

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sarana internet sangat membantu dalam berbagai hal, misalnya untuk mengakses informasi dan sarana hiburan, salah satunya adalah *online game*. *Online game* dapat menjadi salah satu sarana hiburan bagi anak. Selain hiburan *online game* juga mempunyai beberapa kelebihan lain misalnya meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan logika, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan visual spasial. Selain itu, *online game* juga dapat melatih anak untuk mengelola hipotesis dan kerja tim serta kerja sama ketika bermain dengan orang lain, juga keterampilan simulasi dunia nyata (Hong & Liu, 2003; Lozen, 2009). Namun, jika dimainkan secara berlebihan *online game* dapat menimbulkan dampak negatif. Hal tersebut mengakibatkan suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri jika berlangsung terus-menerus sehingga sulit diakhiri oleh anak yang bermain *online game*, hal itu disebut dengan kecanduan (kecanduan) *online game* (Yee, 2002).

Lee dan Han (2007) menambahkan bahwa dengan adanya kecanduan *online game* yang dialami anak sekolah dasar memunculkan permasalahan lain. Selain peningkatan intensitas bermain *online game* juga adanya kecenderungan munculnya tindakan tidak senonoh (peningkatan akses pada konten yang tidak seharusnya dilihat anak) serta kriminalitas. Hal tersebut dikhawatirkan dapat mengurangi aktivitas positif serta tanggung jawab sosial yang seharusnya dijalani oleh anak terutama pada usia 11-12 tahun, dimana pada usia ini anak dianggap mulai dapat bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lain (Nuryanti, 2008).

Anak-anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *online game* daripada orang dewasa (Lemmens, dkk., 2009). Semakin muda umur seseorang maka semakin besar kecenderungannya dalam bermain game online (Kusumadewi, 2009). Disebutkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sanditaria (2012) bahwa 62% anak usia sekolah (6-12 tahun) di Jatinangor dinyatakan mengalami kecanduan *online game* di warnet (warung internet) yang menyediakan fasilitas *online game*.

Tidak hanya di kota-kota besar, *online game* juga sudah memasuki berbagai macam wilayah termasuk di kota kecil seperti Kota Cimahi yang saat ini sedang mengusung kota bertemakan *Cyber City*. Kota Cimahi saat ini sudah dianggap cukup memadai dalam fasilitas internet. Disebutkan dalam penelitian Habibah (2013) bahwa satu dari sepuluh rumah di kota Cimahi sudah memiliki fasilitas internet dengan akses komputer. Belum lagi dengan adanya *gadget* berfasilitas internet yang digunakan oleh warga Cimahi termasuk anak-anak dan dewasa.

Begitupun di Sekolah Dasar Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi. Hasil survei yang dilakukan oleh peneliti dari 224 murid yang disurvei terdapat 98.66% murid bermain *online game*. 54.75% diantaranya bermain *online game* hanya menggunakan media *gadget*, 15.38% siswa bermain *online game* dengan komputer, 33.48% dan lainnya menggunakan kedua perangkat tersebut (*gadget* dan komputer). Selain itu, 68.32% dari siswa yang disurvei mempunyai fasilitas internet di rumahnya, sementara 27.35% lainnya bermain *online game* di warnet (warung internet). Saat ini sudah banyak fasilitas yang memungkinkan banyak orang untuk mengakses *online game* seperti warnet (warung internet), adanya koneksi internet di rumah, serta *gadget* terkini yang sudah menyediakan fasilitas *online game*. Tersedianya fasilitas-fasilitas tersebut dapat memudahkan anak untuk mengakses internet dengan cepat. Namun kurangnya pengawasan dari orang tua akan membuat anak cenderung kecanduan terhadap *online game*. Anak yang mengalami kecanduan internet rata-rata memiliki akses internet di rumah dan menggunakan jasa internet di warnet (warung internet) *online game* (Chandra, 2013).

Fasilitas yang disediakan oleh orang tua siswa harus didukung oleh pengawasan yang baik dari orang tua. Dalam hal ini berarti peran orang tua sangat diperlukan dalam hal pengawasan dan pembimbingan bagi anak agar penggunaan fasilitas internet dapat digunakan dengan bijak agar anak tidak bermain *online game* secara berlebihan (Chandra, 2013). Namun hanya sedikit orang tua yang mengetahui bagaimana teknologi komunikasi tersebut mempengaruhi kehidupan sosial, interaksi, dan tatap muka anak-anak mereka dengan orang-orang di sekitarnya (Andrew dan Netta, 2012). Dari 224 siswa yang disurvei, 58.29% diantaranya mengatakan orang tua mereka tidak pernah memarahi mereka jika terus menerus bermain *online game* di *handphone* saat berada di rumah.

Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan survei pada enam orang siswa yang intensitas bermain *online game* nya lebih tinggi dari rata-rata teman mereka, siswa yang disurvei ini bermain *online game* setiap hari dan bermain diatas 4 jam dalam sehari. Keenam siswa yang disurvei diberikan perilaku yang berbeda dari masing-masing orang tua mereka. Beberapa siswa mendapatkan kehangatan di rumah dan beberapa lagi tidak mendapatkan kehangatan. Ada orang tua yang memberikan aturan pada anak ada pula yang membebaskan anak melakukan apa yang ingin dilakukan oleh anak. Selain itu, satu kesamaan dari enam siswa tersebut yaitu mereka akan tetap bermain *online game* walaupun secara sembunyi-sembunyi dari orang tua mereka untuk menghindari hukuman.

Hal tersebut menjadi tantangan bagi orang tua terutama pada era global, dimana internet sudah dapat diakses dengan berbagai fasilitas dan sangat mudah untuk didapatkan. Orang tua merupakan sarana pendidikan pertama dan utama bagi anak. Sikap yang diambil orang tua pada anak sangat erat kaitannya dengan perilaku anak terhadap orang tua serta lingkungannya, hal ini tentu berkaitan dengan pola asuh yang diterapkan oleh setiap orang tua. Pola asuh dari tiap orang tua berbeda-beda. Menurut Baumrind (dalam Maccoby, 1980) pola asuh terbagi menjadi ada empat bagian, yaitu pola asuh otoritarian (*authoritarian parenting*), pola asuh otoritatif (*authoritative*

*parenting*), pola asuh tidak peduli (*permissive-Indifferent*), pola asuh permisif memanjakan (*permissive-indulgent*).

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor pada masa kanak-kanak yang dapat berpengaruh secara dominan terhadap kebiasaan gaya hidup dan perilaku anak (Moazedian, 2014). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua sangat penting dalam masa perkembangan anak, terutama pada anak yang mengalami kecanduan atau kecanduan pada *online game*. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang tua dengan Kecanduan *Online game* di SD Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *online game* pada anak usia sekolah dasar di kota Cimahi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *online game* anak usia sekolah dasar di Sekolah Dasar Negeri Mandiri 4 Baros kota Cimahi.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan masukan teoritis pada bidang psikologi, terutama dalam ranah psikologi perkembangan.
2. Bagi para peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan kecanduan *online game*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan kepada sekolah untuk memberikan aktivitas positif tambahan bagi anak didiknya agar dapat mengurangi terjadinya kecanduan *online game* pada anak didiknya.

4. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pertimbangan dan gambaran bagi orang tua agar dapat lebih mengawasi dan lebih membimbing anak dalam penggunaan *online game*.

## **E. Sistematika Penulisan Skripsi**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi mengenai uraian dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara teoritis maupun secara praktis dan struktur organisasi skripsi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Berisi mengenai konsep-konsep tentang pola asuh orang tua dan kecanduan *online game*, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi penjelasan secara rinci mengenai desain penelitian, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik keabsahan data, dan analisis data.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berisi penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang disertai dengan teori maupun hasil penelitian yang relevan mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *online game*.

### **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan saran atau rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

