

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Kontrol sosial orang tua merupakan salah satu hal yang sangat penting terkait dampak kecanduan *game online*. Tepat atau tidaknya perlakuan orang tua dalam mengontrol aktivitas bermain anak, sedikit banyaknya akan mempengaruhi dampak yang akan muncul pada anak tersebut. Banyak cara yang dilakukan orang tua dalam mengawasi anaknya agar tidak bermain *game online*. Hal ini dilakukan dalam rangka kontrol sosial terhadap akses anak dalam bermain *game online*. Adapun cara-cara yang dilakukan yaitu menasehati, menegur, menyita ponsel hingga tidak memberi uang saku.

Kecanduan *game online* yang merupakan salah satu bentuk penyimpangan sosial yang saat ini terjadi pada anak-anak akibat dampak buruk dari internet. Berdasarkan teori kontrol sosial dari Travis Hirschi hal ini dapat terjadi disebabkan karena kurangnya kontrol sosial yang dilakukan oleh orang tua sebagai agen kontrol sosial pertama bagi anak. Oleh karena itu diperlukan upaya-upaya pencegahan sebelum anak menjadi kecanduan *game online*. Kontrol sosial yang dilakukan sebelum terjadinya pelanggaran dikategorikan sebagai kontrol sosial preventif. Berdasarkan pendapat dari Narwoko dan Suyanto, kontrol sosial terdiri atas dua bentuk, yaitu kontrol sosial preventif dan represif. Kontrol sosial preventif ialah kontrol sosial yang dilakukan sebelum terjadinya pelanggaran. Sebaliknya, Kontrol sosial represif merupakan kontrol sosial yang dilakukan setelah terjadi pelanggaran. (Suryanto, 2004:104). Kontrol sosial preventif banyak

dilakukan oleh orang tua saat ini sebagai upaya pencegahan agar anaknya tidak kecanduan *game online*. Adapun bentuk-bentuk tindakan yang dilakukan seperti memberi nasihat, mengalihkan perhatian dengan menyuruh melakukan pekerjaan rumah dan memarahi. Berbeda dengan kontrol sosial preventif yang dilakukan sebelum terjadi pelanggaran, kontrol sosial represif dilakukan setelah terjadi pelanggaran, dengan tujuan untuk memulihkan agar patuh kembali pada nilai dan norma. Kontrol sosial represif akan dilakukan oleh orang tua saat anaknya telah melakukan penyimpangan sosial. Hal ini dilakukan untuk memberikan efek jera sekaligus menyadarkan anak agar mematuhi nilai dan norma yang diajarkan oleh orang tua. Adapun bentuk-bentuk tindakan yang dilakukan seperti menyita ponsel dan tidak memberi uang saku.

Adapun beberapa alasan orang tua melakukan kontrol sosial pada anaknya karena kekhawatiran prestasi anaknya menjadi menurun. Terlebih lagi anak-anak masih dalam tahap belajar dan memiliki kewajiban untuk menimba ilmu setiap hari di Sekolah. Kecanduan *game online* membuat orang tua khawatir anaknya menjadi malas belajar. Sehingga, malas belajar ini tentunya dikhawatirkan akan berdampak pada menurunnya prestasi belajar anak di Sekolah.

Selain itu, alasan orang tua melakukan kontrol sosial adalah karena banyaknya dampak negatif bagi kesehatan pada anak. Hal ini disebabkan kecanduan *game online* dapat menyebabkan anak terusa-terusan memandang layar hp dan terkena radiasinya, sehingga memungkinkan terjadinya penurunan kesehatan mata dan penglihatan pada anak. Serta, Selain itu kecanduan *game online* ini menyebabkan dampak lain yang cukup serius seperti menghamburkan

uang, membuat lupa waktu untuk kegiatan yang lebih bermanfaat seperti lupa belajar, makan, bahkan lupa untuk ibadah serta menjadikan anak berbohong kepada orang tuanya dan tak jarang membuat anak sibuk dengan dunianya sendiri dan tidak mau sosialisasi dengan teman-temannya. Ketakutan anak akan jadi apatis dan sulit bersosialisasi yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online* merupakan salah satu alasan orang tua melakukan kontrol sosial pada anaknya

#### 4.2 Saran

Untuk itu ada beberapa saran yang dapat peneliti tawarkan, diantaranya:

1. Untuk para orang tua agar meningkatkan pengawasannya pada anak dan diterapkan sistem pemberian hukuman bila melanggar serta memberikan hadiah pada anak apabila ia tidak lagi bermain *game online*.
2. Untuk para anak yang kecanduan *game online* agar mengurangi bermain *game* dan banyak melakukan kegiatan dan hobi yang positif untuk mengisi waktu luang.
3. Untuk Pemerintah memberikan peraturan mengenai batas usia anak dapat bermain *game online*.

