

Kajian Terhadap Permainan *Game online* Dalam Implementasi Pemenuhan Hak Anak

Yuni Ledi Syntiani¹, Fricean Tutuarima², Titus Gaité³

¹²³Universitas Pattimura, Ambon, Maluku Indonesia

¹yuniledisyntiani444@gmail.com

Abstrack

Playing is part of children's rights that must be fulfilled by parents to children, as stated in Article 11 of Law no. 23 of 2002 concerning Child Protection. Currently in the children's play environment many game that can be accessed by utilizing the internet network are called online game. As for the reality on the ground, not all parents give their children the opportunity to play online game. This study aims to determine the study of online game play in the implementation of the fulfillment of children's rights in Rijali Village, Sirimau District, Ambon City. The method used in this study is a qualitative method to describe the data in written form. The results show that the existence of online game has an impact on children's health and learning activities which are decreasing. Responding to the existence of online game, some parents make efforts to prevent excessive playing habits. Efforts are given to parents in the form of advice, time limits, and more control over children. As for the handling efforts, there are several obstacles faced by parents. In general, parents understand that children cannot limit playing online game because parents realize that learning is part of children's rights that must be fulfilled.

Keywords: *Children's Rights; Online Game; Parents*

Abstrak

Bermain merupakan bagian dari hak anak yang harus ditunaikan oleh orang tua kepada anak, sebagaimana yang tertera didalam Pasal 11 Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak. Saat ini di lingkungan bermain anak banyak permainan yang dapat anak-anakses dengan memanfaatkan jaringan internet yang disebut *game online*. Adapun kenyataan dilapangan, tidak semua orang tua memberikan kesempatan anak untuk bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kajian terhadap permainan *game online* dalam implementasi pemenuhan hak-hak anak di Kelurahan Rijali, Kecamatan Sirimau Kota Ambon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk mendeskripsikan data dalam bentuk lisan maupun tulisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan *game online* berdampak pada kesehatan dan aktifitas belajar anak yang semakin menurun. Menyikapi keberadaan *game online*, beberapa orang tua melakukan upaya penanganan agar tidak terjadi kebiasaan bermain yang berlebihan. Upaya yang diberikan orang tua berupa nasihat, batasan waktu, dan *control* lebih terhadap anak. Adapun dalam upaya penanganan tersebut terdapat beberapa kendala yang dihadapi orang tua. Secara umum, orang tua memahami bahwa anak-anak tidak dapat sepenuhnya dibatasi bermain *game online* sebab orang tua menyadari bermain merupakan bagian dari hak anak yang harus dipenuhi.

Kata Kunci : *Hak Anak; Game Online; Orang Tua*

Pendahuluan

Perkawinan bertujuan untuk mempunyai anak yang dilahirkan wanita dan masih berumur di bawah 18 tahun sesuai dengan Undang- Undang No. 5 Tahun 2014. Berdasarkan pendapat dari Lionetto *et al.* (2020) menyatakan bahwa tiap-tiap anak memiliki kesempatan secara sempurna dalam pertumbuhan dan perkembangannya baik mental, sosial, dan fisiknya. Supaya anak-anak bisa mencapai masa depan yang diharapkan maka harus dijamin berbagai haknya oleh negara. Sedangkan dalam hal orang tua memiliki tanggung jawab dalam memenuhi hak anak-anaknya sesuai Undang-Undang No. 23 Tahun 2002. Menurut Maduwu (2021), ada beberapa hak yang mesti dipenuhi yakni hak tumbuh, berkembang, hak hidup, hak memperoleh perlindungan dari berbagai diskriminasi, kekerasan, dan sebagainya. Salah satu hak anak yakni bermain yang harus dipenuhi orang tua sesuai Pasal 11 Undang No. 23 Tahun 2002 Undang-Undang tentang perlindungan anak. Anak yang mempunyai kebebasan bermain bisa belajar tentang berbagai hal yang baru, secara maksimal bisa mengembangkan potensi dirinya yang mana potensi spiritual, mental intelektual, maupun fisiknya. Jadi, menurut Saputra dan Ekawati (2017) bagi anak yang berusia dini bermain adalah hal yang menghubungkan segala ranah dan juga adalah hak anak tetapi juga dengan ada persyaratannya yakni tidak membahayakan anak, anak dengan sukarela bermain sehingga bisa mengemangkan kemampuan interaksi, eksplorasi, dan emosionalnya, yang semua itu untuk memberikan dukungan terhadap tumbuh kembang anak.

Remaja dan anak-anak di Indonesia mempunyai ketertarikan yang tinggi pada *game online*. Khususnya anak-anak, *game online* menawarkan banyak fasilitas-fasilitas menarik dibandingkan dengan *game* lainnya seperti *playstation* dan *video game*. Tak heran jika anak-anak sangat menyukai *game online* dari *smartphone* karena lebih praktis dan mudah dibawa kemanapun dan dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan keinginan. *Game* ini adalah suatu hal yang bisa anak mainkan disertai dengan peraturan-peraturan tertentu dengan ada kemenangan atau pun kekalahan yang hanya bertujuan untuk bersenang-senang (Nuranak-anakna & Suryadi, 2018). Menurut Nurazmi (2018) dilihat dari klasifikasi umur pengguna *game online* yakni terdapat anak yang berusia di bawah 18 tahun sebesar 32 persen serta remaja dengan usia 10 hingga 18 tahun memainkan *game online* dengan rata-rata 3 kali dalam satu hari berdurasi 1 jam lebih. Maka, berdasarkan data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa anak memiliki minat yang cukup besar terhadap *game online* yang didukung dengan akses internet yang semakin mudah hanya melalui *smartphone*, yang bisa anak-anakses oleh setiap kalangan.

Pada masa sekarang anak-anak sudah bisa menggunakan *smartphone*-nya untuk mengakses internet dalam hal ini yakni *game online*. *Game online* adalah permainan yang ada di jaringan *local area network* (LAN) atau juga internet yang banyak orang bisa memainkannya dimana saja yang mudah anak-anakses oleh *gadget* (Rikky *et al.*, 2017). *Game online* memiliki kelebihan yakni bisa terhubung dengan permainan yang multiplayer walaupun *single-player game online* masih umum juga (Surbakti, 2017).

Anak-anak cenderung bermain dengan teman sebayanya sebelum adanya *game online*. Permainan yang dimainkan berupa permainan tradisional misalnya petak umpet, congklak, bola bekel, dan lain-lain. Permainan tersebut bukan sekadar menjadi hiburan buat anak-anak tetapi juga bisa melatih kecerdasan otak. Berbagai permainan tersebut pudar sejalan dengan perubahan zaman dan digantikan dengan *game online*. Hal ini karena *game online* memiliki tampilan yang menarik yang membuat anak kecanduan untuk memainkan *game* tersebut hingga anak-anak tidak melakukan kegiatan lainnya hanya untuk memainkan *game online* (S. F. N. Fitri & Lestari, 2021). Pada masa sekarang *game online* banyak dijumpai di warung internet baik di kota atau juga desa yang menyenangkan-anakkannya. *Game online* juga banyak macamnya mulai dai perang, olahraga,

balapan, dan sebagainya. Dimana *game* tersebut bertujuan hanya untuk hiburan yang menyebabkan kesenangan bagi pemainnya. Di samping sisi *game* juga bisa diimplementasikan dalam pendidikan disertai dengan berbagai peraturan tertentu. Lebih lanjut lagi, bermain *game* menjadi kegemaran baru bagi banyak kalangan dikarenakan bisa memberikan keuntungan pendapatan dan bisa menjadi pekerjaan yang profesional (Lutfiwati, 2018). Tetapi, dengan memainkan *game online* berlebihan berdampak pada perkembangan anak atau juga jiwa individu. Meskipun bisa berinteraksi dengan pemain yang lain melalui *game online*, namun sering kali *game online* berakibat pada pemainnya yang lupa pada kehidupan nyatanya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Arnesen (2010) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* cenderung anak-anak alami individu yang berusia muda. Dalam hal ini adalah anak-anak yang lebih sering menggunakan *game online* dibandingkan orang dewasa (Rahayuningrum, 2016).

Adapun dampak positif dan negatif *game online* ada beberapa. Dampak positifnya yakni menjadi sarana hiburan karena dengan memainkannya stress dari aktivitas sehari-hari bisa berkurang, meningkatkan konsentrasi, dan menambah jaringan di dunia maya. Sedangkan dampak negatifnya yakni menjadi lupa waktu dengan aktivitas rutinnnya, mayoritas pemain *game online* adalah anak-anak yang masih pelajar sehingga menjadikan lupa belajar, berdampak buruk untuk waktu belajar anak, terganggunya konsentrasi belajar dari anak, sering melupakan tugas-tugas sekolahnya, memburuknya perkembangan akademik siswa, bolos sekolah, lupa beribadah, lupa pulang, bermain *game* akan menjadi prioritas utama dari pada bermain dengan teman, membuat anak lebih jauh dengan teman sebayanya. Adapun *Game online* juga berdampak negatif terhadap kesehatan anak. Nyeri punggung adalah hal yang terjadi pada individu yang banyak waktunya dihabiskan di depan komputer serta bila pada malam harinya terlalu lama bermain *game online* akan menyebabkan waktu tidur berantakan yang berakibat pada rasa ngantuk di pagi hari, kesulitan dalam berkonsentrasi, depresi, hingga kekebalan tubuh menurun. Gangguan pada mata pun dapat terjadi dimana dengan terlalu sering menatap layar komputer atau *gadget* mengakibatkan penglihatan mata anak menjadi terganggu yang berawal dari mata yang lelah, minusnya bertambah, hingga kerusakan pada saraf mata. Seseorang menghabiskan waktunya dengan memainkan *game online* juga kurang olahraga yang mengakibatkan adiksi aktifitas ini akan berakibat pada obesitas, dan fisik lemah. Jika anak telah adiksi *game online* atau tidak memainkannya selama satu hari saja bisa mengakibatkan anak sakau, hingga gemetar tangannya dan gemeretak giginya, dengan melampiaskannya melalui banting pintu, membuat berantakan benda di sekitarnya, berbicara kasar, marah yang tidak terkendali, yang mana semua itu dikarenakan tidak terpenuhinya hasrat bermain *game online* (Sodiki, 2005). Kecanduan *game online* ini berdampak pada 5 aspek, yakni psikologis, kesehatan, sosial, keuangan, dan akademik (Novrialdy, 2019).

Pendidik pertama bagi anak-anak adalah orang tuanya, yang mana orang tua berperan menjadi pemimpin keluarga yang berperan penting untuk membentuk perkembangan kepribadian anak-anak anaknya. Menurut pendapat dari Ericson (Zahara Idris dan Lisma Jamal, 1992) mengungkapkan bahwa rasa keamanan dalam kehidupan hanya dimiliki anak-anak jika mulai anak-anak lahir sudah disertai dengan cinta serta kasih sayang dari ibunya yang ikhlas dan gembira. Maka, orang tua memiliki peran penting dalam pendidikan anaknya (Murtiningsih, 2013). Secara umum, pendidikan dalam keluarga tidak mengacu pada kesadaran maupun pengertian dari pengetahuan mendidik, secara kodrati struktur dan suasana yang membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan bisa tercapai karena pergaulan serta interaksi timbal balik antara pengetahuan orang tua dengan orang tua mengenai *game online* sebagai acuan untuk mengawasi anaknya. Dalam hal ini untuk melakukan pengurangan adiksi *game online* harus ada

peran orang tua dalam mengurangi kecanduan anak atas *game online*, supaya dalam kesehariannya bisa berlangsung harmonis dengan tidak mengakibatkan efek negatif serya konflik yang tidak diharapkan. Upaya yang dilakukan orang tua yakni dengan melakukan pengurangan waktu anak bermain dengan diganti menggunakan hal yang positif berupa olah raga, mengaji, dan membaca buku, dan melakukan pengurangan pada pergaulan anaknya dengan pemain *game online* lainnya.

Bagi anak-anak *game* bisa memberikan stimulus untuk peningkatan kemampuan berpikirnya dan kecerdasan anak. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan dalam *game* ada berbagai permasalahan yang mesti dipecahkan oleh orang yang memainkannya. Tetapi, harus tahu *game* yang baik bagi tumbuh kembang anak, dikarenakan tidak semua *game* berguna untuk anak-anak. Sehingga, dalam hal ini orang tua berperan penting untuk mengawasi dan memilih *game* yang dimainkan oleh anaknya (Purnomo, 2020). Sementara itu, ketika anak bermain tidak ada unsur paksaan dari pihak lainnya atau secara alami dunia anak adalah bermain yang menjadikannya akrab dengan lingkungannya, aktif dan memiliki tujuan untuk hiburan. Jadi, tidak bisa dibenarkan bila orang tua dengan kesengajaan menjauhkan anaknya untuk bermain atau anak memiliki hak bermain dengan tidak terdapat batasan dalam variasi *game* yang anak mainkan. Sedangkan, waktu bermainnya yakni waktu luang yang sudah anak-anak atur sesuai undang-undang.

Fenomena maraknya usia anak dibawah umur dalam memainkan *game online* dapat dijumpai di berbagai daerah salah satunya di Maluku Kota Ambon. Didasarkan pengamatan yang dilaksanakan peneliti menemukan aktivitas bermain *game online* dilakukan oleh anak-anak di Kota Ambon khususnya di Kelurahan Rijali Kecamatan Sirimau, yang dimana terdapat anak-anak usia sekolah dasar (SD) hingga usia sekolah menengah atas (SMA) di kelurahan tersebut sebagian besar gemar bermain *game online*. Anak-anak rela untuk menghabiskan waktu banyak duduk di teras rumah, nongkrong dirumah warga hanya untuk bermain *game online* hingga lupa waktu. Waktu yang seharusnya dipergunakan untuk belajar dan melakukan kegiatan lainnya dihabiskan untuk bermain *game online* sehingga mengakibatkan waktu belajar menjadi tidak teratur, malas untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah karena keasikan bermain *game online*. Anak-anak selalu bermain *game online* setelah pulang dari sekolah bahkan ada yang rela begadang hingga larut malam hanya untuk bermain *game online*, tidak tidur hanya untuk bermain *game online*. Hal ini tentunya sangat berdampak buruk terhadap kesehatan tubuh. Karena selain waktu tidur yang kurang cukup, seseorang yang terlalu sering menatap layar komputer atau *gadget* mengakibatkan penurunan pada kesehatan matanya berupa mata menjadi lelah, bertambahnya minus, hingga saraf mata menjadi rusak. Penelitian yang dilakukan Fitriyana (2019) pada peserta didik kelas V SD Negeri 007 Pulau Birandang menyebutkan beberapa peserta didik mengeluhkan matanya merah, menjadi berair, lelah, perih yang mana 10 peserta didik tersebut bermain *game online* rata-rata 2,5 jam dalam satu hari sebanyak 3 kali yang berakibat pula belajarnya mengalami penurunan. Keluhan yang dirasakan seperti mata sering berair, mata merah, perih dan mata sering merasa lelah.

Pada usia perkembangan anak, adanya *game online* bisa mengurangi kegiatan positif yang semestinya dijalankan anaknya. Anak menjadi kecanduan *game* yang berpengaruh pula pada keinginan untuk belajar dan bisa terjadi penurunan waktu belajar dan berinteraksi dengan teman-temannya. Penelitian yang dilakukan oleh (Aprilianto, 2020) menyebutkan bahwa biasanya *game online* dimainkan anak saat di rumah untuk menghilangkan rasa lelahnya. Tetapi, hal itu juga memiliki dampak negatif untuk kegiatan belajar anak saat di rumah yakni anak-anak tidak mempunyai skala prioritas dalam menjalankan kegiatan kesehariannya, anak terdorong bertindak menyimpang, anak menjadi malas untuk belajar, maka dalam hal ini pengawasan dari orang tua sangat dibutuhkan. Hal tersebut menegaskan bahwa *game online* mengakibatkan anak-anak

menjadi malas untuk belajar dan pola belajar anak terganggu dan sering melakukan penundaan dalam kegiatan kesehariannya.

Berdasarkan permasalahan serta fenomena yang ada, dan mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian di Kelurahan Rijali Kecamatan Sirimau Kota Ambon dengan judul kajian terhadap permainan *game online* dalam implementasi pemenuhan hak anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari bermain *game online* pada anak, upaya orang tua dalam mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak, serta kendala yang dihadapi orang tua dalam mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak. Sementara itu, adanya penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi banyak orang dan berguna untuk referensi penelitian berikutnya mengenai pelaksanaan kewajiban orang tua dalam pemenuhan hak anak dalam bermain *game online*.

Metode

Metode kualitatif digunakan pada penelitian ini sebagai prosedur untuk memperoleh data deskriptif yakni kata-kata secara lisan atau juga tulisan dari bentuk tindakan kebijakan. Adapun subjek dalam penelitian adalah anak-anak berusia di bawah 18 tahun, 20 orang anak yang bermain *game online* dan di tambah 10 orang tua, 2 tokoh masyarakat di Kelurahan Rijali Kecamatan Sirimau Kota Ambon. Dalam pemilihan subjek penelitian tersebut, peneliti menggunakan teknik *proposive sampling* dimana subjek di pilih menggunakan kriteria-kriteria tertentu. Penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian lapangan dengan penelitian langsung ke lapangan sebagai instrument pengumpulan data. Dalam mendapatkan data yang sesuai harapan, maka digunakan teknik observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang peneliti gunakan yaitu model *Miles* dan *Huberman* dengan 3 tahapan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Penjelasan selanjutnya yakni peneliti menguraikan data temuan lapangan berupa data observasi dan wawancara yang sesuai rumusan masalah dalam judul penelitian ini. Penyusunan hasil penelitian mengkomparasikan antara hasil wawancara, dan observasi dengan analisa peneliti, temuan anak-anak dikuatkan dengan penggunaan konsep maupun teori yang telah tersaji dalam uraian sebelumnya.

1. Bagaimana Dampak Bermain *Game Online* Pada Anak

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat pada masa globalisasi. Akses internet bisa dilakukan secara mudah melalui laptop ataupun *smartphone*. Khususnya anak-anak yang bisa dengan mudah bermain *game online*. Akan tetapi bermain *game online* secara berlebihan tentu berakibat pada perkembangan jiwa anak. Menurut pendapat Dharma (2011) dan Ika Quthrun Nada (2019) menunjukkan bahwasannya adanya dampak negatif dari *game online* yaitu pada sikap belajar siswa, dimana waktu anak akan habis lebih banyak digunakan untuk memainkan *game online* dibandingkan dengan waktu belajar, terganggunya konsentrasi belajar dari anak, lebih mudah melupakan tugas-tugas sekolahnya, memburuknya perkembangan akademik siswa, bermain *game* akan menjadi prioritas utama dari pada bermain dengan teman, membuat anak lebih jauh dengan teman sebayanya dan munculnya kecemasan dan menjadi pemarah jika tidak memainkannya. Kerap kali *game online* dimainkan anak-anak di Kelurahan Rijali Kota Ambon. Untuk mengetahui dampak dari bermain *game online* pada anak, terlebih dahulu dapat dipahami penjelasan terkait dengan pengertian *game online*. Pengertian *game online* sesuai hasil wawancara dengan beberapa responden dan informan di Kelurahan Rijali Kota Ambon. Dalam pernyataan yang di ungkapkan

oleh anak-anak yang bermain *game* anak-anak diantaranya Marsel (Wawancara, 30 Maret 2022) hasil wawancara:

Game online adalah suatu permainan *online* yang dalam hal memainkannya menggunakan jaringan data seluler atau *wifi*.

Adapun pernyataan yang diungkapkan oleh orang tua yang memiliki anak gemar bermain *game online*. Berikut wawancara dengan Ibu Rosanak-anakna Mahu salah satu warga Kelurahan Rijali (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Yang saya tahu *game online* itu yakni permainan yang anak-anak memainkannya dengan menggunakan *handphone* akan tetapi permainan *game online* ini jika terlalu sering dimainkan tidak baik untuk anak-anak dikarenakan kalau anak-anak sudah bermain *game online* meraka sudah tidak mau berhenti bermain.

Adapun pernyataan yang di untkapkan oleh Ibu RT (Wawancara, 2 April 2022) hasil wawancara:

Game online yaitu permainan dengan menggunakan internet dimana didalamnya menyenangkan anak-anak banyak permainan *online* yang mana berbagai kalangan bisa memainkannya.

Dari hasil wawancara yang disampaikan oleh beberapa informan dan responden anak-anak diatas bisa dilakukan analisis pengertian *game online* merupakan permainan *online* yang dimainkan melalui sarana internet, di mana didalamnya meyedikan beragam permainan *online* yang bisa di mainkan oleh berbagai kalangan, sebagaimana disampaikan oleh (Yusnizal Firdaus, 2018) dalam jurnalnya bahwa *game online* yakni permainan yang terhubung menggunakan jaringannya berupa internet, yang mana permainan ini dapat dimainkan menggunakan laptop, *handphone* dan perangkat lainnya. Selain itu, banyak orang bisa memainkannya asalkan terhubung dengan internet serta memiliki jenis *game* dari yang mempunyai basis teks hingga grafik yang kompleks dengan terciptanya dunia *virtual* yang banyak pemainnya secara bersamaan memainkannya.

Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan bisa anak-anak mengambil kesimpulan yakni *game online* yaitu permainan dengan memiliki keterhubungan dengan jaringan internet dan dapat digunakan di perangkat *hanphone* maupun perangkat lainnya, dimana *game online* menyeanakkan berbagai macam permainan *online* yang bisa di mainkan oleh setiap orang.

Pada perkembangan teknologi sekarang bermain *game online* adalah hal biasa dilakukan anak-anak dan juga orang dewasa. Kebiasaan tersebut beresiko karena dapat membuat anak kecanduan akan permainan tersebut. Menurut Amellia Hardanti (2013) mengatakan bahwa kecanduan dalam memainkan *game online* yaitu kegiatan yang dijalankan dengan melebihi batas wajar serta menimbulkan gangguan untuk kesehariannya. Kecanduan dalam bermain *game online* dikarenakan 2 faktor yakni internal dan eksternal. Untuk mengetahui berbagai faktor yang mempengaruhi anak-anak di Kelurahan Rijali, Kota Ambon yang bermain *game online*, berikut hasil wawancara terhadap beberapa warga di Kelurahan Rijal, Kota Ambon anak-anak diantaranya yaitu Johan (Wawancara, 31 Maret 2022) mengatakan:

Saya memainkan *game online* awalnya karena lihat teman-teman saya banyak yang memainkan *game online*. Dari situ saya mulai tertarik dan ikut-ikutan meraka untuk memainkan permainan *online* tersebut. Selain karena ikut-ikutan, saya juga kadang suka merasa bosan kalau tidak ada orang dirumah selain saya sendiri. Jadi kalau sudah ada *game online* saya jadi tidak kesepian dan merasa terhibur.

Adapun Pernyataan yang di sampaikan oleh orang tua yang anaknya memainkan permainan *online* di Kelurahan Rijali yakni Ibu Fatma salah satu warga Kelurahan Rijali (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Saya sering sekali lihat anak-anak disini main *game online* terutama anak saya kalo sudah main *handphone* apalagi main *game online* sudah tidak ingat waktu lainnya lagi. Biasanya sehabis pulang sekolah anak-anak langsung cari *handphone* lalu main *game online*, kadang kalo ada temannya datang kerumah ngajak bermain anak-anak langsung pergi keluar main *game online* di tempat *wifi* karena di sekitaran komplek sini juga banyak yang menyewakan *wifi*, kalau di rumah mungkin anak-anak rasa kesepian tidak ada temannya.

Hal ini di perjelas oleh Ibu RW selaku tokoh masyarakat di Kelurahan Rijali (Wawancara, 2 April 2022) hasil wawancara:

Yang saya lihat disini memang banyak anak memainkan *game online*. Tidak anak-anak saja namun orang dewasa pun banyak yang melakukannya. Menurut saya hal yang mendorong anak-anak bermain *game online* faktor utamanya adalah lingkungan teman sebaya. Dikarenakan anak-anak mengikuti teman lainnya yang mayoritas bermain *game online*. Selain itu faktor lainnya adalah dari keluarga. Kebanyakan yang saya lihat disini orang tua sering membiarkan anaknya menggunakan *handphone*, hal ini justru memberikan kesempatan untuk mengakses apa saja yang ada di *handphone* termasuk *game online* yang sering anak-anak mainkan sekarang.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan dan responden yang telah dijabarkan sebelumnya bisa di analisis bahwa, faktor yang membuat anak-anak di Kelurahan Rijali Kota Ambon tertarik untuk bermain *game online* anak-anak diantaranya yaitu pertama karena faktor lingkungan pertemanan, selain itu karena rasa bosan sehingga membuat anak-anak bermain *game online*. Adapun faktor lainnya adalah rasa kesepian yang membuat anak tersebut bermain *game online* sebagai hiburannya dan juga fitur menarik yang menyebabkan banyak anak-anak memainkan *game online*. Pada penelitian Rahman & Nursalim (2021) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang menjadi penyebab adanya perilaku adiksi atau kecanduan *game online*, faktor internal dari perilaku anak-anak tersebut diantaranya yaitu rasa ingin untuk menjadi terbaik dan memperoleh nilai yang tinggi dan juga peringkat terbaik, munculnya perasaan bosan pada aktivitas selain memainkan *game*, seperti waktu proses pembelajaran, kebingungan dalam manajemen prioritas waktu dan kegiatan, karena disibukkan dengan *game*, minimnya kontrol diri yang dimiliki oleh seseorang tersebut. Sedangkan faktor eksternal yang menjadi penyebab adanya perilaku adiksi anak-anak diantaranya yaitu dampak dari pengaruh lingkungan, jika banyak dari lingkungan anak yang menjadi pecandu maka besar kemungkinan untuk mengajak anak tersebut, hubungan dengan sosial yang tidak begitu baik, sehingga bermain menjadi pilihan dalam menghabiskan waktu, *game* aktivitas yang memberi kesenangan, kurangnya kasih sayang dan waktu luang dari keluarga terutama orang tua terhadap aktivitas anak (kurangnya *family time*).

Berdasarkan analisis yang telah dilaksanakan bisa diperoleh kesimpulan benar adanya faktor-faktor yang membuat anak tertarik memainkan *game online* anak-anak diantaranya adalah faktor lingkungan pertemanan, rasa bosan, kesepian, dan fitur *game* yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan oleh anak-anak. Dimana hal tersebut ditunjukkan melalui hasil wawancara terhadap informan dan juga responden di Kelurahan Rijali Kota Ambon. Dalam kutipan (Rahman & Nursalim, 2021) dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa ada faktor penyebab anak mengalami adiksi dalam memainkan *game online*, namun dari beberapa faktor yang di temukan memiliki beberapa perbedaan, perbedaan anak-anak tersebut diantaranya yaitu faktor

internal salah satunya yaitu rasa ingin untuk menjadi terbaik dan memperoleh nilai yang tinggi dan juga peringkat terbaik. Sedangkan faktor eksternal penyebab adanya perilaku kecanduan dalam memainkan *game online* salah satunya adalah kasih sayang yang kurang serta waktu luang keluarga terutama orang tua terhadap aktivitas anak (kurangnya *family time*).

Dalam hal bermain, izin dari orang tua sangatlah penting dibutuhkan kepada anak, dimana anak memiliki hak untuk bermain demi mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Menurut Musfiroh (2005) mengatakan bahwa kegiatan bermain adalah hal yang membuat anak-anak senang serta menjadi kebutuhan yang mesti terpenuhi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Kelurahan Rijali Kota Ambon, peneliti menemukan bahwa orang tua dengan anaknya yang gemar bermain *game online* memberikan anak kesempatan bermain, akan tetapi dengan batas waktu tertentu. Hal ini juga diperkuat melalui hasil wawancara peneliti terhadap informan yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Adit selaku anak yang bermain *game online* di Kelurahan Rijali (Wawancara, 31 Maret 2022) hasil wawancara:

Orang tua saya memberikan izin untuk memainkan *game online*, tetapi kalau waktunya belajar dan saya masih bermain *game online* orang tua saya pasti langsung marah suruh berhenti main *game online*.

Informasi lain juga peneliti dapat dari salah satu responden yakni Tino (Wawancara, 31 Maret 2022) hasil wawancara:

Saya kalau main *game online* suka dimarahi dan dilarang sama orang tua saya soalnya kalau sudah bermain *game online* suka tidak ingat sama waktu, kalau pulang main biasa sampai telat, dan kalo sudah dilarang begitu saya masih suka melawan, saya biarkan saja besoknya main lagi.

Hal ini dipertegas dengan tanggapan dari orang tua yang mempunyai anak bermain *game online* anak-anak diantaranya sebagai berikut salah satu warga responden, yakni Ibu Lili (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Saya tak memberikan larangan anak dalam memainkan *game online*, tapi dengan memberikan persyaratan buat anak-anak kalau main *game* harus ingat waktu, kalau anak saya sudah keasikan bermain *game* terus tidak berhenti-berhenti disitu saya langsung marahin, saya nasehatin kalau main *game* terus nanti kamu jadi bodoh.

Didasarkan hasil wawancara dilakukan analisis yakni aktivitas bermain *game online* yang dilakukan oleh anak-anak di Kelurahan Rijali masih anak-anak diawasi orang tua, dimana orang tua membatasi waktu bermain anaknya dan anak menuruti peraturan yang diberikan orang tuanya. Namun, hal tersebut tak berlaku menyeluruh. Beberapa anak tidak diberikan kesempatan bermain *game online* oleh orang tuanya. Berdasarkan penelitian Nerendra (2002) yang mengatakan bahwa bermain adalah hak dasar anak yang kerap kali tidak diperhatikan oleh berbagai pihak. Anggapan mengenai bermain adalah hal yang tidak penting dan hanya membuang-buang waktu saja. Hak bermain kerap kali tidak diperhatikan khususnya dikarenakan anggapan tak penting. Masih sedikitnya orang tua serta profesional yang sadar mengenai hubungan perkembangan anak dengan bermain (Murtiningsih, 2013).

Maka, bisa didapatkan kesimpulan yakni kegiatan aktivitas bermain *game online* yang dilakukan oleh anak-anak Kelurahan Rijali berada di bawah kontrol serta tanggung jawab orang tuanya, dimana orang tua membuka kesempatan untuk anak bermain *game online* dengan syarat-syarat tertentu. Akan tetapi tidak belaku menyeluruh, sebagian anak tidak diberikan kesempatan bermain oleh orang tuanya dengan alasan dapat menghambat aktivitas lain yang dimiliki anak.

Bermain merupakan hak bagi anak yang mesti dipenuhi orang tua. Dengan memberikan kesempatan bermain kepada anak, anak dapat bereksplorasi serta memperoleh berbagai hal baru. Anak-anak dengan bermain bisa mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Dengan demikian, orang tua perlu memahami mengenai hak bermain anak mesti terpenuhi. Bagi anak usia dini bermain adalah hal yang menghubungkan seluruh aspek perkembangannya, anak memiliki perasaan senang saat mengikuti kegiatan yang membuat anak senang. Dalam hasil wawancara peneliti dengan anak yang memainkan *game online* di Kelurahan Rijali, yakni Bapak Rudi Keleder (Wawancara, 1 April 2002) hasil wawancara:

Kalau menurut saya bermain penting diberikan kepada anak agar dapat mengasah keterampilan otak anak. Akan tetapi kalau permainan yang dimainkan anak tidak baik maka akan berbahaya untuk anak.

Adapun pernyataan berbeda disampaikan oleh responden yakni Ibu Nur Wali dan Ibu Wanahi (Wawancara, 1 April 2002) hasil wawancara:

Bermain itu sebenarnya tidak penting bagi anak, karena kalau anak sudah bermain, anak sudah tidak fokus lagi dengan waktu belajarnya.

Dari hasil wawancara yang disampaikan oleh beberapa informan dan responden anak-anak di atas dapat dianalisis bahwa aktivitas bermain dilakukan oleh anak-anak di Kelurahan Rijali, membuat anak-anak menjadi merasa senang, dan terhibur karena permainan yang dimainkan seru, asik dan sebagai ajang berkumpul dengan teman-temannya. Bagi para orang tua maupun tokoh masyarakat di Kelurahan Rijali berpendapat bahwa bermain penting diberikan kepada anak untuk mengasah otak, dan tumbuh kembang anak, dengan persyaratan adanya batasan waktu, dan permainan itu tidak membahayakan bagi anak. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku menyeluruh, beberapa orang tua beranggapan bahwa bermain tidak penting diberikan kepada anak dengan alasan dapat mengganggu waktu belajar anak. Sejalan dengan penelitian (Saputra & Ekawati, 2017) mengatakan bahwa melalui bermain memberikan kebebasan anak supaya bisa bereksplorasi serta menemukan berbagai hal baru. Selain itu, dengan permainan anak bisa melakukan pengembangan pada potensi dirinya dengan maksimal, berupa potensi mental, intelektual, spiritual dan fisik anaknya. Dengan demikian, bagi anak usia dini bermain adalah hal yang menghubungkan perkembangan berbagai ranah dalam dirinya. Tiap-tiap permainan adalah hak anak, akan tetapi dalam permainan ada persyaratan tertentu yakni tidak menimbulkan bahaya untuk anak, anak sukarela memainkannya, bisa memberikan peningkatan kemampuan interaksi serta eksplorasi anak, memberikan dukungan untuk kemampuan emosional anak atau semuanya bisa dikatakan mendorong tumbuh kembang anaknya.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan bisa diperoleh kesimpulan tentang kegiatan aktivitas bermain sering dilakukan oleh anak-anak di Kelurahan Rijali, karena bagi anak dengan bermain dapat membuat anak merasa senang dan terhibur. Bagi para orang tua maupun tokoh masyarakat beranggapan bahwa bermain penting diberikan kepada anak untuk mengasah otak anak dan tumbuh kembang anak. Akan tetapi tidak semua orang tua di Kelurahan Rijali menganggap bahwa bermain perlu diberikan kepada anak, karena menurut anak-anak jika anak bermain maka akan menggagu pendidikan anak. Hal ini jelas bertentangan dengan peraturan undang-undangan Pasal 11, undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Dengan demikian larangan bermain bagi anak merupakan bentuk hak anak yang tidak terpenuhi sebagaimana undang-undang tersebut.

Ada berbagai dampak yang ditimbulkan dari aktivitas bermain *game online* bagi para pemainnya. Sebagaimana yang dialami oleh anak-anak di Kelurahan Rijali dalam aktivitas bermain *game online*. Berikut hasil wawancara peneliti terhadap informan dan responden di

Kelurahan Rijali Kecamatan Sirimau Kota Ambon, yakni Farel (Wawancara, 30 Maret 2022) hasil wawancara:

Saya kalau sudah main *game online* jadi malas belajar soalnya permainannya bikin ketagihan ingin main terus. 2 jam main permainan habis itu lanjut lagi bermain, biasanya saya begadang main *game online* sampe pagi, sampai kadang telat bangun pagi. Kalau bukan mama saya yang kasih bangun mungkin saya tidak berangkat sekolah.

Paparan lain dari orang tua yang anaknya bermain *game online* yakni, Ibu Fatma (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Semenjak adanya *game online* ini membawa pengaruh buruk kepada anak terutama pada kesehatan mata anak. Karena setiap hari mereka menatap layar *handphone* terus, apalagi anak saya setiap hari tidak mau lepas dari *handphone*, kalau sudah bermain *game online* sampai malam, habis *isya* baru istirahat.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap informan, bisa dilakukan analisis yakni dampak yang dirasakan anak-anak yang memainkan *game online* di Kelurahan Rijali anak-anak diantaranya yaitu anak menjadi malas belajar, malas pergi ke sekolah, anak jadi sering begadang, tidur tidak tepat waktu, kesehatan mata terganggu, berat badan menurun, anak menjadi susah diatur oleh orang tua. Hal ini juga di perjelas oleh Ibu RW (Wawancara, 2 April 2022) mengatakan bahwa menurut saya *game online* memiliki pengaruh buruk kepada anak, karena pernah ada kasus anak yang bermain *game online* sampai berakibat pada mata anak yang menjadi sakit karena keseringan menatap *handphone*, hal ini tentunya membahayakan bagi kesehatan. *Game online* juga membawa dampak tidak baik terhadap pendidikan anak, dimana prestasi anak menjadi menurun karena keseringan bermain *game online*. Apalagi selama masa pandemi, aktivitas belajar yang dilakukan oleh anak lebih banyak menggunakan *handphone*, hal tersebut tentu memberikan celah kepada anak untuk mengakses apa saja yang anak-anak inginkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap beberapa informan dan responden yang telah dilaksanakan bisa di analisis yakni, aktivitas bermain *game online* yang di lakukan oleh anak-anak di Kelurahan Rijali memberikan dampak buruk terhadap anak. Akibat buruk anak-anak tersebut diantaranya yakni membuat anak malas belajar, kesehatan mata terganggu karena keseringan menatap layar *handphone*, pola tidur anak menjadi tidak teratur karena di pakai untuk begadang bermain *game online*. Adapun dampak lainnya yaitu anak menjadi susah di atur, tidak mendengarkan nasihat orang tua karena lebih mementingkan bermain *game online*. Sejalan dengan penelitian dari Rahmat (2014) mengungkapkan bahwa bermain *game online* berdampak negatif yakni membuang waktu dan uang sia-sia, kecanduan, bolos sekolah, hingga lupa waktu dalam melakukan makan, belajar, ibadah, mata minus, anak bohong kepada orangtuanya untuk bolos sekolah bermain *game online*. dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata kurang sehat. Penelitian dari Komang Sundara (2020) mengungkapkan bahwa *game online* akan menjadikan kegiatan positif berkurang. Anak menjadi kecanduan *game* dan berpengaruh pada keinginan untuk belajar yang berakibat pada waktu belajar serta waktu lainnya berkurang. Dengan demikian, frekuensi yang tinggi, waktu dan ketergantungan peserta didik saat memainkan *game online* bisa mengakibatkan motivasi belajar rendah, maka *game online* sangat memberikan pengaruh yang negatif bagi motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan didapatkan kesimpulan yakni permainan *game online* yang dimainkan anak-anak di Kelurahan Rijali membawa dampak buruk terhadap anak, dimana anak menjadi malas belajar, terganggunya kesehatan mata pada anak, tidur tidak tepat waktu, dan anak jadi susah di atur oleh orang tua. Hal serupa juga di ungkapkan oleh Ghuman dan

Griffiths (2012) mengungkapkan bahwa permasalahan yang muncul dari bermain *game online* secara berlebihan, yakni tidak peduli dengan aktivitas siswanya, kontrol waktu hilang, prestasi akademik menurun, selain itu penurunan juga pada kesehatan, finansial, relasi, dan lain-lain.

2. Bagaimana Upaya Orang Tua Dalam Mengurangi Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak

Orang tua memegang peranan penting untuk mengontrol tiap kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak. Orang tua yang menjaga dan memelihara anaknya akan menjamin bahwa aktivitas bermain yang dilakukan anaknya tidaklah berbahaya bagi anak, dimana dalam mendidik anak, sikap orang tua harus tegas, rasional, disiplin, dan menghormati anaknya. Menurut Yusiana (2009) mengatakan bahwa dalam bermain orang tua memiliki peranan untuk memberikan motivasi, pengawasan serta teman untuk menemani anaknya bermain. Saat mengawasi anak bermain dibutuhkan untuk berbagai variasi permainannya, hal tersebut dilaksanakan guna memberikan pencegahan hal yang menyimpang saat bermain. Sesudah tahu dampak pada anak yang bermain *game online*, lalu peneliti mewawancarai informan guna tahu upaya orang tua untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online* anaknya di Kelurahan Rijali, adapun hasil wawancaranya dengan salah satu responden di Kelurahan Rijali, yakni Rehan Asbasa (Wawancara, 30 Maret 2022) hasil wawancara:

Mama saya kalau lihat saya bermain *game online* terus-terusan pasti langsung dimarahi di suruh stop mainnya di nasehati kalau main terus nanti kamu jadi bodoh, kadang saya melawan, saya tinggal pergi bawa *hanphone*.

Paparan lain dari orang tua yang memiliki anak memainkan *game online*, Ibu Nona (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Sebagai orang tua ingin melihat anak-anaknya baik-baik saja saat melakukan kegiatan yang dilakukan dalam kesehariannya. Dengan melihat anak saya yang sering sekali bermain *game online* tentunya tidak baik bagi anak. Saya berupaya agar anak saya dapat mengurangi kebiasaan dalam bermain *game online*, walaupun tidak bisa dilarang tapi setidaknya berusaha menasehati pelan-pelan, agar kelamaan bisa berubah. Tetap saya kasih batasan waktu juga untuk waktu bermainnya di jam-jam tertentu, meskipun kadang-kadang anak-anak tidak mendengarkan.

Sesudai dengan analisis dari hasil wawancara yakni tidak ada larangan untuk anak bermain *game online*, akan tetapi orang tua tetap memberikan *control* waktu bermain bagi anak dengan cara, orang tua memberikan nasihat dan batasan waktu bermain kepada anak supaya anak tidak hanya menggunakan waktu anak dengan bermain *game online*. Hal ini juga di perjelas oleh Ibu RW (Wawancara, 2 April 2022) mengatakan bahwa untuk kategori anak-anak di Kelurahan Rijali untuk usaha melakukan pengurangan waktu bermain *game online* yang dilakukan kepada anak, berarti kembali pada pola asuh dari orang tua untuk mengontrol anaknya yang bermain *game online*. Adapun Pernyataan yang berasal dari Ibu (Wawancara, 2 April 2022) mengatakan bahwa selaku tokoh masyarakat hal yang dapat dilakukan dalam mengurangi kebiasaan bermain *game online* adalah dengan mengajak anak guna melaksanakan hal yang positif seperti mengajak anak ke perpustakaan Rijali untuk membaca. Hal ini dilakukan salah satunya agar memberikan kesibukan kepada anak dan menghindari kegiatan bermain *game online* secara berlebihan pada anak.

Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan terhadap responden dan informan dapat di analisis orang tua di Kelurahan Rijali pada dasarnya tak memberikan larangan untuk anak-anaknya bermain *game online*. Namun, anak tetap memperhatikan dan kontrol kepada anak agar tidak

terjadi kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan. Adapun upaya yang di lakukan oleh orang tua adalah dengan mengontrol pola bermain anak terkhususnya *game online*. Selain itu, usaha melakukan pengurangan bermain *game online* terhadap anaknya juga dilakukan melalui nasehat sebagai pengingat agar anak tidak lalai dalam bermain *game online*. Orang tua juga membatasi waktu bermain, harus di patuhi anak sehingga anak-anak tidak berlarut-larut saat memainkan *game online* dengan menetapkan jam-jam tertentu kepada anak untuk di pakai melakukan kegiatan atau aktivitas lainnya. Adapun upaya yang di lakukan Ibu RT adalah dengan cara mengajak anak-anak di Kelurahan Rijali membaca buku di perpustakaan Rijali. Hal ini bertujuan agar waktu luang yang dimiliki anak tidak dihabiskan hanya untuk bermain *game online*. Dalam penelitian (Abdul Kadir *et al.*, 2020) dalam jurnalnya mengatakan bahwa dalam melakukan pengurangan adiksi terhadap *game online* diperlukan orang tua untuk mengurangi adiksi *game online*, supaya bisa melakukan kehidupan kesehariannya bisa dilaksanakan sejalan dengan tidak memberikan dampak negatif serta menimbulkan konflik yang tidak diinginkan. Berarti hal tersebut menekankan pada kemampuan orang tua dalam melakukan pengurangan waktu bermain anaknya diganti dengan kegiatan yang lebih bermanfaat yakni seperti mengaji, membaca buku dan olah raga. Selain itu, orang tua mesti bisa melakukan pengurang pergaulan anaknya dengan pemain *game online* yang lain.

Berdasarkan analisis anak-anak diatas dapat disimpulkan bahwa adanya usaha yang dilaksanakan orang tua di Kelurahan Rijali untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak-anaknya yakni dengan memperhatikan dan kontrol anak agar tidak terjadi kebiasaan bermain *game online* yang berlebihan. Upaya lainnya yang di lakukan orang tua yaitu melalui nasehat sebagai pengingat agar anak tidak lalai saat memainkan *game online*. Orang tua juga membatasi waktu bermain yang harus di patuhi anak sehingga anak-anak tidak berlarut-larut dalam bermain *game online*. Adapun upaya yang di lakukan Ibu RT adalah dengan memanfaatkan waktu luang anak-anak di Kelurahan Rijali dengan melakukan hal positif seperti mengajak anak ke perpustakaan Rijali untuk membaca buku. Sejalan dengan pendapat dari Casmini (2007) mengungkapkan bahwa pola asuh adalah usaha yang dilakukan orang tua dalam melaksanakan pendidikan terhadap anaknya guna mewujudkan proses menjadi dewasa melalui memberikan tuntunan, kontrol dan pengawasan anak sampai anak menjadi biasa serta dijadikan pedoman untuk kehidupannya. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam penanaman nilai kehidupan terhadap anaknya yakni nilai maupun norma yang ada dalam masyarakat kepada anaknya supaya anak bisa menyatu dengan masyarakat. Orang tua dalam melaksanakan pola asuh akan berpengaruh pada anaknya khususnya perilaku anak yang mengalami kecanduan memainkan *game online*.

3. Bagaimana Kendala Yang Dihadapi Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain *Game online* Pada Anak

Keterlibatan keluarga sangat penting dalam mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Dengan adanya teknologi yang semakin maju, anak lebih memanfaatkan elektronik dalam bermain *game* daripada melakukan aktivitas lainnya yang bermanfaat. Usaha dalam melakukan pengurangan bermain *game online* terhadap anaknya, beberapa orang tua di Kelurahan Rijali mengalami beberapa kendala dalam mengatasi upaya tersebut. Dapat dilihat pada hasil wawancara dengan responden yaitu Ibu Lili (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Kendala yang saya alami dalam mengurangi kebiasaan bermain *game online* yaitu pada anak sendiri yang bandel, sering melawan, tidak mendengarkan ketika diberikan nasihat, kalau sudah saya tegur untuk berhenti main *game online*, anak-anak langsung marah pergi bawa *hanphone*.

Paparan lain juga di sampaikan oleh ibu Wanahi (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Kendala yang saya alami yaitu pekerjaan, setiap hari saya bekerja di pasar pulang kerja sudah malam, jadi kurang memperhatikan kegiatan anak dirumah, anak juga jadi kurang pengawasan.

Didasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan terdapat hambatan yang di rasakan oleh orang tua di Kelurahan Rijali dalam usahanya melaksanakan pengurangan kebiasaan memainkan game *online* terhadap anaknya. Kendala anak-anak tersebut diantaranya yaitu sifat anak yang sering kali marah, tidak mendengarkan ketika diberikan nasihat oleh orang tua. Adapun kendala lain yang di rasakan orang tua adalah pekerjaan orang tua yang menjadikan upaya tersebut kurang efektif di lakukan kepada anak untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online*. Karena kurangnya waktu orang tua di rumah dengan anak menjadikan anaknya kurang mendapatkan perhatian dan pengawasan dalam aktivitas bermain yang di lakukan. Sejalan dengan penelitian (Hinestroza, 2018) mengatakan bahwa kesibukan orang tua dengan kegiatan dan pekerjaan masing-masing membuat lalai akan tugas orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya menjadikan mereka lalai akan tugasnya serta kewajiban dalam pengawasan terhadap anak-anaknya. Pengawasan orang tua terhadap anaknya yang kurang dalam menggunakan *handphone* menjadikan anak seenaknya dalam memakai *handphone* khususnya saat bermain *game online*. Anak-anak masih membutuhkan bimbingan orang tuannya untuk melaksanakan banyak hal supaya anak tidak terjatuh dalam akibat negatif *game online*. Maka, sifat anak yang kerap marah serta tidak memperhatikan nasihat dari orang tua anak-anak dikarenakan salah satunya pengawasan yang kurang dari orang tua terhadap anaknya.

Berdasarkan analisis di atas bisa didapatkan kesimpulan yakni ada kendala yang di alami orang tua di Kelurahan Rijali untuk usahanya melakukan pengurangan kebiasaan bermain *game online* pada anak. Kendala anak-anak tersebut diantaranya yaitu, sifat anak yang apabila di nasehati orang tua marah dan tidak mendengarkan. Adapun kendala lainnya adalah pekerjaan orang tua yang menjadikan upaya tersebut kurang efektif di lakukan kepada anak dalam mengurangi kebiasaan bermain *game online*. Menurut Nucci (2010) dalam jurnal (Sulyandari, 2019) mengatakan bahwa gagalnya berdiskusi antara orang tua dengan anak mengakibatkan masalah psikologi anak yang didalamnya terdapat penegakan aturan sosial di rumah, yang mana anak mengalami kegagalan dalam beradaptasi. Dengan demikian orang tua bermaksud mengurangi kebiasaan bermain *game online* anaknya dengan mengajak anak untuk berkomunikasi. Hal ini selaras dengan ahli Simsek, Erol, Ostop dan Ozcan (2008) mengemukakan bahwa anak dengan umur 6-18 tahun dengan pola asuh buruk dan kontak langsung dengan orang tuannya yang kurang menyebabkan peningkatan masalah emosional serta sosial anaknya.

Adapun beberapa solusi yang di lakukan oleh orang tua di Kelurahan Rijali dalam mengatasi hambatan dalam pengurangan kebiasaan bermain *game online* anaknya. Berikut hasil wawancara dengan salah satu responden di Kelurahan Rijali yakni, Ibu Rosanak-anakna (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Kalau anak saya sudah gak bisa di tegur, di nasehati, saya langsung sita *handphone* anak supaya tidak terus terusan bermain *game online*.

Pernyataan hasil wawancara lain dari Bapak Rudi Kaleder (Wawancara, 1 April 2022) hasil wawancara:

Menurut saya solusinya yaitu kembali pada didikan orang tua, kalau anak bandel tidak dengarkan nasihat berarti orang tua harus tegas dalam mendidik agar anak tidak semena-mena kepada orang tua.

Didasarkan hasil wawancara sebelumnya bisa di analisis bahwa solusi yang diberikan orang tua di Kelurahan Rijali dalam mengatasi hambatan mengenai usaha melakukan pengurangan kebiasaan bermain *game online* pada anak yaitu dengan cara orang tua tetap memberikan nasehat secara perlahan kepada anak agar anak dapat menerimanya dengan baik. Solusi lainnya adalah orang tua memberikan sanksi kepada anak berupa menyita *handphone* anak. Sanksi tersebut diberikan untuk memberikan efek jera bagi anak. Adapun solusi lain adalah orang tua mendidik tegas anaknya supaya tak semena-mena kepada orang. Pendapat dari Baumrind (1971) menyatakan bahwa orang tua tidak diperbolehkan memberikan hukuman maupun mengucilkan anaknya, namun orang tua menggantinya dengan melakukan pengembangan berbagai aturan kepada anaknya serta memberikan kasih sayang kepada anaknya. Didikan yang diberikan orang tua harus diperhatikan dengan baik, dimana dalam mendidik anak orang tua tetap patuh terhadap peraturan yang ada, supaya anak bisa tahu batasan serta menjaga emosionalnya yang bisa diterima lingkungan sekitarnya. Berdasarkan analisis anak-anak diatas dapat disimpulkan yakni solusi dari orang tua di Kelurahan Rijali dalam mengatasi hambatan mengenai upaya mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak yakni pemberian nasihat terhadap anaknya, memberikan sanksi berupa menyita *handphone* agar memiliki efek jera bagi anak, adapun solusi lain yaitu dengan memberikan didikan tegas kepada anak.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilaksanakan bisa diperoleh kesimpulan sebagian orang tua di Kelurahan Rijali beranggapan bahwa bermain adalah aktivitas yang tidak bermanfaat bagi anak karena dapat mengganggu waktu belajar anak salah satunya bermain *game online*. Adapun aktivitas bermain *game online* berdampak pada pendidikan dan kesehatan serta perilaku anak-anak di Kelurahan Rijali. Beberapa usaha melakukan pengurangan kebiasaan bermain *game online* pada anak-anak dilakukan orang tua di Kelurahan Rijali baik dengan memberikan batasan dalam bermain maupun nasihat dan *system control*. Adapun kendala dalam usahanya melakukan pengurangan kebiasaan bermain *game online* pada anak yaitu sulitnya mengendalikan kebiasaan bermain anak serta kurangnya waktu orang tua bersama anak di rumah sebagai akibat dari pekerjaan orang tua sehari-hari. Meskipun demikian, beberapa orang tua tetap membuka kesempatan pada anak untuk bermain termasuk bermain *game online*. Beberapa orang tua di Kelurahan Rijali menyadari bahwa aktivitas bermain juga diperlukan untuk tumbuh kembang anak. Dengan demikian hal ini menjadi implementasi terhadap pemenuhan hak anak.

Daftar Pustaka

- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak*, 2(1), 75-91.
- Andriyani, Y. F. Y. P. T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169-180.
- Anhar, R. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Fithriyana, R. (2019). Hubungan Durasi Bermain Vidio Game Dengan Ketajaman Penglihatan pada Anak Sekolah di SDN 007 Pulau Birandang. *Jurnal Ners*, 3(2), 11-18.

- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Rahayu, S. Y. (2013). Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 1(3).
- Herentina, T., & Yusiana, A. M. (2012). Peran orang tua dalam kegiatan bermain dalam perkembangan kognitif anak usia prasekolah (5-6 Tahun). *Jurnal Stikes*, 5(2), 191202
- Lionetto, F., Montagna, F., Natali, D., De Pascalis, F., Nacucchi, M., Caretto, F., & Maffezzoli, A. (2021). Correlation between elastic properties and morphology in short fiber composites by X-ray computed micro-tomography. *Composites Part A: Applied Science and Manufacturing*, 140, 106169.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1-16.
- Maduwu, B. M. (2021). Pemenuhan Hak Anak Dalam Bermain Game Mobile Legends. *Sakina: Journal of Family Studies*, 5(1).
- Murtiningsih, D. (2013). Peran Orangtua dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (4-6 Tahun) di Rumah (Studi Pada RT. 05/07 Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurul Fitri, S. F., & Lestari, T. (2021). Pengaruh kecanduan bermain game online pada minat belajar anak semasa pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1530-1533.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Petik*, 3(2), 39-44.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.
- Rahayuningrum, D. C. (2016). Hubungan Motivasi Bermain *Game online* Dengan Adiksi *Game online* Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, 8(1), 108–113.
- Rahayuningrum, D. C. (2017). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, 8(1), 9-16.
- Rikky, Y., Santoso, D., Purnomo, J. T., Sussman, C. J., Harper, J. M., Stahl, J. L., Weigle, P., Fauth-Bühler, M., Mann, K., Schivinski, B., Brzozowska-woś, M., Erin, M., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., Reza, M., Adnyana, I. S., Ayu, I. G., & Winanak-anakni, T. (2017). Masalah Adiksi *Game online* pada Anak. *Cdk*, 43(4), 262–265.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak: Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47-53.
- Sodiki, H. A. (2005). *Kejahatan Mayantara (cyber crime)*, Bandung: PT Refika Aditama
- Sulyandari, A. K. (2019). PENGARUH GADGED PADA ANAK USIA DINI. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 11-20.
- Sundara, K., Hafsah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84-90.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).