

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online ialah tipe permainan yang bisa di mainkan sejumlah pemain lewat koneksi internet. Game online ini bisa di mainkan pada perangkat komputer (PC), laptop, ponsel, ataupun yang lain. Game online punya beragam tipe game, yang berbentuk teks ataupun grafis yang menciptakan dunia virtual serta di mainkan sejumlah pemain di waktu sama. Para pemain bisa bersosialisasi serta melaksanakan interaksi secara virtual dapat membuat komunitas pada permainan itu.¹

Game online tak cuma menghibur saja melainkan memberi tantangan untuk dihadapi. Maka berbagai anak-remaja yang memainkan game online tanpa menghitung waktu demi mencapai sebuah kepuasan. Kemudian, memainkan game online juga butuh koneksi internet cepat. Perihal tersebut yang mengakibatkan pemain game online harus beli kuota internet agar selalu terhubung game online. permainan game online yang sering dimainkan pada remaja ialah, Mobile Legend, Free Fire, PUBG, Lords Mobile, Arena Of VLOUR (AOV) Free Fire dan masih banyak lagi.²

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2022 jumlah pemakai internet di indonesia mencapai (77,02%). Di tahun 2023 internet mengalami peningkatan mencapai (78,19%) dari total penduduk indonesia 275,77 juta jiwa. Berlandaskan jenis kelamin, tingkatan penetrasi internet pada lelaki di Indonesia yakni (79,32%), yang di mana melebihi penetrasi internet wanita yakni (77,36). Dari data diatas terlihat bahwasanya rata-rata game online terdapat pada remaja laki-laki.³

¹ Yusnizal Firdaus, dkk, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2, No. (2), 2018, h. 169

² Cahyana, *Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online*, Jurnal Fokus, Vol. 3, No. (2), 2020, h. 43

³ APJII, *Laporan Survei penetrasi dan perilaku internet*, 2023

Berlandaskan Prasarvei yang penulis laksanakan di Desa Banjarrejo Lampung Timur didapat hasil 8 Dusun yang terdiri dari 28 RT dengan jumlah penduduk 7.000 jiwa yang terdiri dari 2.500 Kepala Keluarga. Terdapat beberapa permasalahan-permasalahan yang sering muncul pada remaja. Salah satunya yakni banyak remaja yang membuang waktu untuk memainkan game online dari pada belajar. Terkadang mereka bisa menghabiskan waktu didalam sehari bisa mencapai 4-5 jam untuk memainkan game online. Apabila perihal tersebut dilaksanakan didalam jangka waktu yang lama dan berkelanjutan, maka remaja di Desa Banjarrejo bisa dikatakan sudah kecanduan dengan game online. Remaja yang sering memainkan game online menimbulkan dampak negatif. Seperti halnya di Desa Banjarrejo ini, banyak anak-remaja disaat memainkan game online ia lebih suka berkata kotor, menurunnya nilai akademik, kurangnya sopan santun terhadap orang tua, lupa dengan kewajibannya, serta kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sosial, serta juga bisa mengganggu kesehatan fisik. Ketagihan game online ialah tipe candu yang diakibatkan teknologi internet ataupun biasa disebut (*internet addictive disorder*).

Remaja yang sudah mengalami kecanduan game online, ia susah melaksanakan kontrol diri untuk berhenti memainkan game ataupun mengurangi durasi didalam memainkan gim online.

Dalam pandangan Islam peran dan juga bimbingan orang tua sangatlah esensial didalam mendidik anak-anaknya sesuai Q.S. At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Artinya: Hai orang-orang yang beriman! peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya ialah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, serta tidak mendurhakai

Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.⁴

Ayat diatas menerangkan bahwasanya, figur yang paling berpengaruh didalam mendidik dan juga mencegah anak supaya tidak kecanduan dan terkena dampak negative game online ialah orang tua. Sehingga perlu adanya pendekatan dan juga komunikasi dua arah diantara orang tua dan anak mempergunakan metode pengasuhan *authoritative*. Yang di mana metode pengasuhan tersebut memberi kebebasan pada anak terhadap apa yang ingin ia lakukan tapi, orang tua harus memberi pengawasan serta juga batasan-batasan terhadap anak salah satunya dengan cara membuatkan jadwal pada anak. Biasanya anak diberi waktu untuk memainkan game online waktu weekend saja, orang tua memberi batasan waktu 1-2 jam didalam sehari untuk memainkan gim online, selain itu orang tua mengarahkan anaknya kedalam hal-hal yang bersifat positif, contohnya seperti mengaji, mengerjakan tugas sekolah, bermain dengan teman sebaya dan lain sebagainya. Guna untuk mengalihkan pada anak-anak mereka agar tidak kecanduan pada game online dan juga tidak terkena dampak negative yang bisa menimbulkan hal-hal buruk yang bisa merugikan dirinya sendiri.⁵

Makin maju teknologi informasi serta komunikasi, dapat dipastikan bahwasanya semua aktivitas mempergunakan internet. Internet saat ini sudah jadi bagian esensial dari kehidupan masyarakat. Bukan hanya para remaja saja, melainkan anak-anak, remaja, dewasa juga banyak yang sudah mempergunakan internet. Eksistensi internet juga banyak memudahkan tiap orang untuk melaksanakan aktivitas harian, salah satunya ialah untuk berkomunikasi, bekerja, belanja, memainkan gim ataupun aktivitas lainnya. Hampir tiap pekerjaan sekarang butuh internet dalam menjalankan pekerjaannya. Tidak cuma untuk bekerja saja,

⁴ Kementrian Agama RI, Al-Quran dan Terjemahannya, Bandung: Diponegoro 2012, h. 560

⁵ Arianto Saeful, dkk, *Perlindungan Terhadap Anak Korban Kecanduan Game Online Studi Kasus Di Kota Makasar*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Siyasah Syar'iyah, Vol. 3, No. (3), 2022, h. 953

melainkan internet juga membuka pada sector lain, contohnya perekonomian, politik, informasi, komunikasi, edukasi, serta lain-lain.⁶

Berlandaskan masalah tersebut, penulis tertarik meneliti mengenai **“Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Dengan Menggunakan *Authoritative Parenting* Di Desa Banjarrejo Lampung Timur”**.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan dari game online pada remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur?
2. Bagaimana cara orang tua didalam mengatasi dampak negatif game online pada remaja mempergunakan pola asuh *Authoritative parenting* di Desa Banjarrejo Lampung timur?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari dari melebarnya pembahasan pada saat penelitian, maka dari itu penulis membuat batasan masalah yang di teliti yakni sebagai berikut:

1. Penulis lebih fokus di Dusun Menur 1 Desa Banjarrejo Lampung Timur.
2. Orang tua yang punya remaja usia 12-18 tahun.
3. Sasaran dari *authoritative parenting* adalah Anak remaja yang berusia 12-18 tahun.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan dari game online pada remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara orang tua didalam mengatasi dampak negatif game online pada remaja mempergunakan pola asuh *authoritative parenting* di Desa Banjarrejo Lampung Timur.

⁶ Wahyudiyono, *Implikasi Penggunaan Internet Terhadap Partisipasi Sosial Di Jawa Timur*, Jurnal Komunika, Vol. 8, NO. (2), 2019, h. 63

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil studi untuk membantu memperkuat hubungan orang tua dengan anak lewat pendekatan *Authoritative parenting*.

2. Secara praktis

a. Bagi penulis/peneliti

Hasil studi bisa membantu kita di dalam memperkuat pemahaman penulis mengenai pentingnya pola asuh *Authoritative* didalam menghadapi dampak negatif game online.

b. Bagi orang tua

Hasil dari riset ini penulis berharap kepada orang tua bisa mengawasi dan juga memantau anak didalam bermain gadget.

F. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Metode penelitian kualitatif dilandaskan pada filsafat potpositivisme yang dipergunakan mengkaji keadaan obyek alamiah di mana penulis ialah instrumen utama. Disebut sebagai penelitian kualitatif dikarenakan, riset ini bersifat kualitatif. Sehingga analisisnya juga mempergunakan kualitatif deskriptif ataupun menjelaskan suatu temuan yang sedang terjadi dilapangan.⁷

Tipe pendekatan yang dipergunakan didalam riset ini mempergunakan pendekatan studi kasus dengan teknik non-probability sampling yang dipergunakan mengamati suatu peristiwa ataupun permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data ialah rujukan untuk melaksanakan penelitian, apabila terdapat sebuah kesalahan didalam mendapat sumber data maka, data yang didapat jadi tidak valid. Didalam mengumpulkan sumber data, penulis mengumpulkan sumber data didalam bentuk data primer serta data sekunder.

a. Data primer

⁷ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cetakan Pertama, (PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2018), h. 29

Data primer ialah data yang didapat langsung dari subjek penelitian dengan teknik pengambilan data lewat wawancara ataupun observasi agar mendapat data terkait perihal yang di teliti.

Data primer bisa berbentuk pendapat subjek (seseorang) individual ataupun kelompok. Hasil observasi pada benda, peristiwa ataupun aktivitas serta hasil uji data primer didapat lewat survei serta observasi.⁸ Sumber data primer didalam riset ini ialah:

- a. Kepala Desa Banjarrejo Lampung timur
- b. Kepala Dusun Menur 1 Desa Banjarrejo Lampung Timur.
- c. Orang Tua Yang Punya anak remaja yang Berusia 12-18 Tahun Di Dusun Menur 1 Desa Banjarrejo Lampung Timur.
- d. Anak-Remaja yang berusia 12-18 Tahun Di Dusun Menur 1 Desa Banjarrejo Lampung Timur.

Sebagai penelitian kualitatif, pada perihal tersebut data primer dipergunakan jadi data pokok, di mana substansi data primer pada perihal tersebut berwujud perkataan serta perilaku subjek penelitian yang sudah ditetapkan.

b. Data sekunder

Data sekunder ialah sumber data riset yang diperoleh penulis secara tak langsung lewat perantara (diperoleh ataupun di catat pihak lainnya). Data sekunder tersebut berwujud bukti, pencatatan ataupun pelaporan historis yang sudah disusun didalam arsip ataupun dokumen.⁹

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Observasi ialah aktivitas mengumpulkan data atas peristiwa yang di teliti.¹⁰ Pada perihal tersebut, metode observasi sangatlah diperlukan agar mendapat sebuah data yang di anggap di

⁸ Saefudin Azwar, *Metode Penelitian*, Cetakan Ketiga, (Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2001), h. 91

⁹ Roimanson Panjaitan, *Metode Peneletian*, Cetakan Pertama, (Jusuf Aryani Learning: Lasiana Kotamadya Kupang, 2017), h. 68

¹⁰ Albi Anggito, dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cetakan Pertama, (CV Jejak: Jawa Barat, 2018), h. 109

lingkungan baik berwujud fisik ataupun suatu fenomena yang dipandang esensial ataupun relevan.

Pada riset ini, penulis mengobservasi bagaimana pola asuh orang tua didalam menghadapi efek negative game online mempergunakan *Authoritative Parenting* di Dusun Menur 1 Desa Banjarrejo Lampung Timur.

b. Metode Wawancara

Teknik tersebut biasanya di artikan sebagai mengamati serta mencatat dengan sistematis, mengenai peristiwa-peristiwa di lapangan yang diamati, baik langsung ataupun tak langsung.

Penulis menggunakan teknik ini teruntuk data mengenai monografi, dan kondisi objek yang di teliti. Wawancara bisa dipergunakan secara terstruktur maupun tidak terstruktur.¹¹

Pada perihal tersebut, penulis mempergunakan wawancara berstruktur. Wawancara berstruktur ialah metode wawancara yang dipergunakan didalam penelitian ataupun pengumpulan informasi yang melibatkan pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan sudah diatur sedemikian rupa.

Metode ini dirancang untuk memastikan bahwasanya semua responden diwawancarai dengan serangkaian pertanyaan yang sama didalam urutan yang sama untuk mendapat suatu perbandingan dan analisis yang lebih mudah dari tanggapan mereka. Berikut ini ialah wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti:

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi asalnya dari kata dokumen, berarti barang-barang tertulis. Teknik dokumentasi artinya cara pengumpulan data dengan pencatatan informasi yang ada ataupun dengan mengumpulkan dokumen berupa gambar, misal foto, gambar

¹¹ Nursaphia Harahap, *Penelitian Kualitatif*, Cetakan pertama, (Wal Ashri Publishing: Medan Sumatera Utara, 2020), h. 69

kehidupan, sketsa serta lainnya. Teknik tersebut lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain.¹²

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ialah tahapan mengumpulkan data dengan sistematis agar memudahkan penulis didalam mendapat kesimpulan.

Berdasarkan teori Miles dan Huberman, analisis data ada 3 bagian, mereduksi data, menyajikan data, menarik kesimpulan. Berikut ini ialah penjelasan yang lebih lengkap mengenai 3 bagian dari analisis data:

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data tergolong didalam klasifikasi pekerjaan analisis data. Reduksi data artinya membuat rangkuman, pemilihan perihal yang utama, fokus ke perihal esensial, pencarian tema pola. Yang mana di tahap ini mereduksi data yang dilaksanakan oleh penulis yakni perangkuman semua data yang didapat selama di lapangan serta lebih fokus ke perihal lebih esensial teruntuk pencarian tema serta pola. Mereduksi data ialah tahapan berpikir sensitif yang perlu kecerdasan, kedalaman serta keluasan pengetahuan luas.

2. Data Display (Penyajian Data)

Sesudah data sudah di reduksi, tahap berikutnya ialah penyajian data. Menyajikan data ini dilaksanakan didalam wujud penjabaran singkat. Didalam penyusunan penelitian tahapan penyajian data ialah tahapan yang sangatlah penting, di mana sebelum tahapan penarikan kesimpulan, harus menyelesaikan pada tahap penyajian data terlebih dahulu. Didalam penyajian sebuah data yang berkaitan dengan penelitian didalamnya sudah dipaparkan.

3. Penarikan ataupun kesimpulan

Tahap ke-tiga menurut didalam analisis data kualitatif berdasarkan pendapat Miles dan Huberman ialah menyimpulkan. Kesimpulan yang di kemukakan di awal sifatnya belum pasti serta berubah jika tak di temukan bukti kuat yang sejalan dengan Langkah

¹² Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, Cetakan Pertama, (CV. Pustaka Ilmu: Yogyakarta, 2020), h. 123

mengumpulkan data selanjutnya. Sehingga, kesimpulan didalam penelitian kualitatif bisa menjawab perumusan permasalahan yang di rumuskan di awal, tapi mungkin juga tidak, dikarenakan riset ini sifatnya hanya sementara serta dikembangkan sesudah penelitian di lapangan.¹³

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cetakan ke 24, (Alfabeta: Bandung, 2016), h. 246