

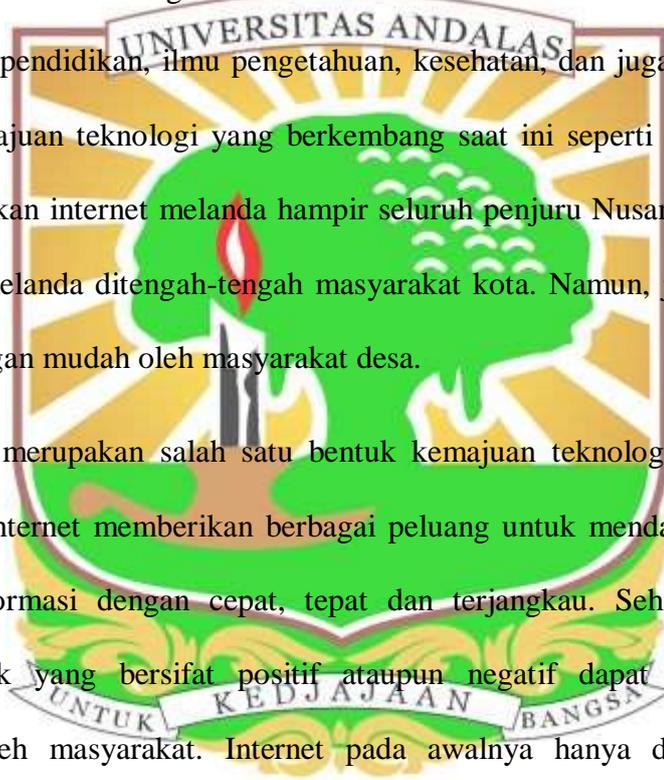
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

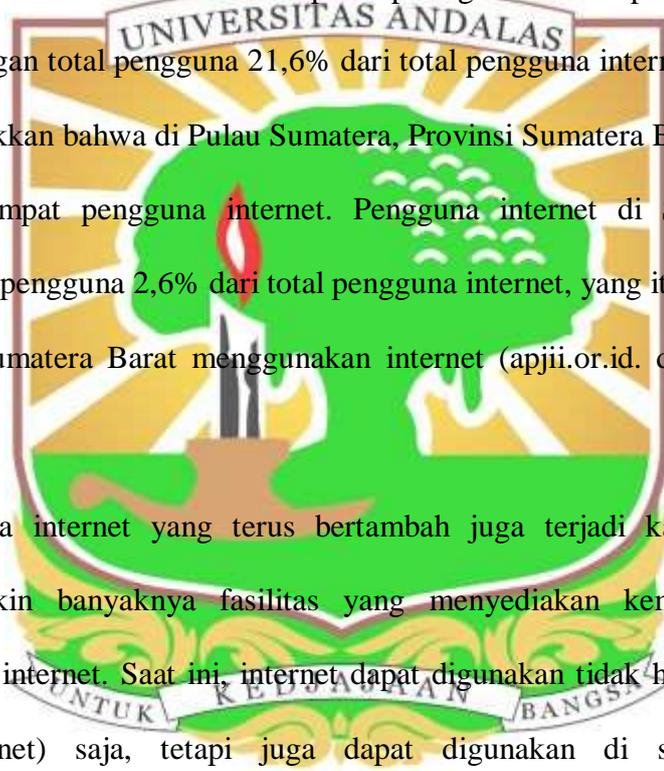
Kemajuan teknologi berguna untuk memudahkan berbagai urusan manusia, Hal ini dikarenakan teknologi merupakan salah satu alat pemenuhan kebutuhan manusia saat ini. Teknologi memenuhi dan memudahkan berbagai kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, dan juga untuk hiburan. Berbagai kemajuan teknologi yang berkembang saat ini seperti televisi, telepon genggam, bahkan internet melanda hampir seluruh penjuru Nusantara. Teknologi tidak hanya melanda ditengah-tengah masyarakat kota. Namun, juga telah dapat dinikmati dengan mudah oleh masyarakat desa.

Internet merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Internet memberikan berbagai peluang untuk mendapatkan ataupun mengirim informasi dengan cepat, tepat dan terjangkau. Sehingga, berbagai informasi baik yang bersifat positif ataupun negatif dapat dengan mudah didapatkan oleh masyarakat. Internet pada awalnya hanya dirancang untuk menjadi sistem komunikasi militer saat ini telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer sekaligus ke dalam suatu jaringan. Hal ini menyebabkan internet memiliki banyak fungsi lain. Adapun penggunaan internet memberikan kemudahan dalam berbisnis, berkarier, berkomunikasi, menjalankan proses belajar-mengajar, menjalin relasi, menyiarkan berita, berkampanye, melakukan propaganda dan juga hiburan.



Pengguna internet Indonesia tahun 2020 menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) berjumlah sebanyak 196,71 juta jiwa. Atau dengan kata lain sekitar 73,7% dari total jumlah penduduk Indonesia. Adapun penduduk Indonesia berjumlah sebanyak 266,91 juta jiwa. Survei menunjukkan bahwa pengguna internet paling banyak terdapat di Pulau Jawa. Pengguna internet di Pulau Jawa memiliki total pengguna 56,4% dari total pengguna internet. Sedangkan Pulau Sumatera berada pada peringkat kedua pengguna internet terbanyak dengan total pengguna 21,6% dari total pengguna internet di Indonesia. Data menunjukkan bahwa di Pulau Sumatera, Provinsi Sumatera Barat menempati peringkat keempat pengguna internet. Pengguna internet di Sumatera Barat memiliki total pengguna 2,6% dari total pengguna internet, yang itu artinya 84,2% masyarakat Sumatera Barat menggunakan internet (apjii.or.id. diakses pada 18 Maret 2021).

Pengguna internet yang terus bertambah juga terjadi karena didukung dengan semakin banyaknya fasilitas yang menyediakan kemudahan dalam menggunakan internet. Saat ini, internet dapat digunakan tidak hanya di warung internet (warnet) saja, tetapi juga dapat digunakan di sekolah-sekolah, perpustakaan umum, bahkan di area-area publik seperti *restaurant* telah dilengkapi fasilitas *hotspot* atau *wifi* (*wireless fidelity*). Selain itu, pengguna internet juga dimudahkan dengan maraknya bermunculan telepon seluler yang di dalamnya tersedia fitur internet dan sekaligus dilengkapi dengan fasilitas *wifi* salah satunya *smartphone android*.



Game online merupakan salah satu yang paling diminati dan berkembang pesat saat ini di Internet. Menurut Adams dan Rollings, *game online* ialah permainan yang menggunakan koneksi internet dan merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari seluruh dunia, dimana mesin-mesin yang digunakan para pemainnya dihubungkan oleh jaringan (Dalam Pratama, 2017: 9). *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Young dalam Ridwan, 2015:85). Oleh karena itu hal tersebut memungkinkan para pemain untuk mendapatkan kesempatan bermain,, berinteraksi, dan juga berpetualang serta dapat membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Menurut survei yang dilakukan *Game online* menempati peringkat kedua dari segi konten yang bersifat hiburan yaitu sebesar 16,5%. Adapun peringkat pertama yaitu menonton video sebesar 49,3% (apjii.or.id. diakses pada 18 Maret 2021). Pada saat ini, *game online* telah menjadi idola bagi berbagai kalangan karena dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas. Oleh karena itu, *game online* merupakan salah satu permainan yang sangat diminati mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa.

Pengguna dan penikmat *game online* berasal dari berbagai macam rentang usia. Anak merupakan pengguna *game online* yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Anak adalah seseorang yang belum berusia 13-18 tahun (Asnelly, 1997:18). Pada fase anak-anak umumnya akan mengalami berbagai perubahan,

baik itu dari segi fisik, psikologis maupun sosial. Selain itu dalam fase anak, mereka memiliki kecenderungan untuk ingin selalu menjadi pusat perhatian, lebih menonjolkan kemampuan diri serta sedang dalam proses mencari identitas diri. Adapun dengan bermain *game online* tidak hanya sebagai hiburan belaka melainkan juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan. Hal ini menyebabkan individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan berapa lama waktu yang dihabiskan demi mencapai kepuasan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada anak yang bermain *game online* di rumah.

Game online sekarang ini dapat dimainkan dengan sangat mudah. Hal ini dikarenakan sudah banyak warung internet (warnet) yang menyediakan dan memfasilitasi bermain *game online* selama 24 jam. Serta, kehadiran *smartphone* yang marak bermunculan saat ini memungkinkan penggunaanya untuk bermain *game online* kapanpun dan dimanapun. Sehingga bagi mereka yang sudah kecanduan bermain *game online* dengan leluasa dapat menggunakannya.

Kecanduan dapat didefinisikan sebagai suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas tertentu meskipun dapat mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang menjadi tujuan utama, akan tetapi perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal.

Pada pertengahan 2018 Organisasi Kesehatan Dunia PBB atau *World Health Organizations* (WHO) resmi menetapkan Kecanduan *game* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases*



(ICD) sebagai penyakit gangguan mental. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebutkan bahwa kecanduan *game* ialah *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.

Apabila seseorang lebih memprioritaskan bermain *game* daripada melakukan kegiatan-kegiatan positif maka ia dapat dikategorikan memiliki *behavioral disorder* atau gangguan perilaku. Kecanduan *game* dapat didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan *online* maupun *offline* (*game digital* atau *video game*) dengan beberapa gejala tersebut.. Adapun gejala-gejala tersebut sebagai berikut: 1) Tidak dapat mengendalikan keinginan untuk bermain *game* 2) Lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya 3) terus bermain *game* meski mengetahui konsekuensi negatif yang jelas terlihat.

Kecanduan *game* dapat terjadi bila pola perilaku tersebut terlihat sangat kuat dan berdampak baik terhadap pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, maupun area penting lainnya, serta terlihat jelas selama setidaknya 12 bulan. Maka dari itu, dengan dimasukkannya kecanduan *game* ke dalam ICD-11 akan meningkatkan perhatian para profesional kesehatan terhadap risiko gangguan kesehatan yang ditimbulkan atas pola perilaku tersebut. Oleh karena itu diperlukan pengembangan tindakan pencegahan dan pengobatan yang relevan`

Efek kecanduan *game online* akan berdampak buruk bagi kesehatan. Adapun efek yang ditimbulkan seperti penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi daya ingat, kelainan respon otak, memicu halusinasi, pusing dan vertigo. Tak hanya itu kecanduan *game online* juga menyebabkan dampak

yang cukup serius seperti menghamburkan uang, membuat lupa waktu untuk mengerjakan kegiatan yang lebih bermanfaat, menyebabkan lupa belajar, makan, bahkan menyebabkan seseorang menjadi lalai dalam beribadah serta dapat menjadikan anak mudah berbohong kepada orang tuanya. Hal ini terlihat pada beberapa situasi dimana pada awalnya berpamitan untuk sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain *game online*. Bahkan, akibat yang lebih serius dapat terjadi seperti sebuah kasus bahwa ada tiga orang anak kecil nekat jambret ponsel seorang pejalan kaki, hasil rampasan dijual dan uangnya digunakan untuk membeli *skin* (www.warta.kota.tribunnews.com diakses pada 2 desember 2019).

Banyaknya efek negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* bagi anak menyebabkan perlunya dilakukan pencegahan. Maka dari itu, berbagai dampak dari *game online* pada dasarnya tergantung bagaimana kontrol sosial yang dilakukan. Kontrol sosial ialah konsep yang penting yang berkaitan dengan norma-norma sosial dan dapat diartikan sebagai pengawasan sosial, yaitu suatu sistem yang mendidik, mengajak, bahkan memaksa individu agar berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial (Soekanto, 2006:150). Kontrol sosial keluarga terutama orang tua menjadi salah satu hal yang amat penting terkait berbagai dampak *game online* pada anak. Tepat atau tidaknya tindakan yang dilakukan orang tua memberikan kontrol dalam aktivitas bermain anak, sedikit maupun banyak akan mempengaruhi dampak seperti apa yang akan muncul pada anak.

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam keluarga untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak. Oleh karena itu diperlukan komunikasi yang *intens* antara orang tua dengan anak. Hal ini dilakukan agar

orang tua dapat memberikan pengarahan pada anak dalam mengatur dan membagi waktu untuk belajar dan bermain internet.

Orang tua merupakan orang yang pertama dan utama bagi proses perkembangan seorang individu sekaligus merupakan peletak dasar kepribadian pada anak. Pendidikan anak tersebut diperoleh melalui interaksi yang dilakukan oleh orang tua dan anak. Hal ini terwujud melalui pola asuh orang tua dimana sikap dan perlakuan tertentu merupakan bentuk perwujudan pendidikan yang dilakukan terhadap anaknya. Oleh karena itu, orang tua tentunya memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan potensi anaknya. Sehingga, semakin anak tumbuh dan berkembang, pengendalian dan pengawasan dari orang tua perlu ditingkatkan.

Orang tua memiliki peran yang besar dalam proses sosialisasi anak. Orang tua merupakan *agent of social control* terhadap anak-anaknya. Dimana, peran itu dilakukan melalui pengendalian sosial, yaitu dengan melakukan cara dalam menerapkan pengendalian sosial dan mewujudkan pengendalian sosial tersebut terhadap anaknya. Hal itu dilakukan melalui upaya pengendalian sosial, dalam sosialisasi sebagai upaya menanamkan nilai oleh orang tua mudah dicapai, karena orang tua merupakan agen pertama dan utama dalam sosialisasi (Suhendi, 2002:105).

Kontrol sosial yang baik sangat diharapkan oleh orang tua. Hal ini dikarenakan jika kontrol sosial yang berkurang atau tidak lagi berjalan akan menimbulkan pelanggaran norma sosial yang sulit dikendalikan. Namun,



sebaliknya dengan kontrol sosial yang kuat perilaku yang melanggar norma dalam masyarakat dapat dikendalikan (Horton 1991:117).

Saat ini semakin banyaknya ditemui fasilitas yang menyediakan internet. Hal ini terlihat dari banyaknya warung internet yang saat ini merajalela dan mudah kita jumpai, salah satunya terdapat di Kecamatan Pauh. Maka dari itu saat ini sudah banyak warung internet yang menyediakan fasilitas *game online* selama 24 jam. Sehingga anak dapat dengan mudah untuk bermain *game online*. Berikut adalah tabel jumlah warnet yang ada di Kecamatan Pauh, Kota Padang:

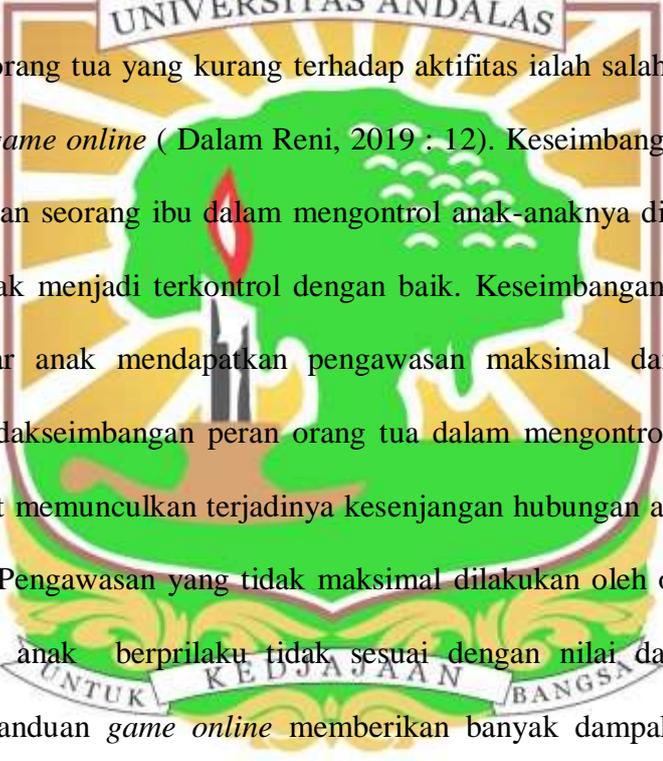
Tabel 1.1
Jumlah Warnet di Kecamatan Pauh, Kota Padang

No.	Nama kelurahan	Jumlah warnet	Jumlah warnet buka 24 jam
1	Binuang kampung dalam	6	-
2	Cupak tengah	10	4
3	Kapalo koto	10	3
4	Lambuang bukik	0	-
5	Limau manis	1	-
6	Limau manis selatan	3	-
7	Piai tengah	0	-
8	Pisang	2	-
9	Koto lua	3	-
	Jumlah	35	7

Sumber: Data Primer Kantor Camat Pauh Padang, Maret 2020.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada tiga warnet yang ada di Kecamatan Pauh, Kota Padang, ditemukan bahwa dua dari tiga warnet tersebut buka selama 24 jam. Ketiga warnet ini ramai dikunjungi oleh anak-anak hingga orang dewasa dengan durasi bermain yang beragam. Anak-anak bermain selama 3-5 jam sedangkan dewasa menghabiskan 5-10 jam untuk bermain di warnet.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari penjaga warnet, setiap minggunya ada 10-15 anak pecandu *game online* yang berlangganan di warnet tersebut. Dimana, ketiga warnet ini dilengkapi dengan fasilitas pendingin ruangan (kipas angin), menyediakan minuman dan makanan yang menyebabkan pengunjung merasa nyaman bermain *game online* dalam durasi waktu yang lama. Penulis juga menemukan banyaknya anak-anak bermain *game online* di warnet dalam jam sekolah dan beberapa diantara mereka ada yang merokok.



Kontrol orang tua yang kurang terhadap aktifitas ialah salah satu penyebab anak bermain *game online* (Dalam Reni, 2019 : 12). Keseimbangan peran antara seorang ayah dan seorang ibu dalam mengontrol anak-anaknya diharapkan dapat terjadi agar anak menjadi terkontrol dengan baik. Keseimbangan peran tersebut diperlukan agar anak mendapatkan pengawasan maksimal dan sebagaimana mestinya. Ketidakseimbangan peran orang tua dalam mengontrol anak-anaknya tentu saja dapat memunculkan terjadinya kesenjangan hubungan anak dengan ibu maupun ayah. Pengawasan yang tidak maksimal dilakukan oleh orang tua dapat mengakibatkan anak berperilaku tidak sesuai dengan nilai dan norma yang diajarkan. Kecanduan *game online* memberikan banyak dampak negatif salah satunya merugikan kualitas diri bagi pemain *game* dan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu hal ini harus dicegah dengan adanya kontrol sosial dari orang tua terhadap anaknya. Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Pecandu *Game Online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang”.

1.2 Rumusan Masalah

Fenomena *game online* terjadi di berbagai penjuru belahan dunia. Dimulai dari negara maju hingga ke negara yang sedang berkembang. Salah satunya ialah termasuk Indonesia didalamnya. Bahkan *game online* sudah menjadi suatu gaya hidup yang melekat dengan masyarakat dari berbagai kalangan usia saat ini. Pengguna internet yang sudah semakin banyak dan variatif menyebabkan munculnya *game online*. Fenomena seperti inilah yang terjadi saat ini di sebagian besar wilayah yang ada di Indonesia dan tidak terkecuali di Kota Padang.

Kontrol sosial menjadi alat untuk menjaga agar nilai-nilai dan norma sosial yang disosialisasikan dapat menjadi bagian dari diri individu dan menegaskan kembali apa yang seharusnya dianut oleh individu (Hanandini, dkk, 2019:56). orang tua sebagai agen kontrol sosial memiliki peran penting untuk melakukan pengawasan pada anak. Hal ini dikrenakan dalam kehidupan bermasyarakat selalu tumbuh permasalahan-permasalahan dan anak haus siap dengan dinamikan dan perubahan yang terjadi. Hal ini tentunya tidak adanya kontrol sosial orang tua akan menyebabkan dampak fatal pada anak. Oleh karena itu, kontrol sosial orang tua merupakan salah satu hal yang sangat penting terkait dampak kecanduan *game online*. Tepat atau tidaknya perlakuan orang tua dalam melakukan kontrol atas aktivitas bermain anak, sedikit banyaknya akan berpengaruh terhadap dampak yang akan muncul pada anak tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan yang akan diangkat pada penelitian ini adalah **“Bagaimana Kontrol Sosial**

Orang Tua Terhadap Anak Pecandu *Game Online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.3.1 Tujuan Umum

Mendeskripsikan kontrol sosial orang tua terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan tindakan yang dilakukan orang tua dalam melakukan kontrol sosial terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang.
2. Mendeskripsikan alasan orang tua melakukan kontrol sosial terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang.

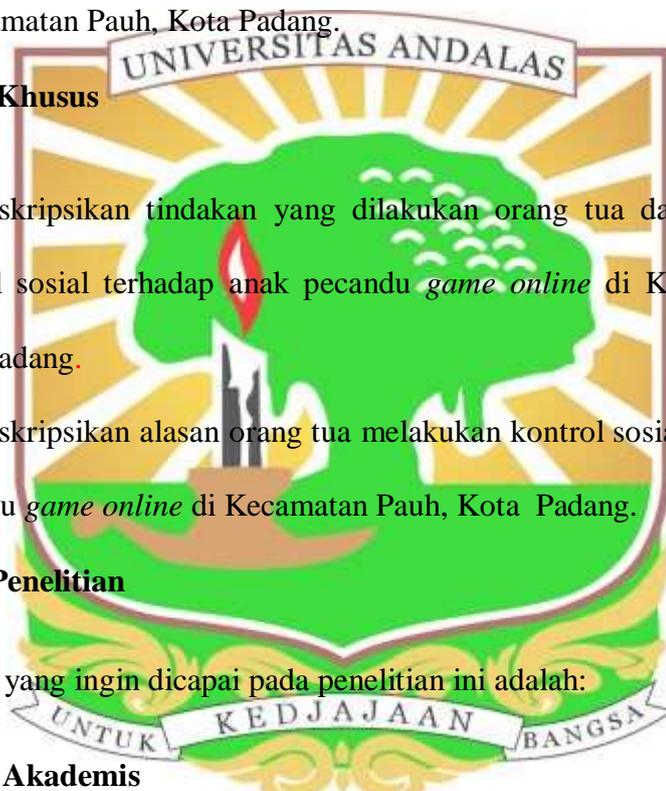
1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1.4.1 Aspek Akademis

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang kontrol sosial orang tua terhadap anak pecandu *game online* yang menjadi kajian sosiologi keluarga.

1.4.2 Aspek praktis



Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan pemecahan masalah untuk semua pihak agar kecanduan anak terhadap *game online* dapat diatasi dan dikurangi.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Konsep Kontrol Sosial

Menurut Peter L. Berger, yang dimaksud pengendalian sosial ialah berbagai cara yang digunakan masyarakat untuk menertibkan anggota yang membangkang (Berger, 2003:25). Sementara itu, menurut Roucek, pengendalian sosial dapat didefinisikan sebagai suatu istilah kolektif yang mengacu pada proses terencana atau tidak untuk mengajar individu agar dapat menyesuaikan diri dengan kebiasaan dan nilai kelompok tempat mereka tinggal (Roucek, 2001:19). Sedangkan menurut Soekanto memberikan pengertian bahwa yang dimaksud pengendalian sosial adalah suatu proses baik yang direncanakan atau tidak direncanakan, yang bertujuan untuk mengajak, membimbing atau bahkan memaksa warga masyarakat agar mematuhi nilai-nilai dan kaidah-kaidah yang berlaku (Narwoko dan Suyanto, 2004:102).

Pengendalian sosial dapat dilakukan oleh individu terhadap individu, individu terhadap suatu kelompok sosial dan juga dapat dilakukan oleh suatu kelompok terhadap kelompok lainnya atau suatu kelompok terhadap individu. Itu semua termasuk ke dalam proses pengendalian sosial yang dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari walaupun sering kali manusia tidak menyadarinya (Soekanto, 2006 : 179).

Kontrol sosial yang dimaksud dalam penelitian ini ialah tindakan pengawasan yang dilakukan oleh orang tua pada anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang. Orang tua dalam hal ini menjadi agen pengendalian sosial yang utama dan pertama agar dapat menghindari dampak negatif yang timbul akibat anak kecanduan *game online*. Orang tua hendaknya memahami dengan baik tindakan yang harus dilakukan untuk mengontrol anaknya dalam menggunakan *Personal Computer* (PC) ataupun *smartphone* oleh anak untuk bermain *game online*. Bermain *game online* kerap kali dilihat sebagai permasalahan yang sepele dan juga sederhana. Namun orang tua perlu menyadari bahwa *game online* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yang berpengaruh buruk pada tumbuh kembang anak.

1.5.2 Konsep Orang Tua

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia orang tua memiliki pengertian ayah ibu kandung (KBBI, 1990:629). Hasanuddin berpendapat bahwa orang tua adalah ibu bapak yang dikenal pertama kali oleh putra putrinya (Hasanuddin,1984:155). Maka dapat diketahui bahwa orang tua ialah suatu komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu. Orang tua tercipta dari sebuah ikatan perkawinan yang sah. Orang tua merupakan pendidik utama sekaligus merupakan sosialisai serta internalisasi utama nilai dan norma pada anak.

Orang tua yang terdiri dari ibu dan ayah mempunyai peranan yang penting dan berpengaruh terhadap pendidikan anak-anaknya. Tak hanya berkewajiban untuk mendidik dan memberikan pengajaran, orang tua memiliki peran untuk mengasuh dan membimbing anak-anaknya agar mampu menghantarkan anak



untuk siap hidup di masyarakat. Oleh karena itu, orang tua yang merupakan satu agen kontrol sosial. Orang tua sebagai agen kontrol sosial tentunya berkewajiban untuk mengarahkan anaknya agar dapat berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang dianut dalam masyarakat.

1.5.3 Konsep Anak

Menurut Undang-Undang Nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak pasal 1 ayat (1), mendefinisikan anak merupakan seseorang yang belum berumur 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan (www.kpai.go.id diakses pada 22 januari 2020). Melihat pembagian yang berbeda-beda antara ahli satu dengan lainnya, (Asnelly 1997:20) mengambil kesimpulan dengan melakukan pembagian:

1. Fase prenatal
2. Fase awal masa kanak-kanak, umur 0-5 tahun
3. Fase akhir masa kanak-kanak, umur 6-12 tahun
4. Fase remaja dan dewasa, umur 13-18 tahun

Perkembangan kehidupan seorang individu dibagi dalam beberapa fase masa-masa perkembangan. Akan tetapi, pada dasarnya tetap dilihat sebagai suatu kesatuan yang hanya dapat dipahami secara keseluruhan. Penelitian ini befokuskan pada konsep anak fase remaja dan dewasa, yaitu anak yang berumur 13-18 tahun.

1.5.4 Konsep Kecanduan

Kecanduan berasal dari bahasa latin yaitu *addicere*, yang berarti untuk menjatuhkan atau memvonis (Carlson, 2012: 275). Kecanduan dapat didefinisikan dalam dua kategori yaitu kegagalan yang berulang dalam mengontrol suatu perilaku dan berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang walaupun menimbulkan dampak yang negatif (Schwusch dan Chung 2005:55)

Seorang pengguna sudah dapat digolongkan sebagai pecandu internet bila ia memenuhi sedikitnya lima dari delapan kriteria berikut (Kimberly& Young, 2009;89)

1. Pikiran yang terus-menerus tertuju pada aktivitas memainkan internet dan sulit untuk dibelokkan ke arah lain.
2. Adanya kecenderungan penggunaan waktu berinternet yang terus bertambah hari demi hari untuk mendapatkan tingkat kepuasan yang sama dengan sebelumnya.
3. Pecandu kesulitan dan secara berulang gagal untuk dapat mengontrol atau menghentikan penggunaan internet.
4. Ketika yang bersangkutan berusaha menghentikan penggunaan internet. muncul perasaan tidak nyaman, murung, atau cepat tersinggung.
5. Adanya kecenderungan untuk tetap *online* dengan durasi waktu yang lama serta melebihi dari waktu yang ditargetkan.
6. Penggunaan internet itu telah membeikan dampak buruk seperti hilangnya relasi, pekerjaan, kesempatan belajar, dan karier.



7. Penggunaan internet menyebabkan pengguna gemar membohongi keluarga, terapis, dan orang lain untuk menyembunyikan keterlibatannya berlebihan dalam penggunaan internet.
8. Internet dijadikan sebagai alat untuk melarikan diri dari masalah dan meredakan perasaan-perasaan negatif seperti rasa bersalah, kecemasan, depresi, dan sebagainya.

1.5.5 Konsep *Game Online*

Istilah *online game addiction* (kecanduan *game online*) dicetuskan pertama kali oleh Goldberg pada tahun 1995 sebagai perpanjangan dari internet *addiction* (kecanduan internet) (Putri, 2012:62). Pada awalnya, istilah internet *addiction* digunakan untuk menggambarkan penggunaan internet yang berlebihan pada kehidupan pribadi seseorang.

Sama halnya dengan penyalahgunaan obat-obatan psikoaktif, kecanduan tersebut dapat merusak fisik maupun emosional penggunanya (Goldberg dalam Reyhan, 2012:22). Menurut Adams dan Rollings, *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Pratama, 2017:9). *Game online* dapat didefinisikan sebagai aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa *genre* yang memiliki aturan main dan juga tingkatan-tingkatan tertentu. Ketika, bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat siapapun yang memainkannya semakin tertarik.

1.5.6 Tinjauan Sosiologis

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori kontrol sosial oleh Travis Hirschi. Travis Hirschi ialah seorang sosiolog yang berasal dari Amerika. Teori Kontrol sosial mendefinisikan bahwa penyimpangan yang disebabkan oleh kekosongan pengawasan dan pengendalian dalam lingkungan sosial. Teori kontrol sosial Travis Hirschi memiliki pandangan bahwa pada dasarnya manusia ini memiliki kecenderungan untuk tidak mengikuti aturan atau tidak patuh pada hukum, serta memiliki dorongan untuk melawan aturan ataupun hukum (Poloma, 2004:241)

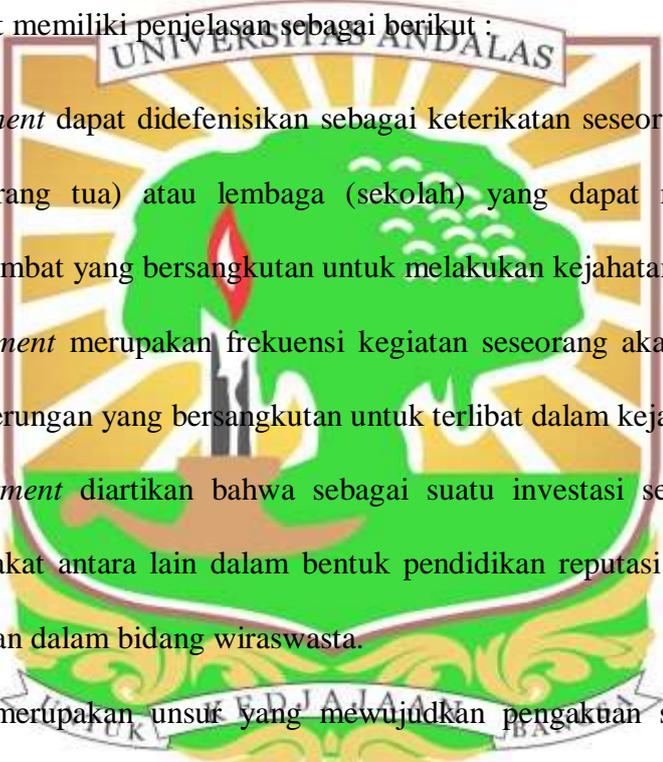
Travis Hirschi menyebutkan bahwa ada beberapa proposisinya terhadap kontrol sosial sebagai berikut :

1. Bahwa berbagai bentuk pengingkaran terhadap aturan-aturan sosial adalah akibat dari kegagalan mensosialisasikan individu warga masyarakat ini untuk bertindak terhadap aturan.
2. Penyimpang ataupun kriminalitas atau perilaku menyimpang merupakan bukti kegagalan kelompok-kelompok sosial untuk mengikat individu agar patuh dan taat terhadap norma ataupun nilai, seperti keluarga, instansi pemerintah dan lain sebagainya.
3. Setiap individu ini harus belajar melakukan hal-hal yang baik dan lingkungan sosial agar tidak melakukan tindakan yang menyimpang.
4. Kontrol internal lebih berpengaruh dalam kontrol eksternal (Poloma, 2004:241)



Teori ini berusaha untuk menjelaskan dan mendeskripsikan alasan seseorang dapat taat pada peraturan dan norma. Menurut Hirschi, kontrol sosial berperan penting terhadap pembentukan karakter dan ketaatan norma individu dalam suatu masyarakat.

Adapun Bentuk-bentuk kontrol sosial ini terdiri dari empat elemen, yaitu : *attachment, involvement, commitment, dan belief* (Adilla, 2009: 57). empat elemen tersebut memiliki penjelasan sebagai berikut :

- 
1. *Attachment* dapat didefinisikan sebagai keterikatan seseorang pada orang lain (orang tua) atau lembaga (sekolah) yang dapat mencegah atau menghambat yang bersangkutan untuk melakukan kejahatan.
 2. *Involvement* merupakan frekuensi kegiatan seseorang akan memperkecil kecenderungan yang bersangkutan untuk terlibat dalam kejahatan.
 3. *Commitment* diartikan bahwa sebagai suatu investasi seseorang dalam masyarakat antara lain dalam bentuk pendidikan reputasi yang baik dan kemajuan dalam bidang wiraswasta.
 4. *Belief* merupakan unsur yang mewujudkan keyakinan seseorang akan norma-norma yang baik dan adil dalam masyarakat. (Adilla, 2009: 57).

Keempat unsur tersebut merupakan *social bonds* yang berfungsi mengendalikan perilaku anak dalam bermain game online. Jika unsur-unsur kontrol sosial tidak lagi berfungsi, maka akan muncul situasi sebagai berikut:

- a. Kesempatan kejahatan akan muncul dan meningkat
- b. Dukungan sosial untuk melaksanakan kejahatan akan meningkat

- c. Kemungkinan tertangkap dan dihukum akan menurun
- d. Terdapat alasan kuat dimana perilaku melanggar hukum dilihat lebih atraktif daripada mematuhi hukum (Narwoko dan Suyanto, 2004:97).

Kenakalan anak dan remaja dapat dijelaskan melalui teori kontrol sosial. Teori ini memberikan penjelasan bahwa enakalan remaja yang terjadi dalam masyarakat disebabkan karena lemahnya ikatan individu ataupun ikatan sosial dengan keluarganya serta kurangnya integritas sosial yang ada dimana mereka hidup. Remaja yang memiliki ikatan sosial yang lemah dengan keluarganya terutama orang tuanya cenderung akan melakukan pelanggaran karena merasa kurang terikat erat dengan peraturan yang ada. Atau dengan kata lain kurang terikat dengan segala sesuatu yang berdasarkan kesepakatan.

1.5.7 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, **pertama** penelitian yang pernah dilakukan oleh Anggun Dwi Jayanti (2014) yang berjudul “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Permainan *Playstation* Pada Anak Usia Sekolah Di Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa pengendalian dilakukan mulai dari pencegahan, pengendalian saat terjadi penyimpangan, dan pengendalian untuk mengembalikan keserasian. Pengendalian dilakukan dengan cara mengajak anak untuk mengikuti peraturan yang telah ditetapkan, menasehati, serta mengarahkan



anak agar dapat bermain *playstation* dengan benar dan tidak terjerumus kepada dampak negatif dari permainan *playstation*.

Selanjutnya judul **kedua**, penelitian yang dilakukan oleh Zulfanida Karuniasari (2017) yang berjudul “Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja”. Tujuan utama penelitian ini adalah 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. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa lingkungan sosial berperan aktif dalam kontrol sosial. Peran kontrol sosial dalam proses pendidikan islam untuk menghadapi kecanduan *game online* pada remaja dengan cara, 1) orangtua; memberi nasehat dan pengertian untuk belajar bertanggungjawab mengatur waktu, menerima konsekuensi dari setiap hal yang dilakukan, memberi batasan waktu dan mendampingi bermain *game online*, mengingatkan setiap waktu sholat, belajar, makan, dan berkumpul dengan keluarga 2) Wali kelas; berkomunikasi aktif dengan murid dan orang tua 3) Teman dekat; mengingatkan untuk lebih membatasi waktu bermain *game online*.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh **Muh. Zainuddin Nur** (2019) yang berjudul Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *smartphone* pada remaja, dampak penggunaan *smartphone* pada remaja dan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan

smartphone pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa adalah remaja di Desa Girng-giring lebih sering menggunakan *smartphone* sebagai media hiburan dibanding sebagai media komunikasi dan informasi. Media hiburan dalam *smartphone* yang digunakan remaja adalah berupa bermain *game*, melihat video dan foto pada media sosial dan mendengarkan musik. Dampak Penggunaan *Smartphone* di kalangan remaja Desa Giring-Giring Kecamatan Bontonompo berupa Perubahan perilaku remaja yaitu remaja menjadi malas-malasan bahkan jadi boros selalu meminta uang kepada orang tua mereka untuk membeli kartu kuota untuk keperluan *smartphone* nya.

Remaja bermain *game online* di *smartphone* yang sudah sampai pada tahap ketagihan, mempengaruhi prestasi belajar, menunda-nunda aktivitasnya dan hubungan keluarga menjadi memburuk itu dilihat pelajar berani membentak orang tuanya. Kontrol sosial yang dilakukan orang tua di Desa Giring-giring terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja lebih kepada upaya *preventif* yaitu dengan membatasi penggunaan pulsa, mengecek *smartphone*, menasihati remaja, dan memberikan aturan penggunaan *smartphone* di jam-jam tertentu. Upaya tersebut dilakukan untuk menghindarkan dari bahaya dan efek negatif dari *smartphone* meskipun cara-cara tersebut masih belum maksimal yang membuat remaja masih ketergantungan dan ketagihan.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh **Lusiana Afrianti** (2009), yang berjudul Perbedaan Tingkat Agresivitas Pada Remaja Yang Bermain *Game Online* Jenis Agresif Dan Non Agresif.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh **Nur Laela Kusuma Handayani** (2016), yang berjudul “Kontrol Sosial Orang tua Terhadap Penggunaan *Smartphone* Pada Remaja (Studi Kasus Pada Keluarga Pedagang Di Desa Petarukan Kabupaten Pematang Jaya)”. Tujuan penulisan ini antara lain mengetahui penggunaan *smartphone* pada remaja, mengetahui alasan orang tua memberikan *smartphone* pada remaja, dan mengetahui kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada remaja di Desa Petarukan Kabupaten Pematang Jaya. Hasil penulisan menunjukkan sebagai berikut: (1) Remaja Desa Petarukan dalam menggunakan aplikasi dalam *smartphone* bergantung pada teman sebaya. Remaja cenderung mengikuti tren yang ada di kalangan teman sebaya remaja. Remaja juga menggunakan *smartphone* untuk menunjukkan eksistensi diri pada remaja. Remaja yang memiliki *smartphone* merasa lebih percaya diri. (2) Alasan orang tua memberikan *smartphone* pada remaja karena harga *smartphone* yang murah. (3) Upaya kontrol sosial orang tua pada remaja pengguna *smartphone* di Desa Petarukan yaitu dengan membatasi penggunaan pulsa pada remaja dengan tidak memberikan uang khusus untuk pulsa.



Sedangkan yang **keenam** adalah penelitian yang dilakukan oleh **Reni Gusharyani (2019)**, yang berjudul “Praktik Sosial Anak Bermain *Game Online* Warung Internet Dalam Jam Sekolah (Studi Warung Internet di Kelurahan Cupak Tengah, Kecamatan Pauh, Kota Padang)”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktik sosial anak bermain *game online* warung internet dalam jam sekolah dilihat sebagai struktur yang mengekang (*constraining*). Mendeskripsikan praktik sosial anak bermain *game online* warung internet dalam

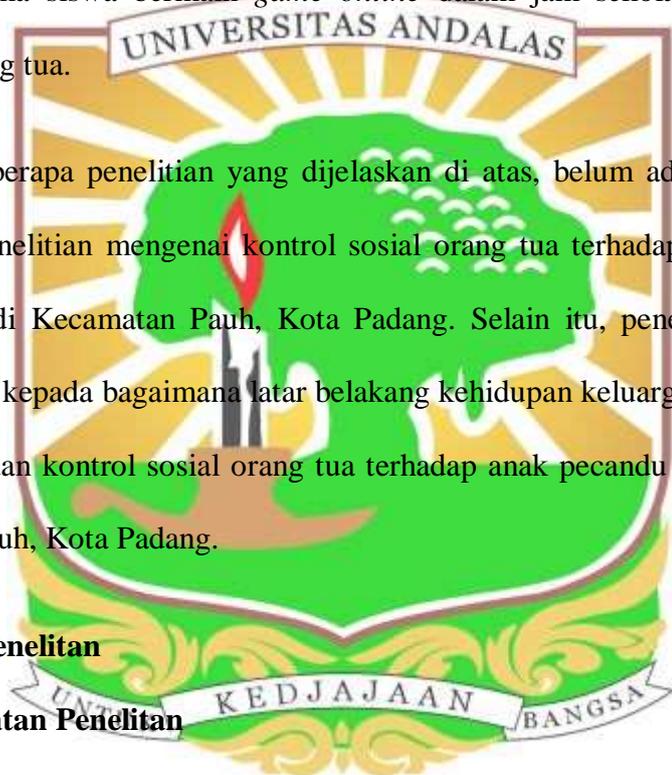
jam sekolah dilihat sebagai struktur yang memberdayakan (enabling). Hasil dari penelitian yang ditemukan bahwa praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah dalam faktor constraining, karena adanya sanksi yang diberikan oleh pihak sekolah yang mengikat anak untuk tidak melakukan pelanggaran, aturan yang mengharuskan siswa tidak memakai seragam sekolah dalam bermain *game online*, aturan SatpolPP yang tidak memperbolehkan warnet untuk menerima siswa bermain *game online* dalam jam sekolah, sanksi yang diberikan orang tua.

Dari beberapa penelitian yang dijelaskan di atas, belum ada peneliti yang melakukan penelitian mengenai kontrol sosial orang tua terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang. Selain itu, penelitian ini lebih memfokuskan kepada bagaimana latar belakang kehidupan keluarga anak pecandu *game online* dan kontrol sosial orang tua terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan cara yang dipilih oleh peneliti untuk mengamati, mengumpulkan informasi dan menyajikan analisis dari informasi yang ditemukan sebagai cara untuk menjawab permasalahan penelitian tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ialah pendekatan penelitian ilmu sosial, dengan mengumpulkan dan menganalisis data



berupa kata-kata dan perbuatan-perbuatan manusia serta data yang diperoleh tidak diangkakan oleh peneliti (Afrizal, 2014: 13).

Pendekatan kualitatif digunakan karena dalam menganalisis data untuk mencapai tujuan penelitian dibutuhkan kata-kata dan perbuatan manusia (Afrizal, 2014:17). Karena dalam penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan kontrol sosial orang tua terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang, maka pendekatan kualitatif dirasa bisa digunakan untuk menjelaskan penelitian ini.

Untuk tipe penelitian dipakai dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif. Sugiyono (2005: 21) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Penggunaan tipe penelitian ini memberikan peluang dalam mengumpulkan data-data yang bersumber dari wawancara, catatan lapangan, foto-foto, dokumen pribadi dan dokumen resmi guna menggambarkan subjek penelitian (Moleong, 1998: 6). Penelitian ini berusaha menggambarkan dan menjelaskan secara rinci mengenai kontrol sosial orang tua terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang.

1.6.2 Informan Penelitian

Informan diperlukan untuk memperoleh data atau informasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini. Informan penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan data atau informasi tentang kondisi dan situasi dalam penelitian (Moleong, 2004:132). Informan tentunya punya banyak pengalaman



tentang penelitian. Informan mempunyai kewajiban secara sukarela untuk menjadi anggota tim penelitian meski hanya bersifat informal memberikan pandangan dari segi orang dalam mengenai sikap, nilai-nilai, proses, bangunan, dan kebudayaan yang menjadi latar penelitian tersebut.

Informan penelitian ialah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain kepada peneliti. Informan berbeda dengan responden, Informan ialah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain tentang suatu kejadian, sedangkan responden adalah orang yang hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan pewawancara, mereka tidak memberikan informasi atau keterangan. Informan merupakan subjek penelitian, ada dua kategori informan yaitu (Afrizal, 2014: 139) :

1. Informan Pelaku, yaitu orang yang memberikan informasi tentang dirinya, perbuatannya, pikirannya, interpretasinya atau tentang pengetahuannya. Mereka merupakan subjek dari penelitian itu. dalam penelitian ini, yang menjadi nforman pelaku adalah orang tua dari anak pecandu *game online* yaitu ayah dan ibu anak pecandu *game online*.

2. Informan Pengamat, yaitu orang yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada penulis. informan ini merupakan orang yang mengetahui atau dapat memberikan informasi tentang orang yang kita teliti. Mereka merupakan pengamat lokat atau saksi suatu kejadian. Informan pengamat dalam penelitian ini anak pecandu *game online*.

Teknik *Purposive Sampling* digunakan untuk mendapatkan data penelitian ini, peneliti mencari informan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.



Menurut Afrizal (2014: 140) sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu telah mengetahui identitas orang yang akan menjadi informan dalam penelitiannya. Peneliti menetapkan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh orang yang akan dijadikan sebagai informan, kriteria ini dijadikan pedoman untuk mencari informan agar peneliti memperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria informan yang peneliti tetapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Orang tua yang mempunyai anak pecandu *game online*.
2. Orang tua dari anak pecandu *game online* yang berumur 18 tahun ke bawah.
3. Orang tua dari anak pecandu *game online* yang sudah bermain lebih dari 2 tahun.

Tabel 1.3
Karakteristik Informan Pelaku

NO	Nama	Umur	Pekerjaan	Jumlah Anak	Alamat
1	Safrianto	45	Penjahit	3	Koto Lua
2	Nurleli	41	Pedagang	2	Koto Lua
3	Desrita Gesvia, S.Pd	40	PNS	2	Kapalo Koto
4	Yeni	46	Ibu Rumah Tangga	2	Pisang
5	Sri Emi	50	Pedagang	2	Limau Manih Selatan
6	Halimah, S.Pd	55	Guru	3	Cupak Tengah
7	Ronandi Zain	55	Karyawan Semen Padang	3	Koto Lua

Sumber : Data Primer, 2021

Tabel 1.4
Karakteristik Informan Pengamat

Nama	Umur	Sekolah	Jenis Game	Lama Bermain Game	Alamat
Tika Hendriani	18	SMKN 8 Padang	Free fire	2 Tahun	Koto Lua

Putri					
Nur Fauzan	14	MTsN Limau Manih	Free Fire, Point Blank	2 Tahun	Koto Lua
Akhmal Dzaki	18	SMAK Padang	Mobile Legend	6 Tahun	Kapalo Ko
Aria Sastra Wardana	16	SMKN 8 Padang	Mobile Legend	3 Tahun	Pisang
Fakhta Wegi Witono	16	SMAK Padang	PUBG, Mobile Legend	6 Tahun	Limau Ma Selatan
Akmal Patrio	16	Pesantren Bai'aturreidhwan Bukittinggi	PUBG, Mobile Legend, Free fire	6 Tahun	Cupak Tar
Arya Prayudha	15	SMKN 8 Padang	Free fire	2 Tahun	Koto Lua

Sumber : Data Primer, 2021

1.6.3 Data Yang Diambil

Menurut Lofland dan Lofland, sumber utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan (Moleong, 2004 : 112). Data yang dikumpulkan pada umumnya berupa kata-kata dan perbuatan-perbuatan manusia, data yang diperoleh tidak dianggakan (Afrizal 2014: 17). Dalam penelitian kualitatif terdapat dua sumber data (Sugiyono, 2017:104) yaitu :

1. Data Primer, yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data yang diperoleh berupa informasi-informasi dari informan mengenai latar belakang kehidupan keluarga anak pecandu *game online*, dan bentuk kontrol sosial orang tua terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang.

2. Data Sekunder, yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, seperti dokumen atau lewat orang lain. Data yang

dimaksud seperti data pengguna internet di Indonesia, data jumlah warnet di Kecamatan Pauh, Kota Padang dan lain sebagainya.

1.6.4 Proses dan Teknik Pengumpulan Data

Penulis mengalami proses yang cukup panjang dalam melakukan penelitian ini. Penulis menetapkan topik mengenai Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Pecandu *Game Online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang, hal pertama yang penulis harus ketahui ialah berapa banyak anak pecandu *game online* di Indonesia, jumlah warnet di Kecamatan Pauh dan siapa saja yang saat ini melakukan kontrol sosial pada anak pecandu *game online* dan menjadi informan dalam penelitian ini. Pada awalnya penulis mengalami kesulitan untuk mengumpulkan informan dalam penelitian ini.

Melalui proses bertanya dengan beberapa masyarakat dan penjaga warnet serta melakukan pengamatan di warnet-warnet yang ada di Kecamatan Pauh, akhirnya peneliti berhasil mengumpulkan tujuh orang yang menjadi informan dalam penelitian ini. Setelah data awal didapatkan penulis kemudian mengajukan berkas TOR pada bulan Desember 2019. Penulisan proposal penelitian terhenti selama \pm 3 bulan disebabkan oleh masalah penulis harus melakukan turun lapangan berulang kali untuk mengumpulkan data awal. Penulis melaksanakan Seminar Proposal pada tanggal 24 Maret 2020 secara online karena covid-19 datang menghampiri bumi pertiwi. Selanjutnya penulis masuk ke tahap revisi dan membuat pedoman wawancara. Penelitian ini terhenti beberapa bulan karena peneliti tidak bisa turun lapangan dalam masa pandemi ini.

Melihat kondisi bumi pertiwi saat ini dimana pandemi covid-19 yang tak kunjung usai, penulis akhirnya memutuskan untuk melanjutkan proses turun lapangan dengan melakukan wawancara secara langsung bertemu informan dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan dan bertemu dengan informan pertama pada tanggal 18 September 2020. Sampai akhirnya penulis bisa mewawancarai semua informan pada keadaan yang cukup sulit tersebut. Proses turun ke lapangan dihentikan ketika penulis sudah merasa cukup dengan tujuh informan pelaku dan tujuh informan pengamat karena jawaban yang mereka jelaskan kepada penulis rata-rata sama.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara mendalam (*in-depht interview*) dan observasi.

1. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam itu bersifat terbuka, wawancara yang dilakukan tidak hanya sekali atau dua kali saja, tapi dilakukan berulang-ulang kali, dimana peneliti tidak boleh merasa cepat puas dengan data atau informasi yang didapat atau yang diberikan informan, untuk itu peneliti perlu mengecek dan mengklarifikasi data atau informasi yang didapat dari informan (Bungin, 2001:100).

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan dua orang, terdiri dari orang yang ingin memperoleh informasi dengan mengajukan pertanyaan berdasarkan tujuan penelitian dan orang yang memberikan informasi.



Wawancara tak berstruktur bersifat luwes, pada saat wawancara dilakukan susunan pertanyaan ataupun susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah sesuai dengan kebutuhan maupun kondisi saat wawancara (Mulyana, 2004:180-181).

Dalam penelitian kualitatif, wawancara mendalam dilakukan seperti dua orang sedang berbicara-bincang mengenai suatu hal. Sebelum melakukan wawancara, peneliti terlebih dahulu membuat pertanyaan yang akan diajukan sebagai pedoman dalam melakukan wawancara. Pertanyaan tersebut berupa pertanyaan yang umum dan dikembangkan pada saat wawancara dilakukan dan dalam pertanyaan tersebut tidak memiliki alternatif jawaban (Afrizal, 2014:21).

Alasan peneliti melakukan wawancara mendalam karena peneliti ingin memberikan kesempatan kepada informan untuk bercerita tentang apapun yang ia lakukan dalam melakukan kontrol sosial orang tua terhadap anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, Kota Padang. Terutama cara orang tua melakukan kontrol sosial, tindakan-tindakan yang dilakukan dalam kontrol tersebut dan alasan orang tua melakukan kontrol sosial tersebut.

Wawancara dilakukan saat informan bersedia untuk diwawancarai. Wawancara dilakukan secara langsung melalui tatap muka. Wawancara dilakukan hingga penulis mendapatkan informasi yang dibutuhkan telah terkumpul. Wawancara mendalam dilakukan kepada seluruh informan dalam penelitian ini. Berdasarkan aplikasi metode penelitian di lapangan, dalam melakukan wawancara mendalam ini, pertama sekali peneliti mencari *link* atau relasi yang dapat



mempertemukan peneliti dengan informan penelitian sesuai dengan kriteria informan yang telah peneliti tetapkan.

Wawancara dilakukan dengan bapak Safrianto, (45 thn) sebagai informan pertama dilakukan pada tanggal 18 September 2020. Penulis menemui bapak Safrianto di kediamannya. Bapak Safrianto merupakan orang tua yang memiliki anak yang kecanduan *game online* dan melakukan kontrol padanya. Anaknya sudah aktif bermain *game online* semenjak dua tahun yang lalu. Hal inilah yang membuat penulis memutuskan untuk memilihnya sebagai informan dikarenakan ia merupakan orang tua yang memberikan kontrol sosial pada anaknya yang gemar bermain *game online*. Dan benar saja, penulis mendapat banyak informasi baru. Bapak Safrianto adalah seseorang yang komunikatif ia bisa langsung menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari penulis dan menjelaskannya dengan gamblang. Bahkan bapak Safrianto memberikan rekomendasi informan pada penulis. Dimana informan yang direkomendasikan ialah tetangganya.

Informan kedua Ibu Nurleli (41 thn) akhirnya penulis melakukan wawancara di kediamannya. Penulis mendapat kontakannya dari Bapak Safrianto yang merupakan tetangga informan. Penulis juga tidak mengalami kesulitan saat mewawancarainya, dikarenakan Ibu Nurleli sangat baik dalam berkomunikasi.

Informan berikutnya adalah Ibu Desrita (40 thn), Ibu Desrita cukup banyak bercerita dan terbuka mengenai pertanyaan yang diajukan oleh penulis. Sama dengan informan lainnya melakukan wawancara dengan penulis secara langsung di kediamannya. Ibu Desrita banyak bercerita dan menjawab dengan baik pertanyaan yang penulis tanyakan.

Informan keempat, kelima yaitu Ibu Yeni (46 thn) dan Ibu Sri (50 thn) akhirnya penulis melakukan wawancara di kediamannya. Penulis juga tidak mengalami kesulitan saat mewawancarainya, dikarenakan baik Ibu Yeni atau Ibu Sri sangat baik dalam berkomunikasi.

Informan berikutnya adalah Ibu Halimah (55 thn) dan Bapak Ronandi (55 thn), Ibu Halimah dan Bapak Ronandi cukup banyak bercerita dan terbuka mengenai pertanyaan yang diajukan oleh penulis. Sama dengan informan lainnya melakukan wawancara dengan penulis secara langsung di kediamannya. Ibu Halimah dan Bapak Ronandi banyak bercerita dan menjawab dengan baik pertanyaan yang penulis tanyakan.

2. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan kegiatan dalam keseharian manusia yang menggunakan mata sebagai alat bantu utamanya, selain telinga, mulut, penciuman dan kulit. Observasi adalah kemampuan seorang peneliti untuk menggunakan pengamatannya melalui mata dan dibantu dengan panca indera lainnya. Yang dimaksud dengan observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data tersebut dapat diamati oleh peneliti dengan menggunakan panca indera (Bungin, 2001: 142).

Observasi sengaja dipilih oleh peneliti teknik pengumpulan data untuk melihat lebih dekat lagi bagaimana orang tua melakukan kontrol sosial pada anak pecandu *game online* di Kecamatan Pauh, kepatuhan anak akan kontrol sosial yang dilakukan orang tuanya serta terkadang penulis ikut terlibat melihat berapa seringnya waktu yang dihabiskan anak untuk bermain *game online*. Penulis

melakukan observasi pada perilaku informan pelaku dan informan pengamat, sebab kebanyakan dari informan pelaku aktif melakukan kontrol sosial dan informan pengamat juga aktif menerima bentuk kontrol sosial tersebut dan juga sering bermain *game online* .

1.6.5 Unit Analisis

Untuk menentukan apa, siapa dan tentang apa proses pengumpulan data difokuskan atau diarahkan, maka kita memerlukan unit analisis atau objek yang diteliti. Unit analisis berupa individu, masyarakat, lembaga (keluarga, perusahaan, organisasi, negara dan komunitas). Unit analisis dalam penelitian ini adalah kelompok, yaitu orang tua dari anak pecandu *game online*.

1.6.6 Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari data, menyusun data secara sistematis berdasarkan hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dilakukan dengan cara membuat kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono 2013:244).

Analisis data penelitian kualitatif merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan bagian-bagian yang saling berkaitan antara bagian-bagian dan keseluruhan dari data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan tipologi atau klasifikasi. Aktivitas yang dilakukan peneliti dalam proses analisis yaitu menentukan data yang penting, lalu menginterpretasikan, selanjutnya



mengelompokkannya ke dalam kelompok-kelompok tertentu dan mencari hubungan antara kelompok- kelompok (Afrizal, 2014: 175- 176).

Dalam penelitian ini, digunakan analisis data Miles dan Huberman yang secara garis besar membagi analisis data ke dalam tiga tahap yaitu: pertama, tahap kodifikasi data merupakan tahap pemberian kode pada data yang diperoleh. Peneliti melakukannya dengan menulis kembali catatan lapangan yang diperoleh lalu memberi kode pada data yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Kedua, tahap penyajian, dengan cara mengelompokkan data menggunakan matrik dan diagram agar lebih efektif. Ketiga, Tahap verifikasi penarikan atau kesimpulan, dengan cara menginterpretasikan temuan-temuan yang diperoleh. Setelah itu untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan, mengecek kembali proses kodifikasi dan penyajian.

Analisis data dilakukan dari awal hingga akhir penelitian sampai data dapat dikatakan jenuh. Analisis data dilakukan berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi yang telah dibuat ke dalam catatan lapangan sebagai bahan mentah untuk melakukan analisis data. Analisis data yang dilakukan mulai dari melakukan penamaan terhadap bagian yang diklasifikasikan lalu penamaan tersebut dijelaskan dan disajikan secara rinci dan yang terakhir, peneliti menarik kesimpulan dari hasil analisis tersebut.

1.6.7 Lokasi Penelitian

Lokasi peneliti dapat diartikan sebagai tempat dilakukannya sebuah penelitian, tempat penelitian tidak selalu mengacu pada wilayah, tetapi juga organisasi dan sejenisnya (Afrizal, 2014: 128). Lokasi penelitian ini adalah di



Kecamatan Pauh, Kota Padang. Adapun sebab penelitian dilakukan disana karena Kecamatan Pauh terletak di pusat keramaian, banyak warnet dan merupakan lokasi strategis yang dekat dengan pusat pendidikan. Terdapat 35 warnet di Kecamatan Pauh Kota Padang.

1.6.8 Definisi Konsep

1. Konsep Kontrol Sosial adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk mengajak, mempengaruhi bahkan memaksa orang lain untuk mengikuti nilai yang berlaku di masyarakat.

2. Orang Tua adalah ayah dan ibu

3. Anak adalah individu yang berumur 13-18 tahun.

4. Kecanduan adalah kegagalan mengontrol sehingga melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang meskipun berdampak yang negatif.

5. *Game Online* adalah permainan yang dimainkan dengan akses jaringan internet.

1.6.9 Jadwal Penelitian

Penulisan skripsi dimulai dengan pembuatan TOR dan disetujui oleh dosen dalam rapat jurusan pada bulan Januari 2020, dilanjutkan dengan pembuatan proposal. Pada bulan maret tahun 2020, peneliti mengikuti seminar proposal. Selanjutnya untuk penelitian lapangan sempat tertunda beberapa bulan karena pandemi covid-19, penelitian lapangan baru dilakukan pada bulan Agustus 2020. Setelah penelitian lapangan dilakukan, selanjutnya peneliti melakukan penulisan



skripsi. Untuk ujian skripsi, direncanakan pada bula April 2021, berikut rancangan jadwal penelitian:

Tabel 1.5
Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2020/2021					
		Mar	Sep-Des	Jan	Feb	Mar	April
1	Seminar Proposal						
2	Penelitian Lapangan						
3	Analisis Data						
4	Penulisan dan Bimbingan Skripsi						
5	Ujian Skripsi						

