

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah titipan dan anugerah dari Allah SWT kepada hamba-Nya yang harus dijaga, dididik, dilindungi, serta dibimbing ke jalan benar. Oleh sebab itu, orangtua memiliki peran dan tanggung jawab yang besar dalam menjaga anak-anaknya dari hal-hal yang negatif. Allah SWT berfirman dalam surah At-Tahrim ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ

شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Ayat di atas menunjukkan perintah Allah kepada orang-orang yang beriman untuk menjaga dirinya serta keluarganya dari api neraka. Dalam hal ini, jelas bahwa keluarga khususnya orangtua memiliki peran besar dalam tanggung jawab terhadap anak-anaknya.

Di dalam UU RI No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada pasal 26 juga dibahas tentang kewajiban dan tanggung jawab keluarga dan orangtua sebagai berikut:

- (1) Orangtua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk:
 - a. Mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak;
 - b. Menumbuhkembangkan anak sesuai dengan kemampuan bakat, dan minatnya; dan
 - c. Mencegah terjadinya perkawinan pada usia anak-anak

(2) Dalam hal orangtua tidak ada, atau tidak diketahui keberadaannya, atau karena suatu sebab, tidak dapat melaksanakan kewajiban dan tanggung jawabnya, maka kewajiban dan tanggung jawab sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dapat beralih kepada keluarga, yang dilaksanakan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.¹

Selain menjaga dan mendidik, keluarga juga berperan untuk mendidik dan membimbing anak-anaknya ke arah yang positif. Karena, menurut Hasbullah, “Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan juga utama, sebab sebagian besar dari kehidupan anak adalah di dalam keluarga, sehingga pendidikan yang paling banyak diterima oleh anak adalah dalam keluarga”.²

Adapun pada era globalisasi ini, dimana teknologi berkembang dengan pesatnya banyak melahirkan berbagai hiburan dan kesenangan yang dikemas dalam berbagai bentuk media audio maupun visual. Sebut saja *game online* sebagai contoh fenomena yang marak sekarang ini. Permainan yang menggunakan akses internet ini sangat digandrungi oleh anak-anak hingga dewasa.

¹ Undang-undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak,. Diunduh secara daring pada tanggal 11 Februari 2019 di <https://pih.kemlu.go.id/files/UUNo23tahun2003PERLINDUNGANANAK.pdf>

² Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, cet. 12, 2015), h. 39.

Menurut Ferdinandus Setu, Plt. Kepala Biro Humas Kominfo kepada Okezone, ada sekira 142 juta pengguna internet di Indonesia, di mana 30 juta anak milenial aktif bermain game.³

Dengan banyaknya jumlah pemain *game online* ini, khususnya bagi anak dan remaja dapat memberikan tantangan tersendiri kepada orangtua untuk melindungi anak-anak mereka dari perilaku berlebihan bermain *game online*.

Selain itu, Bermain *game online* untuk usia pelajar dapat memberikan dampak negatif seperti malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain game, sering lupa waktu, emosional terganggu, perubahan pola makan menjadi tidak teratur, melawan orangtua dan berperilaku kasar, menyelewengkan uang jajan untuk bermain *game*, serta melalaikan waktu untuk beribadah.⁴

Anak juga cenderung lebih boros dalam hal keuangan, karena keinginannya yang berlebih untuk dapat mengakses internet, sehingga lebih mengutamakan membeli paket data atau pergi ke tempat *Wifi* berbayar daripada membeli kebutuhannya yang lain.

Perilaku berlebihan dalam bermain *game online* ini dapat menyebabkan kecanduan pada anak. RSJ Jawa Barat mencatat, sejak 2016, ada 209 anak

³ Ahmad Luthfy, "30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari", 2019. Diakses pada tanggal 25 April 2020 di <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>

⁴ Yeni Nabila Akmarina, "Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur", dalam *e-Journal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4, No. 1, 2016, h.193, diakses pada tanggal 7 November 2018 di <http://demo.portal.fisip-unmul.ac.id/web/?p=3810> .

dirawat terkait adiksi internet dan games. Orang tua pun diminta lebih peka dan menjadi contoh. Rata-rata tiap bulan 10-12 anak melalui rawat inap/jalan di RSJ Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat ini. Pasien anak ini berusia 8-15 tahun.⁵

Oleh sebab itu, maka diperlukanlah peran keluarga dalam menanggulangi sikap anak yang senang bermain *game online* secara berlebihan.

Dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk memilih lokasi penelitian di Komplek Fadillah Perdana, Desa Simpang Empat, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar, karena merupakan daerah perbatasan antara kabupaten Banjar dan kota Banjarmasin. Komplek ini berada di Desa Simpang Empat. Berdasarkan pengamatan, walaupun namanya desa, tetapi masyarakatnya bergaya hidup layaknya orang kota. Anak-anak usia 10-15 tahun terlihat pandai menggunakan *android* untuk bermain *game*.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti mengenai bagaimana peran yang sepatutnya diberikan oleh keluarga dalam menanggulangi kecanduan *game online* dengan memberikan judul penelitian tentang : **“Peran Keluarga dalam Penanggulangan Kecanduan *Game Online* di Komplek Fadillah Perdana, Desa Simpang Empat, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar”**

⁵ Rio Tuasikal, “Kecanduan Games, 200-an Anak Jawa Barat Dirawat di RSJ”, 2019. Diakses pada tanggal 25 April 2020 di <https://www.voaindonesia.com/a/kecanduan-games-200-an-anak-jawa-barat-dirawat-di-rsj/5130693.html>

B. Definisi Operasional

Agar lebih terarahnya penelitian ini dan sebagai pedoman untuk memudahkan dalam memahami maksud penelitian ini, maka penulis memberikan definisi operasional (batasan ilmiah), yakni sebagai berikut:

1. Peran Keluarga

a. Peran

Peran artinya perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat.⁶ Peran di sini dimaksudkan sebagai andil atau tindakan atau sikap yang diharapkan dilakukan pada seseorang terhadap sesuatu hal.

b. Keluarga

Keluarga adalah kelompok kecil yang memiliki pemimpin dan anggota, mempunyai pembagian tugas dan kerja, serta hak dan kewajiban bagi masing-masing anggotanya.⁷ Dikutip dalam Kamrani, “keluarga adalah kesatuan fungsi yang terdiri dari suami, istri, dan anak-anak yang diikat oleh ikatan darah dan tujuan bersama.”⁸

⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, Cet. 2, 2002), h. 854.

⁷ Helmawati, *Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, cet. 2, 2016, h. 42.

⁸ Kamrani Buseri, *Pendidikan Keluarga dalam Islam dan Gagasan Implementasi*, (Banjarmasin: Lanting Media Aksara Publishing House, cet. 1. 2010), h.10.

Dalam penelitian ini, penulis membatasi hanya pada keluarga yang memiliki anak usia 10-15 tahun.

Jadi, yang dimaksud peran keluarga di sini ialah sikap atau tindakan yang dilakukan oleh suatu keluarga.

2. Penanggulangan

Penanggulangan berasal dari kata kerja *menanggulangi* yang berarti menghadapi atau mengatasi. Sehingga, penanggulangan berarti proses, cara, atau perbuatan menanggulangi.⁹

Di sini penulis mendefinisikan penanggulangan sebagai cara atau proses untuk mengatasi suatu masalah tertentu.

3. Kecanduan

Kecanduan artinya kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa hal-hal yang lain.¹⁰ Maksudnya di sini ialah perilaku ketagihan yang berlebih terhadap kegiatan atau benda tertentu hingga mengakibatkan ia lupa dengan segala sesuatu di sekitarnya.

4. *Game Online*

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yang dapat dimainkan secara bersamaan dengan

⁹Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*...., h. 1138 .

¹⁰ *Ibid.*, h. 191.

menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. (wikipedia.org)¹¹

Akan tetapi, saat ini *game online* juga bisa diakses melalui *smartphone* maupun *tablet* tanpa harus selalu menggunakan komputer. Sehingga, penulis di sini mengartikan bahwa *game online* adalah permainan yang memanfaatkan jaringan *internet* dan dapat dimainkan secara bersamaan oleh beberapa pemain baik menggunakan komputer maupun *smartphone* atau *tablet* yang terhubung jaringan *internet*.

Jadi, yang *dimaksud* dengan judul “**Peran Keluarga dalam Penanggulangan Kecanduan *Game Online* di Komplek Fadillah Perdana, Desa Simpang Empat, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar**” meliputi bentuk peran keluarga dalam penanggulangan kecanduan *game online* di Komplek Fadillah Perdana, Desa Simpang Empat, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah pokok yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

¹¹Diakses tanggal 11 november 2018 di https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring .

1. Bentuk peran keluarga dalam penanggulangan kecanduan *game online* di Komplek Fadillah Perdana, Desa Simpang Empat, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar.

D. Alasan Memilih Judul

Game online saat ini semakin mudah diakses, cukup dengan telepon genggam maupun komputer yang terhubung dengan jaringan internet, semua orang dapat menikmatinya tanpa batas mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Tanpa adanya batasan ini pada akhirnya membuat pengguna khususnya anak-anak menjadi kecanduan. Mereka akan lupa waktu, lupa belajar, lupa makan, lupa beribadah, serta lupa membantu orangtua di rumah akibat terlena oleh *game online* tersebut.

Selain itu, *game online* juga turut memengaruhi perilaku anak sehari-hari. Ketidakstabilan emosi saat bermain menyebabkan mereka dengan mudah berucap kata-kata yang tidak selayaknya diucapkan oleh anak-anak. Mereka juga mudah *stress* ketika kalah, dan mengalami *euforia* berlebihan ketika menang. Padahal, Islam sendiri mengajarkan umatnya untuk berkata lemah lembut dan tidak berlebih-lebihan *dalam* mengerjakan sesuatu. Oleh sebab itu, orangtua di rumah perlu waspada dan lebih perhatian kepada anak agar mereka kelak menjadi generasi yang sholeh dan bermanfaat bagi dunia maupun akhirat. Melihat begitu pentingnya peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan *game online* ini

dirasa perlu untuk diteliti lebih dalam lagi, apa saja bentuk peran keluarga yang harus diberikan dalam menanggulangi kecanduan *game online*.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang dikemukakan pada bagian terdahulu di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Bentuk peran keluarga dalam penanggulangan kecanduan *game online* di Komplek Fadillah Perdana, Desa Simpang Empat, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar.

F. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini secara teori dan praktis diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Teori pengetahuan dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan Ilmu Pendidikan khususnya pada mata kuliah Pendidikan Keluarga.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian sejenis di masa yang akan datang terkait dengan peran keluarga dalam penanggulangan kecanduan *game online*.
3. Dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi para orangtua yang memiliki anak untuk berperan dalam menanggulangi kecanduan *game online*.

4. Sebagai bahan informasi tentang peran keluarga dalam penanggulangan kecanduan *game online* di Komplek Fadillah Perdana, Desa Simpang Empat, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar.
5. Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis tentang peran keluarga dalam penanggulangan kecanduan *game online*.

G. Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, yang berkaitan dengan permasalahan yang peneliti lakukan, diantaranya:

1. Khrisna Ganestya, *Peranan Orang Tua dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa SMP Negeri 20 Malang*. Skripsi pada Universitas Negeri Malang. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pemahaman orang tua terhadap *game online*, (2) mengetahui dampak positif dan negatif dari *game online*, dan (3) mengetahui langkah-langkah yang dilakukan dalam mengatasi dampak negatif dan mengakomodir dampak positif dari *game online*. Penelitian milik Khrisna Ganestya ini sedikit memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yakni sama-sama membahas mengenai peranan orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online*. Tetapi, terdapat pula perbedaannya, yakni penulis lebih dominan kepada bagaimana peran yang diberikan orangtua dalam menanggulangi kecanduan *game online*, sedangkan penelitian yang dilakukan Khrisna Ganestya ini lebih dominan kepada langkah-langkah dalam mengatasi kecanduan *game online* serta

mengakomodir dampak positifnya. Selain itu, subjek yang diteliti oleh penulis adalah keluarga secara langsung di Komplek Fadillah Perdana, Desa Simpang Empat, Kecamatan Kertak Hanyar, Kabupaten Banjar. Berbeda dengan penelitian Khrisna Ganestyia yang dilakukan pada siswa di SMP Negeri 20 Malang.

2. Ila Retnosari, *Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Dengan Menggunakan Pendekatan Client Centered pada Siswa Kelas X TITL SMK Wisudha Karya Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi pada Universitas Muria Kudus. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* pada siswa kelas X TITL di SMK Wisudha Karya Kudus tahun pelajaran 2013/2014 dan mengatasi kecanduan *game online* dengan pendekatan *client centered* pada siswa kelas X TITL di Wisudha Karya Kudus tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian milik saudari Ila Retnosari sedikit memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang menanggulangi atau mengatasi kecanduan *game online* pada anak. Namun terdapat perbedaan dari segi upaya yang digunakan. Penelitian Ila Retnosari menggunakan pendekatan *client centered* dalam upaya mengatasi kecanduan *game online*, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis berfokus kepada peran keluarga dalam penanggulangan kecanduan *game online*.
3. Zulfanida Karuniasari, *Peran Kontrol Sosial dalam Menghadapi Kecanduan Game Online Pada Remaja*. Skripsi pada Universitas Muhammadiyah

Surakarta tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menggambarkan (1) kecanduan *game online* yang dialami remaja; (2) lingkungan sosial remaja; dan (3) peran kontrol sosial dalam proses Pendidikan Islam menghadapi kecanduan *game online* pada remaja. Pada penelitian milik Zulfanida Karuniasari ini, lingkungan sosial diharapkan dapat menjadi kontrol yang baik terhadap remaja yang kecanduan *game online*. Adapun peran kontrol sosial tersebut dilakukan oleh orangtua, wali kelas, maupun teman dekat. Di sini terdapat perbedaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis. Jika penelitian milik Zulfanida berfokus pada peran kontrol sosial, maka penelitian yang dilakukan oleh penulis berfokus pada peran keluarga dalam penanggulangan kecanduan *game online*.

H. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, berisi tentang peran keluarga, meliputi pengertian keluarga dan peran keluarga; kecanduan *game online*, meliputi pengertian *game online*, jenis *game online*, Indikasi kecanduan *game online* dan faktor penyebab kecanduan *game online*; dan penanggulangan kecanduan *game online*, meliputi peran orangtua dan beberapa cara mengatasi kecanduan *game online*.

BAB III Metode Penelitian, berisi jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, serta prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, berisi gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

BAB V Penutup, meliputi simpulan seluruh penelitian dan saran konstruktif berkaitan dengan penelitian ini.