Miller, 1993).

- a. Belajar melalui observasi atau pengamatan bukan semata-mata sekedar meniru perilaku orang lain. Seorang anak membangun perilaku baru secara simbolis dengan mendengarkan orang lain atau hanya dengan membaca. Perilaku *overt* (yang dapat dilihat/diobservasi) bahkan tidak begitu diperlukan agar pembelajaran dapat terjadi.
- b. Meskipun *reinforcement* tidak diperlukan dalam pembelajaran, namun dapat mengamati perilaku apa saja yang sedang terjadi di

sekitar mereka dan membedakannya menjadi *reinforcement* dan *punishment*, lalu menggunakan pengamatan ini sebagai sumber informasi dalam membantu mereka membuat batasan-batasan, mengevaluasi performa mereka, membangun standar perilaku, menetapkan tujuan, kemudian memutuskan kapan menerapkan hasil pengamatan tersebut

- c. *Reciprocal Determinism* menjelaskan model perubahan perilaku. Terdapat tiga sumber pengaruh dalam teori ini yang saling berinteraksi: individu, perilakunya, dan lingkungan. Perlu diingat bahwa lingkungan tidak selalu memegang peranan penting. Yang paling penting untuk diketahui, perilaku yang ditampilkan oleh seseorang juga membantu membentuk lingkungannya, yang kemudian memberikan timbal balik terhadap dirinya. Pada gambar 1. Dijelaskan bagaimana hubungan antara *Behavior* (B) = perilaku, *Person* (P) = individu individu atau kognitif/persepsi, dan *Environment* (E) = lingkungan, yang saling berpengaruh (*interlocking*) dan bergantung satu dengan lainnya (*interdependent*).

**Gambar 1.1 *Reciprocal Determinism***



Dalam masa perkembangan, remaja menjadi lebih terampil dalam pembelajaran melalui pengamatan (*observational learning*).

*Observational Learning* atau yang biasa dikenal dengan *modelling* memiliki asumsi dasar, yaitu tingkah laku individu sebagian besar diperoleh dari hasil belajar melalui observasi atau hasil pengamatan tingkah laku orang lain (yang menjadi *role model*). Menurut Bandura (dalam Hall, et, al.,1985), belajar melalui pengamatan jauh lebih efisien dibandingkan belajar melalui pengalaman langsung . Ia juga menyatakan bahwa kebanyakan proses belajar terjadi tanpa adanya *reinforcement* yang nyata. Dalam penelitiannya (Bandura, Ross & Ross, dalam Hall, et, al., 1985), individu dapat mempelajari respon baru hanya dengan melihat respon orang lain, dan model yang diamatinya juga tidak mendapat penguatan dari tingkah lakunya.

Kecanduan bisa merupakan hasil observasi penggunaan substansi dan penyalahgunaan yang dilakukan oleh *role model* seperti orang tua (Eiser, 1985; Fischer & Smith, 2008; Neiss, 1993; Raskin & Daley, 1991 dalam Boden 2008). Menurut beberapa teori kecanduan, perilaku kecanduan dapat ditimbulkan oleh adanya penggunaan substansi bersama dengan teman sebaya dan orang lain (Bloor, 2006; Duncan, et,al., 1998; Jenkins, 1996; Wills, et, al., 1998, dalam Boden, 2008).

Abrams dan Niaura (1987, dalam McMurrin, 1994) menyimpulkan dasar-dasar belajar sosial dalam hubungannya dengan pengkonsumsian alkohol dan kekerasan, juga dapat diterapkan pada substansi lain pada umumnya. Menurut teori belajar sosial, manusia dibentuk oleh norma-norma kultural, dan meniru perilaku orang tua dan *press* (teman sebaya). Perbedaan-perbedaan individual,

seperti faktor biologis, keterampilan sosial, dan kemampuan mengendalikan emosi akan berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh sosialisasi untuk menentukan pola awal dari penggunaan substansi. Adanya pengalaman langsung dengan substansi menjadi faktor yang sangat penting ketika pengalaman tersebut berlanjut. Sebagai contoh, seseorang mendapatkan *reinforcement* positif dari penggunaan substansi melalui interaksi sosial, dan *reinforcement* negatif melalui pengurangan tekanan (*tension*). Beberapa orang mungkin memiliki kelemahan dalam keterampilan *social coping* atau memiliki keyakinan akan *self-efficacy* yang rendah, dan bagi mereka yang telah mempelajari bahwa penggunaan substansi dapat membantu mereka mengatasinya dalam waktu singkat, maka penggunaan substansi yang berkelanjutan akan terjadi.

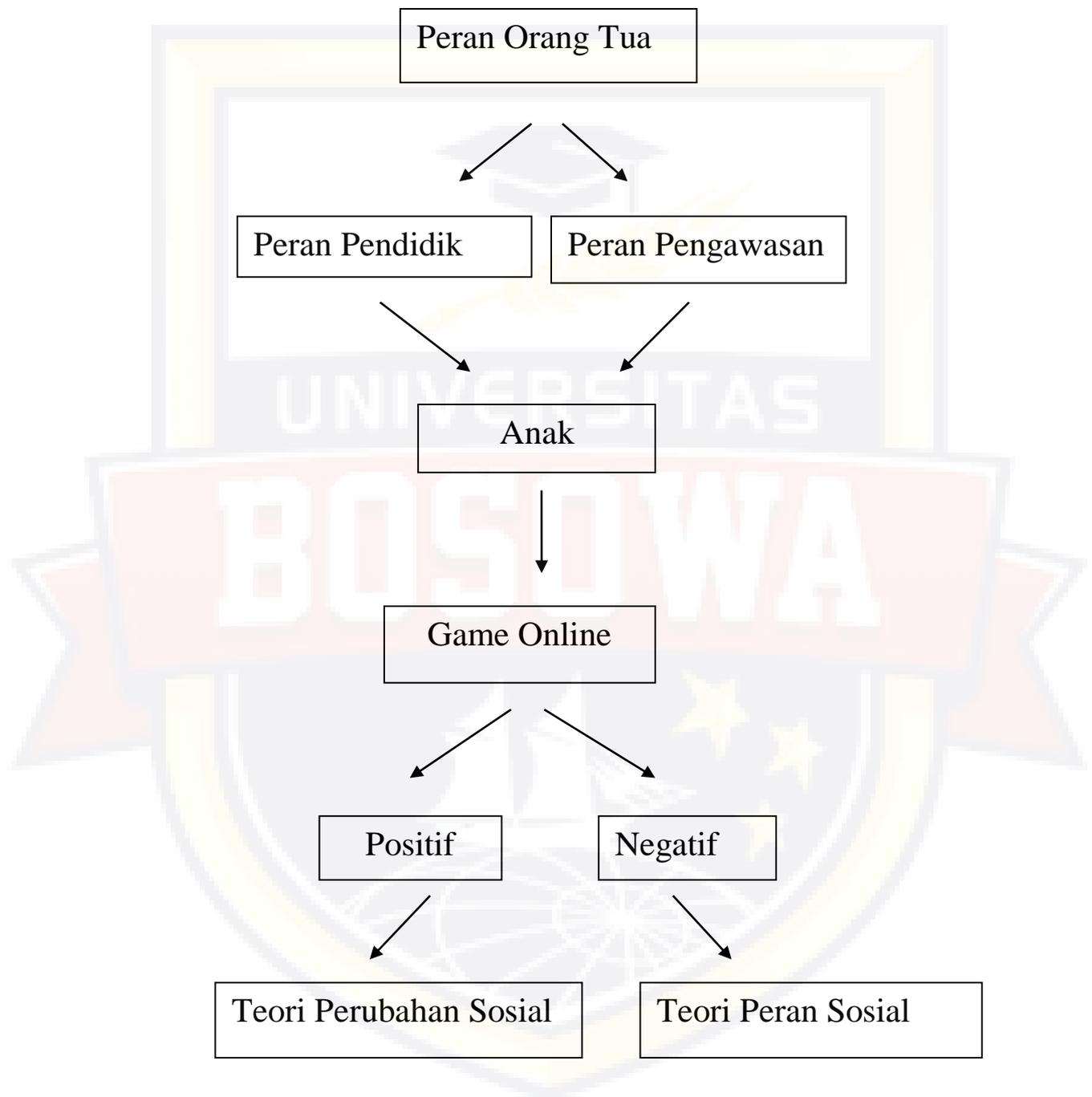
Dengan penggunaan substansi yang berkelanjutan, maka dibutuhkan toleransi terhadap efek *reinforcement* secara langsung, dan akan lebih banyak lagi substansi yang dibutuhkan untuk mencapai pengaruh yang diinginkan.

Ketergantungan akan semakin besar, dalam situasi tertentu terdapat resiko penggunaan untuk menghindari efek *withdrawal*. Individu yang terus-menerus tergantung pada penggunaan substansi untuk mendapatkan hasil positif yang singkat, cenderung mengulangi perilaku sama yang memberikan pengaruh buruk terhadap kehidupan sosial individu dan lingkungannya. Sebagai contoh, ketidakpercayaan yang berulang, *moodiness* atau agresi dapat menyebabkan seseorang kehilangan pekerjaan, dan perpecahan sebuah hubungan. Akan sangat mudah dipahami bagaimana hal tersebut menjadi permulaan dari sebuah lingkaran setan dimana seseorang peminum berat, pengguna obat, atau pecandu *game online*

kehilangan dukungan sosial yang lingkungannya, yang menciptakan tekanan kemudian mengarah kepada penggunaan obat, minuman, dan bermain *internet game online* lebih lanjut. Hal ini melukiskan elemen interaktif dari teori pembelajaran sosial.



### G. Kerangka Konseptual



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Sugiyono (2005:21) menerangkan penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif adalah “ metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. “

Jadi kualitatif deskriptif adalah “metode yang digunakan untuk membuat deskripsi, atau gambaran yang sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, kondisi atau fenomena dengan menggunakan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan objek yang diamati secara utuh. Berkaitan dengan penelitian ini, maka penulis ingin memaparkan secara deskriptif atau /menggambarkan tentang Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online di Dusun Kaluppang, Desa Massewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

1. Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Kaluppang, Desa Massewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang.
2. Waktu penelitian di perkirakan sekitar 3 bulan.

### **C. Subyek Penelitian**

Yang menjadi subyek pada penelitian ini adalah dua keluarga, yang terdiri dari sepasang keluarga yang memiliki 1 orang anak, dan sepasang keluarga yang anaknya kecanduan game online adalah sibungsu atau anak terakhir.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Observasi (Pengamatan Lapangan)**

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan pada wilayah-wilayah yang dijadikan objek penelitian.

Dimana objek penelitian dilakukan terhadap Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online di Dusun Kaluppang, Desa Masewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang.

#### **2. Wawancara**

Wawancara menurut Esterberg (2002), adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu.

#### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu mengambil gambar atau foto-foto dan keterangan hal yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online di Dusun Kaluppang, Desa Masewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang.

## E. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang peneliti gunakan adalah metode analisis data deskriptif, karena penelitian bertujuan untuk mendeskriptifkan Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online di Dusun Kaluppang, Desa Massewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang.

. Menurut Arikunto (2005:250) metode analisis deskriptif merupakan penelitian bukan eksperimen, karena tidak dimaksudkan untuk mengetahui akibat dari suatu perlakuan. Dengan penelitian deskriptif peneliti hanya bermaksud menggambarkan (mendripsikan) atau menerangkan gejala yang sedang terjadi.

Senada dengan Bogdan (1982), dalam Sugiyono (2008:89) berpendapat bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang paling penting akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Metode analisis juga digunakan untuk mendapatkan suatu gambaran yang jelas yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang diteliti itu yaitu Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online di Dusun Kaluppang, Desa Massewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang.

Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2008:91-99) adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya.

Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian data, setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowhart dan sejenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.
3. Kesimpulan atau verifikasi, langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang di kemukakan pada tahap awal, di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang di kemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

#### A. Sejarah Desa Massewae

Asal mula terbentuknya Desa Massewae adalah pada tahun 1989 dengan status Desa persiapan yaitu dari hasil pemekaran Desa Kaballangang dan Desa Batulappa. Desa Kaballangang wilayahnya dibagi menjadi tiga desa yaitu Desa Kaballangang, Desa Kapomporang, dan Desa Massewae. Desa Batulappa wilayahnya dibagi menjadi tiga desa Desa Batulappa, Desa Tapporang, dan Desa Massewae. Masing-masing wilayah kedua desa induk diambil sebahagian dan digabungkan yang akhirnya menjadi cikal bakal Desa Massewae. Massewae berasal dari kata “Massewae” yaitu bahasa Bugis yang artinya “Persatuan dan Kesatuan” dengan harapan agar masyarakat Desa Massewae menjadi masyarakat yang menjunjung tinggi kebersamaan, kegotong-royongan, persatuan dan kesatuan dalam menjalankan pembangunan dan kehidupan keseharian.

Sampai pada saat ini Desa Massewae sudah dipimpin oleh tiga orang kepala Desa yaitu sebagai berikut :

- a. Kepala Desa pertama yaitu Abd. Halim Duda sejak tahun 1989-1993 dengan status desa persiapan.
- b. Kepala Desa kedua yaitu M. Nawir Abidin sejak tahun 1993-2001 dengan status desa definitif.
- c. Kepala Desa ketiga yaitu M. nawir Abidin sejak tahun 2001-2013 dengan status desa sedang berkembang.

d. Kepala Desa keempat yaitu Ibrahim S. sejak 2013-sekarang

Selanjutnya perkembangan kejadian dan sejarah baik/buruk yang telah terjadi

di Desa Massewae adalah sebagai berikut:

TAHUN	KEJADIAN YANG BAIK	KEJADIAN YANG BURUK
1989	Lahirnya Desa Massewae	
1992		Banjir
1995		Kasus Ganja
2004	Tuan Rumah HUT RI tingkat Kec. Duampuna	
2005	Lomba Desa mewakili Kabupaten Pinrang	

Sumber : Kantor Desa Massewae Tahun 2017

## B. Batas Wilayah Desa Massewae

Secara geografis Desa Massewae merupakan salah satu desa yang berada di wilayah Kecamatan Dampanua yang terletak berada di perbatasan dengan Kecamatan Patampanua. Desa Massewae terletak 13 Km dari jantung Kota Kabupaten Pinrang ke arah utara dan 9 Km dari Kota Kecamatan ke arah selatan.

Adapun batas wilayah wilayah Desa Massewae adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Batulappa
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Sungai Saddang (seberang Kec. Cempa)
- Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Tapporang/Sungai Saddang

- Sebekah Barat berbatasan dengan Desa Kaballangan

### **C. Kondisi Geografis**

Desa Massewae mempunyai luas wilayah seluas  $\pm 44.20 \text{ Km}^2$  terdiri dari tiga dusun yaitu Dusun Kaluppang, Dusun Pakoro, dan Dusun Lome.

Iklm Desa Massewae adalah tropis, sebagaimana desa-desa lain di wilayah Indonesia mempunyai Iklim Kemarau dan penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam yang ada di Desa Massewae Kecamatan Duampanua.

### **D. Keadaan Penduduk**

Jumlah penduduk adalah merupakan sebagai dari potensi pembangunan, di samping itu merupakan faktor yang penting sehingga diperlukan pendataan yang akurat secara terus-menerus.

Desa Massewae mempunyai jumlah penduduk 3.033 jiwa orang yang terdiri dari 1466 jiwa orang laki-laki dan 1567 jiwa orang perempuan. Jumlah penduduk tersebut terdiri dari 814 Kepala keluarga yang tersebar dalam tiga dusun yaitu Dusun Kaluppang sebanyak 1.296, Dusun Pakoro 815 jiwa dan Dusun Lome 922 jiwa.

### **E. Keadaan Sosial**

#### **1. Pendidikan**

Berdasarkan data dari kantor Desa Massewae Tingkat pendidikan masyarakat Desa Massewae adalah sebagai berikut, yang belum sekolah

599 orang, Sekolah Dasar 1370 orang, Sekolah Menengah Pertama 585 orang, Sekolah Menengah Atas 456, dan Strata satu ada 23 orang.

Untuk kondisi sarana dan prasarana umum Desa Massewae secara garis besar adalah sebagai berikut :

**TABEL 3**  
**PRASARANA DESA**

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1	Kantor Desa	1	Baik
2	Posyandu	3	Kurang
3	Poskamling	2	Rusak
4	Poskesdes	1	Baru
5	Sekolah Dasar	3	Sedang
6	MTS	1	Baik
7	Masjid	1	Baik
8	Mushallah	1	Sedang
9	Lapangan Sepak Bola	1	Baik
10	Gedung Olahraga	1	Sedang
11	Gedung TPA	1	Sedang
12	Kios Pulsa/Data	4	Baik
13	Warnet	2	Sedang
14	Operator	4	Baik
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	

*Sumber : Desa Massewae Tahun 2017*

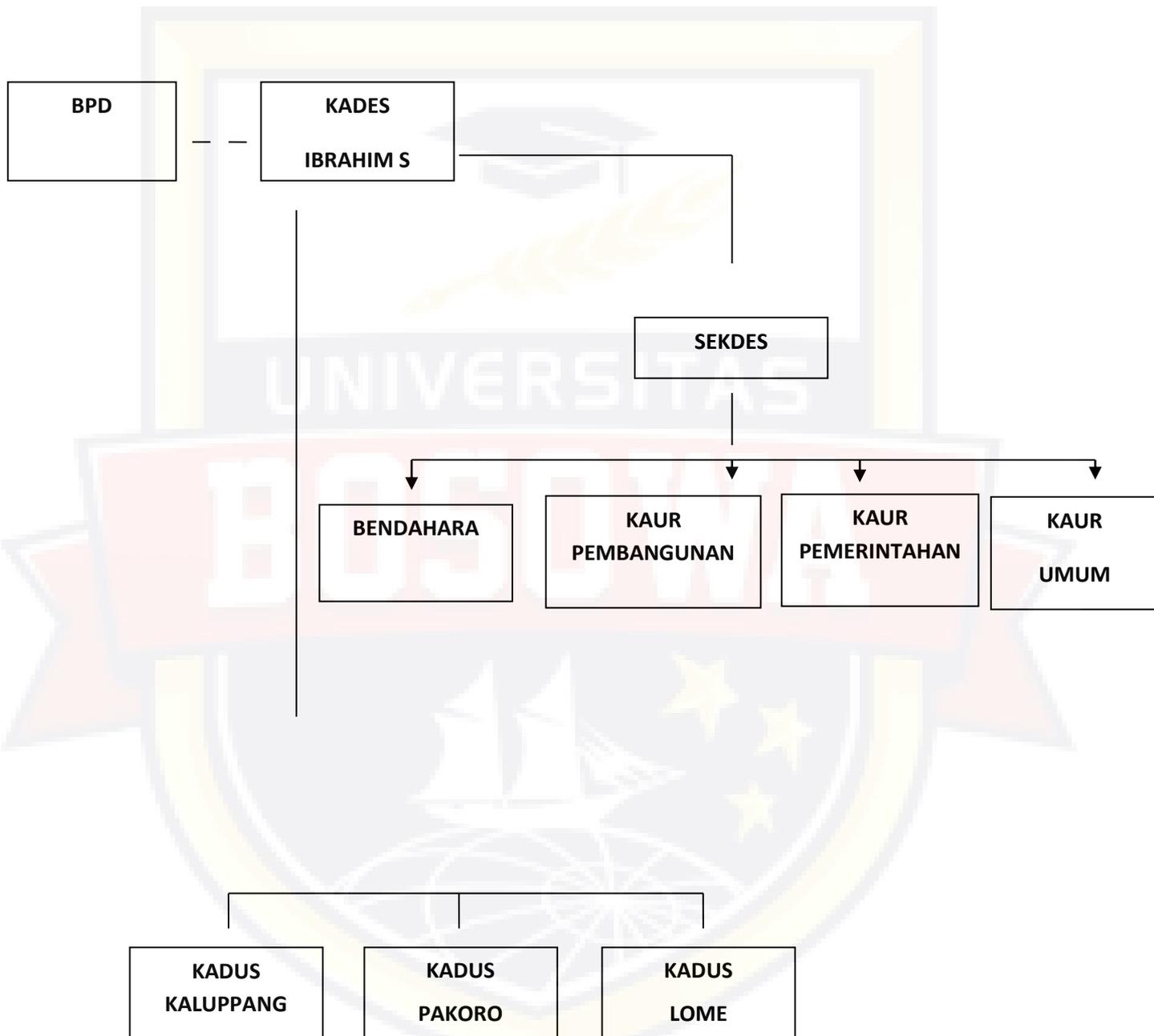
## **F. Keadaan Ekonomi**

Berdasarkan data dari kantor Desa Masewae merupakan Desa Pertanian, maka sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani, Nelayan, Wiraswasta/Pedagang, Pegawai Negeri Sipil/Tentara Nasional Indonesia/Polisi Republik Indonesia, buruh, dan lain-lain.

Selain itu juga, kondisi tanah di Desa Masewae terdiri dari tanah datar dan tanah perbukitan dengan rincian sebagai berikut :

## **G. Kondisi Pemerintahan Desa Masewae**

Pemerintahan disini diartikan sebagai suatu organisasi atau lembaga yang memberi pelayanan kepada masyarakat. Desa Masewae menganut Sistem Kelembagaan Pemerintahan Desa Dengan Pola Minimal, selengkapnya sebagai berikut :

**Bagan 2 : Struktur Organisasi Desa Massewae**

## BAB V

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Profil Informan

Berdasarkan judul penelitian, dalam penelitian ini penulis memilih informan yaitu para orang tua yang anaknya kecanduan game online yang berada di Desa Massewae yaitu sebanyak 2 keluarga. Untuk mengetahui lebih jelas identitas para informan dapat dilihat pada pembahasan sebagai berikut:

##### a. Umur Informan

**Tabel 6. Klasifikasi informan berdasarkan umur :**

No	Nama Informan (Inisial)	Umur (Tahun)
1	AJ (Ayah)	53
2	SM (Ibu)	47
3	SH (Anak)	16
4	AK (Ayah)	56
5	NM (Ibu)	45
6	RA (Anak)	14

*Sumber : Data Primer yang telah diolah, 2017*

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa informan 1 atau keluarga 1 sang ayah berumur 53 tahun sang ibu berumur 47 tahun, dan sang anak berumur 16 tahun. Sedangkan informan 2 atau keluarga 2 terlihat bahwa sang ayah berumur 56 tahun, sang ibu berumur 48 tahun, dan sang anak berumur 14 tahun.

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa umur para informan masih berada pada usia produktif atau kerja, sehingga kegiatan sehari-hari mereka berisi dengan kegiatan membanting tulang untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarga. Sedangkan anak-anak mereka masih berada di usia sekolah di SMP dan SMA.

#### b. Tingkat Pendidikan Informan

**Tabel 7 : Klasifikasi Informan menurut tingkat pendidikan**

No	Nama Informan (Inisial)	Pendidikan
1	AJ (Ayah)	SMA
2	SM (Ibu)	SMP
3	SH (Anak)	SMA
4	AK (Ayah)	SMA
5	NM (Ibu)	SMA
6	RA (Anak)	SMP

*Sumber : Data Primer yang telah diolah, 2017*

Berdasarkan tabel 6 diatas dapat di lihat bahwa pendidikan informan 1 atau keluarga pertama ayah tingkat pendidkannya SMA, ibu tingkat pendidikannya adalah SMP dan anak nya sekarang SMA. Selain itu, informan ke 2 atau keluarga

ke dua tingkat pendidikan ayah adalah SMA tingkat pendidikan ibu adalah SMA dan tingkat pendidikan anaknya sekarang adalah SMP.

Berdasarkan tabel 6 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keluarga para pecandu game online ini adalah orang-orang yang berpendidikan. Setidaknya, mereka tahu tentang apa yang mereka harus lakukan ketika anaknya kecanduan game online dan menanganinya dengan besar hati dan tidak menggunakan kekerasan.

### c. Pekerjaan Informan

**Tabel 8 : Klasifikasi Informan menurut pekerjaan**

No	Nama Informan (Inisial)	Pekerjaan
1	AJ (Ayah)	Petani
2	SM (Ibu)	Petani
3	SH (Anak)	Pelajar
4	AK (Ayah)	Wiraswasta
5	NM (Ibu)	Petani
6	RA (Anak)	Pelajar

*Sumber : Data Primer yang telah diolah, 2017*

Berdasarkan tabel di atas dapat lihat bahwa keluarga informan 1 atau keluarga 1 sang ayah mempunyai pekerjaan sebagai petani, sang ibu bekerja sebagai petani juga, dan anaknya tentunya sebagai siswa di sekolah. Kemudian informan 2 atau keluarga 2 yaitu sang ayah mempunyai pekerjaan sebagai seorang wiraswasta, ibunya petani, dan anaknya siswa juga di sekolahan.

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa semua orang tua memiliki pekerjaan masing-masing dalam memenuhi kebutuhan hidup keluarganya dan juga untuk membiyai anak-anaknya untuk pendiikan, jadi, kemungkinan karena kesibukannya sehingga para orang tua jarang memperhatikan anak-anak nya.

## **2. Peran Orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online**

Lingkungan keluarga merupakan tempat utama untuk mengajarkan anak bersosialisasi demi mencapai keinginannya di masa depan. Lingkungan keluarga sangat erat kaitannya dengan orang tua. Peranan orang tau sebagai penyaring dalam hal-hal yang dipelajari oleh anak sangat penting agar apa yang dipelajari sesuai dengan yang dibutuhkan oleh anak. Game online adalah salah satu hal yang harus mendapat penyaringan dari orang tua dan dapat berdampak buruk bagi anak dalam upaya menyiapkan kehidupan yang akan datang. Game online merupakan salah satu permainan modern yang sekarang marak di kalangan remaja Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan di lapangan, di dapatkan bahwa peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online adalah :

### **1. Memberikan nasihat kepada anak-anaknya agar tidak bermain game online.**

Orang tua merupakan orang yang paling dekat dengan anak-anaknya di rumah. Paling tidak orang yang pertama bisa menasehati anak-anak adalah orang tua. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh informa AJ berikut ini :

*“Ketika kami mengetahui anak kami jadi kecanduan game online, kami jadi sering menasehati anak kami supaya tidak lagi bermain game online.*

*Itu dilakukan dengan pelan-pelan saja, karena kami mengerti anak-anak jaman sekarang paling malas dengar nasehat, nanti katanya panjang sekali ini malam saya diceramahin. Hehehehehe. (21/03/2017)*

Selain itu senada juga diungkapkan oleh informan AK :

*“Kami sering sekali menasehati anak kami untuk tidak lagi bermain game online, ini kami lakukan untuk membebaskan anak-anak kami dari jeratan game online. Menasehati dengan bahasa yang halus, biar bisa cepat sadar.(21/03/2017)*

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diambil kesimpulan cara pertama yang dilakukan oleh para orang tua di rumah, terhadap anak-anak mereka yang kecanduan game online adalah dengan cara menasehati anak-anaknya agar tidak lagi bermain game online.

## **2. Memberikan waktu dan perhatian yang banyak kepada anak-anak**

Perhatian dari para orang tua adalah hal yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak sekarang. Tanpa kasih sayang dan perhatian dari orang tua seorang anak pasti berjalan miring dan tidak tau kemana arahnya. Berikut ini adalah hasil kutipan wawancara dengan informan AJ :

*“ Saya dan Suami saya jarang di rumah. Mulai dari pagi sampai sebelum adzan magrib baru kami pulang dari sawah. pada awalnya kami tidak*

mengetahui kalau anak kami sering sekali membolos sekolah, hingga datang gurunya ke rumah, dia bertanya kenapa RA terus-terus bolos sekolah. Kami kaget, padahal selama ini dia pulang pada waktu yang bersamaan dengan anak-anak yang lainnya. Setelah guru pulang, kami pun bertanya kemana ko nak? Kenapa sering membolos? Dia ulangi jujur katanya pergi main Game di warnet. Kami marah, emosi bapaknya. Akhirnya ketika dipesan katanya saya tidak bakalan mengulang kembali kesalahanku.” Beberapa hari setelah itu, kami pikir anak kami tidak bakalan melakukan hal itu lagi, Malahan tambah parah, tiap hari malah semakin minta tambah uang, katanya buat beli buku. Sampai akhirnya bapak kesekolah, untuk menanyakan buku apa saja yang mau dibeli, ternyata tidak ada disuruh membeli buku. Dan anak kami tidak ada di sekolahan, kata teman-temannya RA sudah pulang. Emosi bapaknya waktu pulang. Menunggu sampai RA pulang seperti biasa. Sampai akhirnya kami memutuskan untuk tidak terus-terus perhatikan sawah. Dan sekarang istri saya di rumah, mngontrol RA, sedangkan bapaknya ke sawah. “ (22/03/2017)

Selain itu juga, berikut adalah hasil wawancara dengan informan AK :

“bebrapa bulan yang lalu, saya mau ketempat foto copy, kebetulan tempat fotocopynya berdampingan dengna warnet. Selagi saya mengantri saya melihat sekilas si AB lagi asyik di dalam sedang main game, saya masuk dan bertanya apa yang kamu lakukan disini? Kenapa gak sekolah. Dia kaget dan mau berlari. Langsung saya marah, cepat pulang kerumah.

*Sampainya di rumah saya suruh dia bercerita apa sebenarnya yang terjadi. Katanya saya selalu pengen main game. Awalnya sih biasa saja di ajak teman namun akhirnya, saya jadi pengennya main terus. Akhirnya uang jajan yang seharusnya saya gunakan untuk jajan saya pakai untuk membayar, kadang juga saya pinjam uang teman. Saya mau marah dan memukul pun kayaknya tidak ada gunanya, karena itu bukan hal yang baik, nanti dia nya tambah parah. Alhamdulillah dia sekarang sudah baikan. Kami selalu minta konfirmasi dari sekolah, terus juga kalau hari libur suruh ki bersih-bersih rumah, kaau sudah cape pasti tidur. “*  
(22/03/2017)

Berdasarkan hasil wawancara dari kedua informan dapat dikatakan bahwa perhatian dari para orang tua adalah hal yang paling penting dalam mendidik dan mendukung anak-anak untuk menggapai cita-citanya.

### **3. Mengisi waktu kosong anak-anaknya agar tidak selalu mengingat game online**

Banyak hal yang dilakukan agar anak tidak selalu mengingat game online salah satunya adalah dengan mengisi waktu kosong anak-anaknya agar tidak selalu mengingat game online. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan informan AJ, ia mengatakan bahwa :

*“ kami selaku orang tua berusaha sekuat kami agar anak kami bisa berhenti dari kecanduan game online. Tidak bisa disalahkan sepenuhnya ke mereka, ini karena kami yang terlalu memanjakan mereka dengan tidak*

*memperhatikan mereka. Jadi, untuk menghilangkan ingatan mereka tentang game online, kami dirumah memberikan tugas. Setiap hari wajib sholat tepat waktu, setelah itu mengaji. Sehingga anak kami menyibukkan diri dengan hal-hal tersebut". (24/03/2017)*

Wawancara berikutnya adalah dengan informan ke dua AK, ia mengatakan bahwa:

*"Anak kami ketika hari libur, kami sibukkan dia dengan beberapa kegiatan, diantaranya seperti membersihkan rumah, membantu ibunya ke sawah, dan juga belajar mengaji, kebetulan dia belum terlalu lincah dan fasih. Hal ini kami lakukan agar anak kami tidak mengingat kembali game tersebut. Kami menyadari bahwa sebagai orang tua kami harus berperan aktif dalam mengurangi faktor kecanduan bermain game online pada anak-anak kami.(24/03/2017)*

Dari hasil penelitian tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa para orang tua memiliki cara yang berbeda-beda terhadap anak-anak mereka dalam rangka untuk membantu anak-anak mereka yang kecanduan game online adalah dengan mengisi waktu kosong anak-anak mereka. Cara- cara yang dilakukan oleh para orang tua adalah dengan menyuruh belajar mengaji, membantu membersihkan rumah, sholat tidak boleh ketinggalan, dan membantu ibu membersihkan di sawah. Hal ini mereka lakukan adalah karena memang orang tua sangat berperan penting terhadap anak yang kecanduan game online.

Selain mewawancarai para orang tua, penulis juga berkesempatan mewawancarai kedua orang anak dari keluarga tersebut yang kecanduan game online, berikut ini adalah hasil wawancara dengan SH:

*“saya itu semenjak kecanduan banget sama game online, saya jadi malas melakukan segala hal. Biasanya kalau saya main game dari jam 9 pulangny siang seperti jam anak sekolah. Terus, sore keluar lagi, alasannya kerja PR dirumah teman, padahal ke warnet. Akhirnya pulangny malam. Terus, samapai rumah, makan setelah itu langsung tidur, akhirnya PR saya tidak kerja, besok kalau ada mata pelajarannya bolos, dari pada nanti dihukum, ujung-ujungnya di laporain sama orang tua”. (25/03/2017)*

Selain itu RA juga juga mengatakan bahwa :

*“saya mengenal game online iu dri teman, katanya mereka dicoba dulu katanya kamu pasti sukia. Eh, malah setelah itu jadi ketagihan. Jadinya setiap hari main terus game nya. Uang jajan yang baiasa dipakai buat jajan, malah dipakai buat bayar game di warnet. Kadang juga, bohong sama mama kalau mau beli buku, padahal uangx dipakai buat main game. Semenjak saya keenakan main game online terus, mau kerja apa pun saya jadi malas. Jangan kan bantu orang tua, PR saja saya malas. Paling nanti kalau takut dimarahi mending bolos, pergi main game di warne”. (25/03/2017)*

Berdasarkan pengakuan dari 2 orang anak yang kecanduan game online di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika sudah kecanduan game online, pengennya main game terus, sikap malas mulai tumbuh, dan yang paling mirisnya lagi harus berbohong dengan orang tua untuk mendapatkan game online.

### **3. Solusi terhadap anak yang kecanduan game online**

Teknologi game online yang menampilkan berbagai fitur dan bermacam-macam permainan inilah yang menjadi alasan banyak anak senang dan ketagihan untuk memainkannya. Bahkan pada beberapa kasus anak yang sudah kecanduan bermain game online, mereka rela menghabiskan waktu belajar mereka hanya untuk bermain game. Maka dari itu dibutuhkan beberapa solusi terhadap anak-anak yang kecanduan game online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan satu, solusi yang ditawarkan untuk anak yang kecanduan game online adalah :

#### **1. Membatasi waktu anak bermain diluar rumah**

Hal ini berdasarkan dengan hasil wawancara dengan informan AJ bahwa :

*“semenjak anak kami gemar bermain game online, saya mulai mengurangi uang jajan nya. Hal ini karena kalau uang jajan masih banyak, dia masih bisa sembunyi-sembunyi buat pergi ke warnet. Awalnya memang dia tidak mau terima, tapi akhir-akhir nya dia bisa”.*

*((26/03/2017))*

Hal senada juga disampaikan oleh informan AK :

*“kami mengurangi uang jajannya karena memang kami peduli dengan anak kami. Sekarang itu, uang jajan nya kami kami kurangi, terus juga ke sekolah di antar. Jadi ketika pagi bapaknya mau berangkat kerja ya sekalian saja di bonceng anaknya.”(26/03/2017)*

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa solusi yang diberikan oleh orang tua terhadap anak mereka yang kecanduan game online adalah dengan mengurangi uang jajan. Hal itu karena, kebiasaan anak yang sering main game itu menggunakan uang jajannya. Kadang juga uang jajannya digunakan untuk pergi ke warnet bukan untuk jajan.

## **2. Memberikan perhatian yang lebih kepada anak**

Hal ini berdasarkan dengan hasil wawancara dengan Informan AJ :

*“sementak kami tahu kalau anak kami kecanduan game online, kesibukankami pada sawah agak dikurangkan, sehingga anak kami mendapatkan perhatian yang lebih. Perhatian dari kami merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh anak kami.” (26/03/2017)*

Penuturan Lainnya juga disampaikan oleh informan AK yang mengatakan bahwa:

*“perhatian dari oreang tua merupakan hal yang paling dibutuhkan oleh anak. Maka dari itu ketika mengetahui anak akmi telah kecanduan game online perhatian kami lebih tertuju kepadanya. Sekarang pergi sekolah diantar dan pulang sekolah pun di jemput.” (26/03/2017))*

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan di atas dapat dikatakan bahwa para informan menyadari bahwa perhatian dari para orang tua merupakan hal yang paling penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Sehingga, mereka memiliki cara tersendiri dalam memperhatikan anak mereka.

## **B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi peran orang tua dalam memberikan nasihat kepada anak secara pelan-pelan agar anak juga dapat memahami dan mengerti apa yang disampaikan orang tua. Sebagai orang tua juga harus dapat membagi waktu antara pekerjaan dan perhatian agar anak tidak merasa jenuh dan melampirkan semua waktu dengan smartphone seharian. Orang tua membatasi anak bermain tidak lebih dari satu atau dua jam per hari, mengurangi uang jajan agar anak tidak ke warung internet dan membatasi waktu anak agar tidak bermain diluar rumah

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar terhadap kehidupan masyarakat. Game online merupakan hasil dari perkembangan teknologi pada masa ini. Perkembangan teknologi seperti ini lah yang membawa dampak baik dan buruk terhadap perkembangan anak. Perhatian orang tua sangat lah di butuhkan untuk meilih dan memilah mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk perkembangan anak.

Pada dasarnya setiap masyarakat yang ada di muka bumi ini dalam hidupnya dapat dipastikan akan mengalami apa yang dinamakan dengan perubahan. Adanya perubahan tersebut akan dapat diketahui bila kita melakukan suatu perbandingan dengan menelaah suatu masyarakat pada masa tertentu yang kemudian kita bandingkan dengan keadaan masyarakat pada waktu yang lampau.

Perubahan yang terjadi di dalam masyarakat, pada dasarnya merupakan suatu proses yang terus menerus, ini berarti bahwa setiap masyarakat kenyataannya akan mengalami perubahan-perubahan.

Tetapi perubahan yang terjadi antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain tidak selalu sama. Hal ini dikarenakan adanya suatu masyarakat yang mengalami perubahan yang lebih cepat bila dibandingkan dengan masyarakat lainnya.

Perubahan tersebut dapat berupa perubahan yang tidak menonjol atau tidak menampakkan adanya suatu perubahan yang terjadi di masyarakat. Juga terdapat adanya perubahan yang memiliki pengaruh yang luas maupun yang terbatas. Disamping itu juga ada perubahan yang prosesnya lambat, dan ada juga perubahan yang prosesnya berlangsung dengan cepat.

Setiap manusia selama hidup pasti mengalami yang namanya perubahan. Adapun perubahan dapat berupa pengaruhnya terbatas maupun luas, perubahan yang lambat dan ada juga perubahan yang berjalan dengan cepat. Perubahan dapat mengenai nilai dan norma sosial, pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, dan lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya.

Adapun perubahan yang terjadi pada masyarakat merupakan gejala yang normal. Pengaruhnya bisa menjalar dengan cepat ke bagian-bagian dunia lain berkat adanya komunikasi modern. Perubahan dalam masyarakat telah ada sejak zaman dahulu. Namun, sekarang perubahan berjalan dengan sangat cepat sehingga dapat membingungkan manusia yang menghadapinya.

Perubahan sosial merupakan gejala yang melekat di setiap masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi di dalam masyarakat akan menimbulkan ketidaksesuaian antara unsur-unsur sosial yang ada di dalam masyarakat, sehingga menghasilkan suatu pola kehidupan yang tidak sesuai fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan.

Perubahan sosial merupakan gejala yang melekat di setiap masyarakat. Perubahan-perubahan yang terjadi di dalam masyarakat akan menimbulkan ketidaksesuaian antara unsur-unsur sosial yang ada di dalam masyarakat, sehingga menghasilkan suatu pola kehidupan yang tidak sesuai fungsinya bagi masyarakat yang bersangkutan.

William F. Ogburn mengemukakan bahwa runglingkup perubahan sosial mencakup unsure-unsur kebudayaan yang materiil maupun immaterial dengan menekankan bahwa pengaruh yang besar dari unsure-unsur immaterial.

Kingsley Davis mengartikan perubahan sosial sebagai perubahan yang terjadi dalam fungsi dan struktur masyarakat. Perubahan sosial dikatakannya sebagai peerubahan dalam hubungan sosial (*social relationship*) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (*equilibrium*) hubungan sosial tersebut.

Menurut Selo Soemardjan, perubahan sosial adalah perubahan yang terjadi pada lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang memengaruhi system sosial, termasuk di dalam nilai-nilai, sikap-sikap, dan pola perilaku di antara kelompok dalam masyarakat. Menurutnya, antara perubahan sosial dan perubahan kebudayaan memiliki satu aspek yang sama yaitu keduanya bersangkut

paut dengan suatu penerimaan cara-cara baru atau suatu perbaikan cara masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya.

Perubahan sosial yaitu perubahan yang terjadi dalam masyarakat atau dalam hubungan interaksi, yang meliputi berbagai aspek kehidupan. Sebagai akibat adanya dinamika anggota masyarakat, dan yang telah didukung oleh sebagian besar anggota masyarakat, merupakan tuntutan kehidupan dalam mencari kestabilannya.

Ditinjau dari tuntutan stabilitas kehidupan perubahan sosial yang dialami oleh masyarakat adalah hal yang wajar. Kebalikannya masyarakat yang tidak berani untuk melakukan perubahan, tidak akan dapat melayani tuntutan dan dinamika anggota-anggota yang selalu berkembang kemauan dan aspirasinya

Faktor pencetus terjadinya perubahan sosial dapat berasal dari dalam (internal) maupun berasal dari luar (external) masyarakat yang bersangkutan. Kita sepakat bahwa tidak ada satupun masyarakat (Negara) yang dapat berdiri sendiri tanpa berinteraksi dengan bangsa lain di dunia ini. Suatu hal yang mustahil jika ada klaim bahwa suatu bangsa yang tidak terlibat dalam percaturan dunia akan tetapi eksis berdiri. Fenomena ini tidak lepas dari adanya arus pergerakan pengaruh dari suatu bangsa kepada bangsa lainnya yang acap kali diidentikkan dengan istilah 'globalisasi'. (Salam dan Fadhilah, 2008 : 123).

Hal di atas adalah hal yang benar terjadi. Faktor pencetus terjadinya perubahan sosial itu dapat berasal dari dalam dan dari luar. Terjadinya perubahan sosial dari dalam, berdasarkan penelitian penulis adalah bahwa orang tua yang sibuk akan pekerjaannya sehingga kurang perhatian terhadap anak adalah salah

satunya. Sehingga kurangnya kasih sayang dari orang tua dan perhatian terhadap anak berkurang dan anak mulai merasa sendiri dan mulai mencoba hal-hal baru yang belum pernah ia coba sebelumnya. Karena keasikan sering bermain akhirnya anak menjadi pecandu game online. Maka dari itu, perhatian dari orang tua merupakan hal yang penting sekali dalam kehidupan anak.

Selain faktor dari dalam juga terdapat faktor dari luar. Seperti ajakan teman. Kita hidup bermasyarakat dan bersosialisasi karena kita adalah makhluk sosial. Faktor lingkungan dan teman juga sangat mempengaruhi perkembangan anak. Awalnya hanya di suruh coba-coba namun akhirnya, menjadi kecanduan. Maka dari itu, orang tua harus ikut bertanggung jawab dalam memilih teman pergaulan untuk anaknya.

**BOSOWA**



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil olah data yang di lakukan oleh peneliti, maka dapat di simpulkan hasil penelitian ini antara lain:

1. Peran orang tua terhadap anak yang kecanduan *game online* di Desa Massewae hanya sebatas:
  - a. Memberikan nasihat yang lembut dan tidak tegas terhadap anak mereka yang kecanduan bermain *game online*.
  - b. Masih kurangnya waktu luang orang tua terhadap anak diakibatkan oleh profesi pekerjaan bertani yang membutuhkan waktu penuh berada di sawah/kebun
  - c. Masih kurangnya peran orang tua dalam membagi waktu luang anak.
2. Upaya orang tua dalam melepaskan ketergantungan anak terhadap *game online*, masih sangat rendah dan hanya sebatas mengurangi uang jajan anak dan ketidak tegasan orang tua dalam membatasi waktu bermain anak di luar rumah.

#### **B. SARAN**

1. Dibutuhkan ketegasan orang tua dalam memberikan *reward* dan *punishment* terhadap anak yang telah melakukan kesalahan berulang setelah di nasehati oleh kedua orang tua.

2. Perlunya pembagian peran ayah dan ibu dalam sebuah rumah tangga, agar disisi lain anak-anak mendapatkan pengawasan yang melekat dari orang tua.

3. Orang tua diharapkan melakukan tindakan-tindakan efektif terhadap anak, seperti mengatur batas waktu bermain anak diluar rumah dan orang tua juga harus lebih memperhatikan anak dalam menggunakan *smartphone* Agar anak tidak kecanduan *game online*,

UNIVERSITAS

**BOSOWA**



**DAFTAR PUSTAKA**

- Adam. 1990. *Anak anda dapat menjadi genius dan bahagia*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Arikunto. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Jakarta.
- Baron, R. A dan Donn Byrne. 2003 *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- David Berry, 2003. *Pokok-Pokok Pikiran Dalam Sosiologi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Davis Kingsley, 1960, *Humen Society*. Cetakan ke-13 New York: The Macmillan Company
- Djumhur dan Moh Surya. 1975. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Bandung: CV. Pedoman
- Dwiastuti. 2005. *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Permainan Online Game*. Bandung: Skripsi Fakultas Psikologi UNPAD.
- Elly M. Setiadi, dkk. 2006. *Ilmu Sosial dan Budaya Dsar*. Jakarta : Prenada Media Group
- Hendi Suhendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: Pustaka Setia.
- IDAI. 2000. *Buku Ajar Neurogi Anak* : Jakarta

Ogburn, William F, 1950, *Social Change, with Respect to Culture Nature*. New York : Viking

Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Antropologi II*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lestari Sri. 2012. *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.

Mudjia Rahardjo. 2007. *Sosiologi Pedesaan Studi Perubahan Sosial* . Malang: UIN Malang Press

Munir Zaldy. 2010. *Pengertian Orang Tua*. Bandung: PT Refika Adiatma Bandung

Nursalam. 2005. *Asuhan keperawatan bayi dan anak*. Jakarta: Salemba Medika.

Pertiwi, Indah. 2010. *Pengertian Orang tua*. Jakarta: Medika Jakarta.

Poerwadarminta. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Balai Pustaka.

Santrock. 2002. *Perkembangan masa hidup edisi kelima*. Jakarta: Erlangga.

Sarlito, Wirawan, Sarwono. 2000. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Soekanto Soerjono. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

-----, 2004. *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

-----, 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soekanto, Soejono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : CV. Rajawali

----- 1990. *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Sunardi. 1995. *ortopedagogik Tunalaras I*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Bandung

Syafei Saflan. 2002. *Bagaimana Anda Mendidik Anak*. 2. Bogor: Ghalia Indonesia.

Soemardjan, Selo. 1982. *Perubahan Sosial*. Yogyakarta : Gadj Mada University

Sugiyono, 2005, *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta

-----, 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif*. Bandung : Alfabeta

Syamdiar Salam dan Amir Fadhilah. 2008. *Sosiologi Pedesaan*. Jakarta : Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah

Syani Abdul. 1987. *Sosiologi Kriminalitas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Thamrin Nasution dan Nurhalizah. 1985. *Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

WJS. Poerwadarminta. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka

Zanden. 1990. *The social experience, an introduction to sociology 2. Edition.* McGraw – Hill.

Internet/Website

<http://bidanlia.blogspot.com/2009/07/teori-peran.html>

<http://home.unpar.ac.id/~hasan/PERSPEKTIF%20DALAM%20PSIKOLOGI%20SOSIAL.doc>

<http://translate.google.co.id/translate?>

[Hl=id&langpair=en | id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Role\\_theory](http://en.wikipedia.org/wiki/Role_theory)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Teori>

[http://iwansmile.wordpress.com/teori-resolusi-konflik/.](http://iwansmile.wordpress.com/teori-resolusi-konflik/)

<http://www.mail-archive.com/kmnu2000@yahoo.groups.com/msg06617.html>

[http://syakira-blog.blogspot.com/2009/01/konsep-diri-peran.html.](http://syakira-blog.blogspot.com/2009/01/konsep-diri-peran.html)

(di akses pada hari kamis, 28 September 2017, 15.30 WIT)



**DOKUMENTASI**

Wawancara dengan RA pada tanggal 21-03-2017



Wawancara dengan Bapak AK pada tanggal 22-03-2017



Wawancara dengan Ibu NM pada tanggal 22-03-2017



Wawancara dengan SH pada tanggal 21-03-2017



Wawancara dengan Ibu SM pada tanggal 21-03-2017



Wawancara dengan Bapak AJ pada tanggal 22-03-2017

	<b>UNIVERSITAS BOSOWA</b> <b>FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK</b> Jalan Urip Sumoharjo Km. 4, Gd. 1 Lt. 1, Makassar-Sulawesi Selatan 90231 Telp. 0411 452 901 -- 452 789 Ext. 123, Faks. 0411 424 568 <a href="http://www.universitasbosowa.ac.id">http://www.universitasbosowa.ac.id</a> , Email: <a href="mailto:fiisp@universitasbosowa.ac.id">fiisp@universitasbosowa.ac.id</a>
---	--

Nomor	: A.042/FSP/Unibos/II/2017
Lampiran	: 1 (satu) Rangkap Proposal Skripsi
Perihal	: <u>Permintaan Izin Penelitian Penyusunan Skripsi</u>

**Kepada Yth,**

**Badan Pelayanan Pertzinan & Penanaman Modal**

**Di**

**Kabupaten Pinrang**

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Penulisan Skripsi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bosowa, maka kami mengharapkan kerjasama dari Bapak/Ibu memberikan Data/Informasi dalam Penelitian Penyusunan Skripsi kepada mahasiswa kami tersebut dibawa ini :

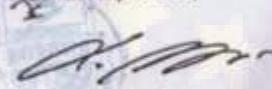
Nama	: NUR FATIMAH
Nim	: 45 13 022 030
Program Studi	: ILMU SOSIOLOGI
Judul Penelitian	: Peran Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Game Online Di Dusun Kaluppang Desa Massewae Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang
Tempat	: Di Desa Massewae
Waktu	: Februari - Maret 2017

Demikian harapan kami, atas perhatian dan kerjasamanya dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Makassar, 13 Februari 2017  
Dekan Fisip Unibos,

  
Arief Wicaksono, S.Ip, M.A  
Nidn : 0927117602

**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40, Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

---

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**  
 Nomor : 503/0001/PENELITIAN/PTSP/02/2017

**Tentang**  
**REKOMENDASI PENELITIAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG.**

**Merintangi** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 28-02-2017 atas nama NUR FATIMAH, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi Penelitian.

**Mengingat** :

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1999;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 1 Tahun 2017.

**Menperhatikan** :

1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0001/VP/PENELITIAN/Teknis/PTSP/02/2017, Tanggal : 28-02-2017
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Unit PTSP Nomor : 0001/BAR/PENELITIAN/PTSP/02/2017, Tanggal : 28-02-2017

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :

**KESATU** : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada

1. Nama Lembaga : UNIVERSITAS BOSQWA
2. Alamat Lembaga : KALIPPANG, DESA MASSEWAE, KEC. DUAMPANUA, KAB. PINRANG
3. Nama Peneliti : NUR FATIMAH
4. Judul Penelitian : PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG IECANDUAN GAME ONLINE DI DUSUN KALIPPANG DESA MASSEWAE KECAMATAN DUAMPANUA, KABUPATEN PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian : 2 bulan
6. Sasaran/target Penelitian : IBL, BAPAK DAN ANAK
7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Duampunua

**KEDUA** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 28-08-2017.

**KETIGA** : Peneliti wajib menaati dan melakukan ketertuan dalam Rekomendasi Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

**KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditandatangani, apabila dikemudian hari terdapat keketiruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.







Pinrang, 28 Februari 2017  
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
 N. YATI TAMMA, M.Si  
 Pembina Utama Muda, IV/c  
 19560812 196003 2 006

Biaya : Rp. 0

Tembusan :

1. Bupati Pinrang (sebagai laporan);
2. Kepala DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP;
3. Camat Duampunua dan;
4. Pottong.

UNIT PTSP

**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**WILAYAH KECAMATAN DUAMPANUA**  
**DESA MASSEWAE KALUPPANG**  
*Alamat Desa Massewae Kaluppong kecamatan duampanua kode pos 91253 kab pinrang*

---

**SURAT KETERANGAN**

No : / /2016

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Desa Massewae Kaluppong Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang :

Nama : IBRAHIMS  
Jabatan : Kepala Desa Massewae Kaluppong Kec.Duampanua Kab.Pinrang  
Alamat : Lome Kec.Duampanua Kab.Pinrang

Menerangkan Bahwa :

Nama : Nur Fatimah  
Nim : 4513022030  
Alamat : Kaluppong Kec.Duampanua Kab.Pinrang  
Pendidikan : Mahasiswa Universitas Bosowa Makassar, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Jurusan Sosiologi

Benar Telah melakukan penelitian di Desa Massewae Kec.Duampanua Kab.Pinrang Pada bulan Maret 2017 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

**“PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG KECANDUAN GAME ONLINE”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Kaluppong, 29 Maret 2017  
Kepala Desa Massewae Kaluppong,  
  
**IBRAHIMS**

### **BIODATA PENULIS**



Nur Fatimah adalah penulis dari skripsi ini penulis lahir dari orang tua Bapak Muh. Taswin dan Ibu Saddiah sebagai anak kedua dari empat bersaudara. Penulis ini dilahirkan di Dusun Kaluppang, Desa Massewae, Kecamatan Duampanua, Kabupaten Pinrang, pada tanggal 12-Desember-1994. Penulis memulai jenjang pendidikan SD Negeri 48 Kaluppang pada tahun 2001 dan tamat pada tahun 2007. Penulis melanjutkan pendidikan ke MTs DDI Kaluppang dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun 2010, penulis melanjutkan pendidikan ke MAN 1 Pinrang dan tamat tahun 2013 dan kemudian menempuh pendidikan strata satu pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik jurusan Ilmu Sosiologi Universitas Bosowa Makassar.

Selama berada di kampus Universitas Negeri Makassar penulis selain aktif kuliah juga menjadi anggota pada Himpunan Mahasiswa Sosiologi (HIMASOS) dan Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM)

Puji dan Syukur, niat, usaha, dan iringan doa dari Ayahanda, Ibunda, serta dukungan dari orang-orang sekitar, akhirnya penulis mencapai titik puncak dari segala pengorbanan dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Bosowa Makassar tepatnya pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan ditandai berhasilnya penyusunan Skripsi yang berjudul “PERAN ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG KECANDUAN GAME ONLINE”