



POLA ASUH ORANG TUA PADA ANAK YANG KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE FREE FIRE DI DESA TANAK BEAK KECAMATAN BATUKLIANG UTARA KABUPATEN LOMBOK TENGAH

Wili Gusnanda^{1)*}, Masyhuri²⁾, Muhammad Ilyas³⁾

¹²³Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

Email: willygusnanda7@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk: 1) mengetahui pola asuh orang tua pada anak yang kecanduan bermain *game online free fire* dan 2) mengetahui dampak kecanduan bermain *game online free fire* pada anak. Di dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Proses pengadaan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun di dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dengan menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menemukan bahwa (1) ditemukan 2 pola asuh orangtua pada anak kecanduan bermain *game online Free Fire*; yaitu: Pola asuh permisif, dan Pola asuh demokratis, dan (2) terdapat 2 dampak dari anak kecanduan bermain *game online Free Fire* yaitu; Dampak negatif, dan Dampak Positif.

Kata Kunci : Pola Asuh; Kecanduan Game Online; dampak positif; dampak negative

ABSTRACT

The aims of this research are: (1) to find out the parenting style of children who are addicted to playing the Free Fire online game, and (2) to find out the impact of addicted children on playing the Free Fire online game. The approach in this study uses a qualitative approach and chooses a method, namely case studies. As for the types of data in this study, namely primary data and secondary data. Sources of data in this study were subjects and informants. Data collection techniques in this study used interviews, observation, and documentation. then the data were analyzed using qualitative analysis techniques through the stages of data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that (1) there were 2 parenting styles for children addicted to playing the online game Free Fire; namely: Permissive parenting, and democratic parenting, and (2) there are 2 effects of children being addicted to playing the online game Free Fire namely; Negative Impact, and Positive Impact.

Keywords: *Parenting Pattern; Impact of Online Game Addiction; positive impact; negative impact*

PENDAHULUAN

Game online atau biasa juga disebut internet gaming adalah keadaan dimana para pemain memainkan game populer sejak 2012. Saat itu lebih dari satu milyaran orang bermain game tersebut (Kuss,2013). *Game online* ialah sebuah genre game yang dimana dapat dimainkan banyak orang secara langsung melalui internet. Menurut Adams dan Rollings (2006), *game online* bahkan cocok disebut sebuah teknologi daripada salah satu ragam permainan, karena merupakan sebuah metode untuk menghubungkan para *player* untuk bermain bersama dibandingkan dengan pola tertentu didalam sebuah game.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Lombok Tengah tahun 2020 terdapat 70.000 jumlah penduduk Kecamatan Batukliang Utara, dari 70.000 jiwa tersebut, berdasarkan



berita antaranews.com terdapat 40.000 jiwa atau sekitar 57% penduduk di Batukliang Utara memainkan game online untuk menjadi hiburan mereka. Berdasarkan survey Lombokfokus.com tahun 2020 terdapat 45% atau sebanyak 18.000 jiwa penduduk yang berusia 8-14 tahun aktif memainkan *game online Free fire*, kemudian sisanya aktif memainkan *game online PUBG dan Mobile Legend*.

Kecanduan bermain *game online* ialah sesuatu yang diakibatkan karena teknologi net atau biasa disebut sebagai *internet addictive disorder*. Sejalan dengan uraian diatas, internet secara nyata mampu membuat kecanduan, *seperti computer game addiction* atau terlalu berlebihan dalam bermain *game* menurut Young, (2009). Young (2009) juga menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan memainkan *game online* bisa meluangkan waktu demi bermain game dalam kurun waktu 40 jam dalam seminggu atau sekitar 5-6 jam sehari guna bermain *game online*. Dari 125 jumlah anak yang kecanduan memainkan *game online Free fire*, terdapat gejala kecanduan dalam memainkan *game online Free fire* dikarenakan intensitas mereka dalam bermain dapat menghabiskan waktu 6-9 jam perhari, kemudian terdapat beberapa perilaku yang muncul akibat terlalu lama bermain game online free fire diantaranya malas mengerjakan tugas sekolah, malas melaksanakan ibadah, dan bolos sekolah untuk pergi memainkan *game online free fire*.

Rumusan masalah adalah (1) Bagaimanakah pola asuh orang tua pada anak kecanduan bermain game online Free fire di Desa Tanak Beak?, (2) Bagaimanakah Dampak kecanduan bermain *game online free fire* pada anak di desa tanak beak?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilakukan di Desa Tanak Beak Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah selama 14 hari terhitung sejak 4 september 2022 sampai 18 Oktober 2022. Ada dua jenis data, antara lain 1) data primer berupa data deskriptif seperti katakata, sikap, pendapat, dan persepsi yang diperoleh dari subjek dan informan serta 2) data sekunder diperoleh melalui jurnal, buku, artikel, dan sumber-sumber lainnya yang relevan. Sumber data penelitian didapatkan dari subyek dan informan yang diambil dengan cara purposive sampling, sedangkan cara untuk memperoleh informan dilakukan dengan cara snowball sampling. Adapun Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara semistruktur, observasi moderat, dan dokumentasi. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman secara bertahap dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Kecanduan *Game Online Free Fire* di Desa Tanak Beak.

a. Pola Asuh Permisif

Penelitian ini menunjukkan hasil dimana salah satu pola asuh yang digunakan orang tua pada anak kecanduan game online Free Fire di Desa Tanak Beak adalah permisif. Hal ini karena orangtua di Desa tersebut membebaskan anak-anaknya, dan diberi mereka dilonggarkan sebebaskan-bebasnya untuk mengerjakan hal yang dikehendaki. Hal ini karena orangtua merasa bahwa usia anak mereka adalah usia sewajarnya untuk bermain termasuk bermain game online Free Fire. Orangtua memberikan kebebasan selagi anak-anak mereka tidak melakukan kesalahan yang fatal seperti berkelahi dan bolos dari sekolah.



Pola asuh orangtua terhadap anak kecanduan *game online Free Fire* di Desa Tanak Beak sebagaimana dikemukakan diatas sesuai dengan pendapat dari Jannah (2011) untuk pola asuh yang permisif, yaitu: (a) orangtua hanya punya sedikit peraturan; (b) anak diizinkan membuat keputusan sendiri kapan saja; (c) anak mempunyai hak seperti orang dewasa; dan (d) kurangnya kontrol untuk anak.

b. Pola Asuh Demokratis.

Penelitian ini menunjukkan hasil dimana pola asuh lainnya yang digunakan salah satu orangtua pada anak kecanduan *game online Free Fire* di Desa Tanak Beak adalah demokratis. Hal ini karena orangtua tersebut mendidik anak dengan membebaskan namun masih mengontrol serta mengendalikan anak tersebut. Orangtua merasa bahwa usia anak mereka adalah usia sewajarnya untuk bermain termasuk bermain *game online Free Fire* namun tetap dalam pantauan dan menegur anak jika sudah berlebihan waktu bermain. Orangtua memberikan kebebasan selagi anak mereka masih bisa dikontrol.

Pola asuh orangtua terhadap anak kecanduan *game online Free Fire* di Desa Tanak Beak sebagaimana dikemukakan diatas sesuai dengan pendapat dari Agustawati (2014) menyatakan Orangtua yang memakai pola asuh ini biasanya bersikap logis, tindakan yang dilakukan pasti berdasar pada rasio atau pemikiran. Selain itu orangtua demokratis selalu memperhitungkan bahwa kewajiban serta hak orang tua dan anak itu sama, serta menyikapi hal dengan logis dan tindakan yang dilakukan didasari oleh pemikiran.

2. Dampak anak kecanduan bermain *game online Free Fire* di Desa Tanak Beak.

a. Dampak Positif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu dampak anak kecanduan memainkan *game online Free Fire* di Desa Tanak Beak adalah dampak positif. Hal ini karena *game online Free Fire* membuat anak-anak yang memainkan *game* itu menambah minat baca. Ketika memainkan *game* mereka biasanya disuguhkan dengan adanya dialog-dialog yang terdapat dalam permainan tersebut serta berbagai macam cara agar bisa menang didalam permainan, biasanya ini bisa menjadi cara agar anak bisa melatih dan meningkatkan kemampuan serta minat membacanya.

Dampak anak kecanduan bermain *game online Free Fire* di Desa Tanak Beak sebagaimana dikemukakan diatas sesuai dengan pendapat dari (Poetoe, 2012) *Game online* juga bisa menambah kapabilitas dalam membaca. Tiap-tiap tahap kemenangan didalam sebuah *game* menuntut pemainnya agar mempunyai banyak pengetahuan serta banyak membaca. Selain itu terdapat manfaat yang kadang kala tidak disadari dari memainkan *game online* ialah meningkatnya kapabilitas dalam berbahasa Inggris. Para pemain kebanyakan asalnya dari berbagai negara, oleh sebab itu para pemain diharuskan untuk bisa berbahasa Inggris. Alasan lain kemampuan bahasa Inggris bisa meningkat ialah karena didalam *game online* semua fitur, tugas maupun masalah diberikan dalam bahasa Inggris.

b. Dampak Negatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu dampak anak kecanduan bermain *game online Free Fire* di Desa Tanak Beak adalah dampak negative. Hal ini karena *game Free Fire* membuat anak-anak yang memainkan permainan itu menjadi kecanduan dan tidak teratur dalam hidupnya. Lama waktu bermain 5-6 jam dalam sehari. Hal ini dapat mempengaruhi kegiatan-kegiatan yang harus di dikerjakan, misalnya belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga dan lingkungan masyarakat. Lalu memiliki ketahanan tubuh yang lebih lemah dikarenakan kurang melakukan kegiatan fisik. Anak-anak yang memainkan *game online* mudah mendapat gangguan mental karena terpengaruh



oleh game online seperti mudah emosi, mengeluarkan kata kasar, tidak sopan dalam berbicara serta mudah tersulut emosi dan lainnya.

Dampak anak kecanduan memainkan *game online Free Fire* di Desa Tanak Beak sebagaimana dikemukakan diatas sesuai dengan pendapat Hakiki (2021) yang menyatakan, game online memiliki banyak dampak negative seperti a) kecanduan, b) emosional, c) kondisi fisik melemah, dan d) membatasi interaksi social.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian terdahulu tentang pola asuh orangtua terhadap anak kecanduan memainkan game online Free Fire dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Terdapat dua pola asuh orangtua terhadap anak kecanduan bermain *game online Free Fire* yakni : a) Pola Asuh Permisif diidentifikasi perilaku memberikan keleluasaan sepenuhnya untuk anak guna bermain game, b) pola asuh demokratis diidentifikasi perilaku orangtua memberikan kebebasan namun tetap mengontrol anak.
- 2) Terdapat dua jenis dampak dari anak kecanduan bermain *game online Free Fire* antara lain : a) dampak positif ditandai dengan meningkatkan kemampuan membaca dan berbahasa Inggris anak, dan b) dampak negatif ditandai dari segi jasmani anak yang mudah lemas, lalu segi psikologi anak yang mudah emosial, serta segi waktu bermain anak 4-6 jam perhari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design (game design and development series)*. Prentice-Hall, Inc.
- Agustiawati, Isni. (2014) *Pengaruh pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 26 Bandung*. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hakiki, Akhmad Nur, dkk. (2021). "Efek Negatif Bermain Game Online "Free Fire Battlegrounds" Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember." *SOLIDARITY: Journal of Social Studies* 1.2
- Jannah, H., (2015). *Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek Angkek. Kecanduan Bermain Game online*. Malang: UMM Press.
- Kuss, D. J. (2013). *Internet gaming addiction: current perspectives. Psychology research and behavior management*, 6, 125.
- Marlangan, Suryanti, Syafruddin, (2020). *Kekerasan Di Sekolah Studi Pada Siswa Sma/Smk Di Kota Mataram*. Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman. (Print-ISSN 2355-4622 Online-ISSN 2622-9021). <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v7i1.113>
- Poetoe. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. Edisi 3. Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widara, W., Ismail, M., & Rispawati, R. (2019). *Pola Asuh Demokratis Orang Tua Berstatus Menak Dalam Keberhasilan Pendidikan Anak (Studi Deskriptif Di Dusun Sintung Timur Desa Sintung)*. Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v6i2.98>.
- Yin, Robert K. (2020). *Studi Kasus Desain & Metode*. Jambi: Rajawali Pers.
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372