

**DAMPAK PENGASUHAN ORANG TUA YANG KECANDUAN
GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat memperoleh Gelar Sarjana Strata I**

**Oleh:
Rizky Anggraini
NIM 14250073**

**Pembimbing :
Abidah Muflihati, S.Th.I, M.Si.
NIP 19770317 200604 2 001**

**PRODI ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2018

**DAMPAK PENGASUHAN ORANG TUA YANG KECANDUAN
GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat memperoleh Gelar Sarjana Strata I**

**Oleh:
Rizky Anggraini
NIM 14250073**

**Pembimbing :
Abidah Muflihati, S.Th.I, M.Si.
NIP 19770317 200604 2 001**

**PRODI ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2018



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisucipto, Telp. 0274-515856, Yogyakarta 55281, E-mail: fd@uin-suka.ac.id

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR
Nomor: B-992 /Un.02/DD/PP.05.3/05/2018**

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

**DAMPAK PENGASUHAN ORANG TUA YANG KECANDUAN GAME ONLINE
TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Rizky Anggraini
NIM/Jurusan : 14250073/IKS
Telah dimunaqasyahkan pada : Jumat, 25 Mei 2018
Nilai Munaqasyah : 95.8 (A)


dan dinyatakan diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM MUNAQASYAH


Ketua Sidang/Penguji I,


Abidah Muflihati, S.Th.I, M.Si.
NIP 19770317 200604 2 001

Penguji II,


Lathiful Khuluq, Drs, MA, BSW, Ph.D.
NIP 19680610 199203 1 003

Penguji III,


Andayani, S.IP, MSW
NIP 19721016 199903 2 008

Yogyakarta, 25 Mei 2018





SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamuallaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Rizky Anggraini

NIM : 14250073

Judul Skripsi : Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi jurusan/program studi Ilmu Kesejahteraan Sosial UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi

Andayani, S.IP, MSW
NIP 1972101 6199903 2 008

Yogyakarta, 10 Mei 2018
Pembimbing

Abidah Muflihati, S.Th.I, M.Si.
NIP 19770317 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizky Anggraini
NIM : 14250073
Program studi : Ilmu Kesejahteraan Sosial
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan sesuai ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun bersedia mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Mei 2018

Yang menyatakan,



Rizky Anggraini

NIM. 14250073

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya menyatakan bahwa berdasarkan QS. An-Nur ayat 31 dan QS. Al-Ahzab ayat 54, maka Saya :

Nama : Rizky Anggraini
NIM : 14250073
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Sosial
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Alamat : Jalan Patangpuluhan No. 27, Yogyakarta

Menyatakan dan mengajukan permohonan untuk tidak melepaskan jilbab pada foto Ijazah Sarjana. Apabila dikesudahan hari terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, maka Saya bersedia menanggung semua akibatnya.

Surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatian dan kebijaksanaan Bapak/Ibu Saya ucapkan banyak terimakasih.

Yogyakarta, 10 Mei 2018

Yang menyatakan,



(Rizky Anggraini)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua Saya, Bapak Sigit dan Ibu Atik, yang selalu memberikan doa, dan menunjang setiap kebutuhan materil dan nonmateril agar selesainya skripsi ini.
2. Kakak laki-laki Saya Aditya Bagus Wibowo, dan adik Saya Rizka Oktavia yang selalu memberikan dorongan dan semangat dalam penulisan skripsi serta perkuliahan selama ini
3. Keluarga besar Trah Sastrowaluyo yang selalu memberikan motivasi tanpa henti
4. Serta untuk sahabat-sahabat Saya Anisa Mistiana, Siti Nuzulul Istiqomah, Rahma Umi Syarifah, Afrida Nur Chasanah, dan Maya Widya Kristianti yang sudah menemani dan memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini
5. Seluruh teman-teman Ilmu Kesejahteraan Sosial angkatan 2014 yang telah menjadi teman suka dan duka dalam masa perkuliahan
6. Dan tak lupa untuk almamater tercinta Prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

MOTTO

Anak-anak tidak pernah baik dalam mendengarkan orang yang lebih tua.

Namun anak-anak tidak pernah gagal dalam meniru orang yang lebih tua” –

James Baldwin

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum wr. wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang ini.

Skripsi ini berjudul **“Dampak Pengasuhan Orang Tua yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak.”** Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selama penulisan skripsi tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kepada Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Kepada Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian ini.
3. Andayani, SIP, MSW selaku Ketua Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
4. Muhammad Izzul Haq, selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membimbing dan mengarahkan ketidakpahaman aturan selama perkuliahan

5. Abidah Muflihati, S.Th.I,M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yang telah banyak memberikan masukan, membimbing dengan sabar, dan meluangkan waktunya untuk diganggu hingga skripsi ini selesai.
6. Semua dosen Ilmu Kesejahteraan Sosial yang telah memberikan arahan, pengalaman, pendidikan, serta banyak memberikan hikmah selama perkuliahan
7. Kepada Pak Darmawan yang selalu sabar membantu dalam proses persiapan skripsi hingga selesai skripsi
8. Pak Komet yang telah berjasa membantu memudahkan urusan birokrasi selama proses perkuliahan hingga selesai
9. Semua teman-teman Ilmu Kesejahteraan Sosial angkatan 2014 yang saling membantu, memotivasi, dan mendukung setiap proses perkuliahan
10. Bapak Lurah Patangpuluhan yang telah memberikan umpan balik yang informatif selama pengambilan data
11. Keluarga Pak Suyono dan Pak Itong yang telah menjadi orang penting dalam skripsi ini,
12. Sahabat dalam senang dan sedih serta selalu memberikan dukungan, kritikan, dan masukan membangun untuk penulis : Siti Nuzulul Istiqomah, Anisa Mistiana, Rahma Umi Syarifah, Afrida Nur Chasanah, dan Maya Widiya Kristianti
13. Keluarga penulis yang tidak memiliki tandingan dalam memberikan dukungan baik dalam segi materil dan non materil Bapak Sigit , Ibu

Atik, Mas Adit, Rizka, Uti dan segenap keluarga besar Trah
Sastrowaluyo

14. Sosok yang selalu berada di garda depan ketika dibutuhkan, Bambang
Dwi Cahyono

15. Dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan oleh pihak-
pihak tersebut kepada penulis, diberikan balasan oleh Allah SWT dan
harapannya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam
memperluas pengetahuan. Terimakasih

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 10 Mei 2018

Rizky Anggraini
NIM. 14250073

ABSTRAK

Dampak pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak dua keluarga di Patangpuluhan yaitu dampak dari kesibukan orang tua bermain game online terhadap pengasuhan yang diterapkan dalam keluarga yang menimbulkan dampak terhadap perkembangan anak. Maka tujuan dalam penelitian ini adalah menggambarkan bagaimana bentuk pola asuh yang diterapkan oleh orang tua yang mengalami kecanduan game online dan dampak yang ditimbulkan dari orang tua yang kecanduan game online tersebut terhadap perkembangan anak.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dimana dalam pengumpulan data peneliti menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara ditujukan kepada orang tua yang kecanduan game online, isteri, anak, dan tetangga di lingkungan rumah. Serta observasi yang dilakukan adalah observasi kegiatan anak dan orang tua yang kecanduan game online di rumah. Selanjutnya pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi dengan mengambil beberapa sumber data lalu membandingkan.

Hasil penelitian ini yaitu pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua yang kecanduan game online adalah pengasuhan menuruti. Dimana kedua keluarga memiliki beberapa kesamaan dalam mengasuh anak yaitu Memberikan kebebasan anak berlaku semaunya, tidak membebankan tanggungjawab rumah tangga kepada anak, dan orang tua tetap menunjukan kekuasaan dengan memarahi anak ketika anak nakal di rumah. Pengasuhan tersebut memberikan dampak terhadap perkembangan kognitif dan perkembangan psikososial anak. Anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif karena kurangnya didikan orang tua. Dalam perkembangan psikososial juga mengalami permasalahan dalam pengawasan dan penjagaan anak sehingga anak dapat mengalami masalah yang tidak diketahui orang tua.

Kunci : game online, pengasuhan, perkembangan anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Kerangka Teori.....	15
F. Metode Penelitian.....	37
G. Sistematika Pembahasan	45
BAB II : GAMBARAN WILAYAH PATANGPULUHAN	
A. Gambaran Wilayah Kelurahan Patangpuluhan	47
B. Gambaran Wilayah Patangpuluhan RT 04.....	53
BAB III : DAMPAK KECANDUAN ORANG TUA YANG KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK	
A. Pola Asuh Orang Tua Kecanduan Game Online.....	59
1. Profil Keluarga Kecanduan Game Online	60
2. Pola Asuh Orang Tua Yang Kecanduan Game Online	90
B. Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game Online Terhadap Perkembangan Anak	103
1. Aira.....	103

2. Vita.....	111
3. Faisal	118
4. Fauzan	122

BAB IV : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	127
B. Saran.....	128

DAFTAR PUSTAKA

129

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Foto hasil observasi dan wawancara
2. Pedoman wawancara
3. Surat izin penelitian
4. Tanda bukti telah melaksanakan penelitian
5. Daftar riwayat hidup

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Daftar Prasarana Kesehatan	51
TABEL 2.2 Daftar Prasarana Pendidikan	51
TABEL 2.3 Daftar Prasarana Ibadah	52
TABEL 2.4 Daftar Prasarana Umum	52
TABEL 2.5 Sarana Prasarana lain penunjang layanan	52

game di Patangpuluhan

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 Peminat Game berdasarkan Genre	2
GAMBAR 1.2 Pemain Game Online Berdasarkan Usia	3
GAMBAR 2.1 Peta Patangpuluhan.....	47
GAMBAR 2.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin.....	48
GAMBAR 2.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia	49
GAMBAR 2.4 Tingkat Pendidikan Masyarakat	50
GAMBAR 2.5 Peta Wilayah batas RT 04	53
GAMBAR 2.6 Data Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama RT 04	54
GAMBAR 2.7 Data Tingkat Pendidikan Masyarakat RT 04	55
GAMBAR 3.1 Keasyikan ngegame Pak Suyono.....	68
GAMBAR 3.2 Anak-anak Pak Suyono yang dibiarkan bermain sendiri	97
GAMBAR 3.3 Aira menulis huruf yang masih salah	106
GAMBAR 3.4 Keasyikan Vita dalam bermain game.....	118
GAMBAR 3.5 Faisal membolos sekolah.....	120
GAMBAR 3.6 Fauzan ditinggal di rumah dan tidak diajak bermain kakaknya	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pengguna internet Indonesia tahun 2016 menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) adalah 132,7 juta user atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah sebesar 256,2 juta. Pengguna internet terbanyak ada di Pulau Jawa dengan total pengguna 86.339. 350 atau sekitar 65% dari total pengguna internet. Jika dibandingkan pengguna internet Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta, pada tahun 2015 sebesar 110,2 juta, pada tahun 2016 sebesar 132,7 juta atau sekitar 51,7% terhadap populasi yang 256,2 juta jiwa, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2014-2016).¹

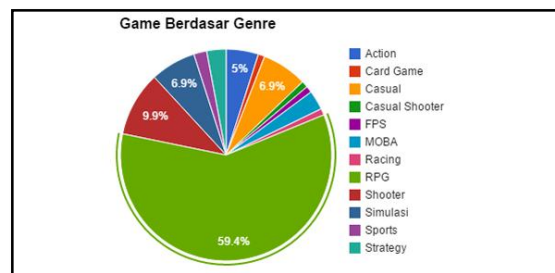
Game online memperoleh peringkat ketujuh pada kategori aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah email, instan mesenger, situs jejaring sosial, *search enginer*, berita *online* dan blog. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain game online aktif Indonesia berkisar 6 juta atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain game online atau mengakses internet. Untuk pemain game online pasif, game online pasif yang dimaksudkan disini

¹ <http://www.apjii.or.id> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 14.00 WIB

adalah para pemain yang memainkan game online yang terdapat dalam situs jejaring sosial diperkirakan mencapai sekitar 15 juta.²

Jumlah pengguna game online di Indonesia meningkat antara 5-10% setiap tahunnya. Perkembangan game online ini terlihat dari banyaknya pusat *game* di kota-kota besar maupun kecil. Berkat perkembangan teknologi, terutama internet, *game* yang dulunya dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan bersama dengan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan.³ Game online memiliki beragam genre. Seperti dalam gambar di bawah ini yang berisi data genre *game* yang paling diminati masyarakat.

Gambar 1.1 Data Peminat Game Berdasarkan Genre



Sumber : APJII

Game online yang paling banyak dimainkan saat ini adalah yang *Role Playing Game* (RPG) atau permainan peran adalah permainan di mana player memainkan tokoh peran khayalan dan berkolaborasi untuk melanjutkan cerita. Contoh *game* RPG adalah Goddess : Primal Chaos- SEA, Crasher, Lineage War, BlazBlue RR, Ragnarok : Path of Heroes, dan lain sebagainya.

²<http://m.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 13.54 WIB

³ *Ibid.*,

Diperkirakan 50% - 60% para pemain game online memainkan game ini. Sisanya diisi dengan beragam genre seperti action sebesar 5%, racing 9,9%, Casual 6,9%, simulasi 5% dan sisanya adalah MOBA, FPS, Shooter, Sports dan Strategy.⁴

Pengguna game online saat ini tidak terbatas dimainkan oleh anak-anak saja. Seperti data dalam gambar dibawah ini :

Gambar 1.2 Data Pemain Game Online Berdasarkan Usia



Sumber : Electronic Software Asosiassion

Berdasarkan gambar data yang dirilis oleh *Entertainment Software Assosiation* (ESA) rata-rata *gamer* berusia 35 tahun. Dalam gambar tersebut menunjukkan bahwa jumlah pengguna terbanyak bermain game online, yaitu 29% dari total pengguna game online mayoritas berusia 18-35 tahun yang merupakan usia dewasa. Sedangkan usia 18 tahun ke bawah sekitar 27%. Usia 36-49 sebesar 18% dan yang terakhir berusia 50 keatas sekitar 26%.⁵

⁴<http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 13.00 WIB

⁵<http://www.metrotvnews.com/> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 15.00 WIB

Orang dewasa yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi perannya dalam keluarga dan mempengaruhi ketrampilan sosial yang dimilikinya jika sudah memegang handphone.⁶

Seperti dalam kasus yang terjadi di Patangpuluhan, Yogyakarta sekitar kurang lebih 6 bulan lalu yaitu anak usia 4 tahun menjadi korban pelecehan seksual oleh anak tetangga yang masih berusia 13 tahun. Karena kelalaian orang tua dalam pengawasan. Hal tersebut bisa terjadi karena orang tua korban lebih asyik bermain game online di rumah.⁷

Dari kasus diatas kita dapat mengetahui bahwa tingkat pengawasan orang tua yang lemah karena kesibukannya bisa menyebabkan berbagai bahaya untuk anak maka pentingnya orang tua untuk lebih peduli pada hak anak atas hidupnya seperti rasa aman, rasa cinta, rasa kasih sayang, dan hak lainnya. Saat ini sudah menjadi kewajiban orang tua, masyarakat dan negara untuk memenuhi hak tersebut. Pemenuhan hak anak dan pemberdayaan anak umumnya adalah investasi sosial yang hasilnya baru akan terlihat sekian tahun kemudian. Sehingga jika menginginkan masa depan anak yang lebih baik maka perlu untuk memperhatikan dan memenuhi haknya sejak dini. Pengasuhan yang baik sangat mempengaruhi bagaimana pola perkembangan anak hingga dewasa.⁸

⁶ Silvia Setiadji, & Stefani Virlia, *Hubungan Kecanduan Game Onlinedan Ketrampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat*, Jurnal Psikologi Psibernetika, Vol. 9 No. 2, Oktober 2016, (Jakarta Barat: Universitas Bunda Mulia, 2016), hlm. 248

⁷ Hasil wawancara dengan Bapak Sigit Supriyanto sebagai kepala pondok kos-kosan 27 tanggal 20 Agustus 2017 pukul 15.00 WIB.

⁸ Bagong Suyanto, *Masalah Sosial Anak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 9

Pola asuh yang baik dan sikap positif lingkungan serta penerimaan masyarakat terhadap keberadaan anak akan menumbuhkan konsep diri positif bagi anak dalam menilai diri sendiri. Di Indonesia pengasuhan anak dalam keluarga mengalami pergeseran, sehingga menimbulkan dampak permasalahan. Kesalahan interaksi dalam keluarga yang karena kurang optimalnya anggota keluarga dalam melaksanakan peran dan fungsinya masing-masing dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam keluarga. Permasalahan keluarga ini bisa berdampak langsung pada permasalahan anak yaitu ketelantaran anak dan kenakalan anak. Anak akan merasa tersisihkan dan kurang diperhatikan.⁹

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk meneliti di Patangpuluhan karena memang banyak warga masyarakat yang kecanduan game online baik anak kecil, remaja dan dewasa. Dari 60 kepala keluarga terdapat 31 kepala keluarga dalam keluarganya memiliki orang yang mengalami kecanduan game online maupun sosial media lainnya. Serta sudah adanya kasus yang menjadi permasalahan serius akibat dari orang tua kecanduan game online. Serta penulis ingin mengetahui lebih mendalam mengenai dampak pengasuhan anak orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak di Patangpuluhan, Yogyakarta.

⁹ Hari Harjanto Setiawan, "*Pola pengasuhan Keluarga Dalam proses perkembangan anak*", Jurnal Informasi Vol. 19, No. 3, September - Desember, Tahun 2014, (Cawang : Puslitbangkesos, Kementerian Sosial RI, 2014), hlm. 284

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjabaran di atas, peneliti ingin menfokuskan pada masalah dampak orang tua kecanduan game online terhadap perkembangan anak di Patangpuluhan RT 04, RW 01. Dari permasalahan itu selanjutnya dijabarkan menjadi pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap anak?
2. Bagaimana dampak orang tua kecanduan game online terhadap perkembangan anak?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun di atas, tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk memahami pengasuhan orang tua kecanduan game online terhadap anak
2. Untuk memberikan gambaran dampak kecanduan game online pada orang tua yang dapat mempengaruhi pengasuhan yang berdampak pada perkembangan anak

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritik

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan referensi ilmiah bagi mahasiswa, dosen, peneliti, dan masyarakat pada umumnya

tentang dampak pengasuhan orang tua yang kecanduan game online pada keilmuan kesejahteraan sosial anak dan keluarga

2. Manfaat praktis

- a. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada keluarga, teman, rekan kerja, dan lingkungan sekitar mengenai dampak pengasuhan anak orang tua kecanduan game online
- b. Bagi orang tua, Memberikan pemahaman baik kepada pembaca dan orang tua yang memang kecanduan *game* untuk mengubah perilakunya tersebut guna menghindari ketidaksejahteraan anak karena kurangnya perhatian dari orang tua dan pemberian pengetahuan bahwa kecanduan game online memiliki dampak jika terus dilakukan tanpa batasan.

E. Kajian Pustaka

Untuk mendukung penelitian yang mendalam, peneliti melakukan kajian terhadap beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan topik yang diangkat dari penelitian ini sebagai bahan pembandingan ataupun rujukan dalam penulisan skripsi ini yaitu :

Pertama, Skripsi Dica Feprinca yang berjudul “*Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal terhadap perilaku Kecanduan Game Online Defence Of The Ancients (DotA2).*” Penelitian yang telah dilakukan oleh Dica Feprinca memiliki tujuan untuk mengidentifikasi hubungan motivasi bermain game online pada masa dewasa awal dengan

perilaku kecanduan game online DotA 2. Penelitian ini dilakukan pada masa dewasa awal sekitar umur 19 tahun sampai kira-kira umur 35 tahun, hal itu dilakukan mengingat pada saat dewasa awal seseorang sudah mulai memasuki babak baru dalam kehidupannya, memiliki pemikiran yang matang dan bisa mengambil keputusan guna kepentingan masa depannya karena mengingat bahwa kecanduan game online ini akan memberikan dampak negatif tidak hanya kepada diri sendiri dan orang-orang disekitarnya membuat seseorang mengesampingkan atau bahkan tidak memperdulikan kehidupan nyata sehingga akan mengganggu kehidupannya. Teori yang digunakan adalah teori Yee yang melakukan penelitian 6700 MMORTS tentang motivasi bermain mereka dan menemukan bahwa terdapat tiga komponen utama dari motivasi seseorang bermain game online yaitu *achievement* (prestasi) yaitu dorongan yang dirasakan seorang pemain game online untuk mencapai hasil yang lebih baik (prestasi), *social* (sosial) tentang bagaimana para pemain berinteraksi dengan para pemain lainnya dalam dunia permainan tersebut dan yang terakhir adalah *Immersion* (penghayatan) yaitu untuk menunjukkan seberapa jauh pemahaman seseorang akan permainan yang dilakukan dalam game online. Penelitian tersebut menggunakan rancangan penelitian korelasional dengan menunjukkan korelasi hubungan antara dua variabel yaitu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara motivasi bermain *game online* dengan perilaku kecanduan *game online* di beberapa warnet dan pemain game online dengan teknik pengambilan sample yaitu *accidental sampling* yaitu sampel yang diperoleh dengan cara siapa saja yang dijumpai di lokasi penelitian dan

memenuhi syarat dijadikan responden penelitian. Dari hasil penelitian yang didapat menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara motivasi game online dewasa awal dengan perilaku kecanduan game online. Semakin tinggi motivasi bermain game online maka semakin tinggi tingkat kecanduan game online.¹⁰

Kedua, Jurnal Tri Wulan Wijayanti yang berjudul “*Motif dan Adiksi Pemain Game Online (Studi Deskriptif Tentang Motif Dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest Di Surabaya)*”. Dalam penelitian tersebut mengidentifikasi motif yang melatarbelakangi penggunaan bermain game online *Dragon Nest* serta dampaknya dalam bentuk kecanduan permainan. Penelitian deskriptif ini mengambil 100 pengguna game online *dragon nest* dan data dikumpulkan melalui kuesioner penelitian yang didistribusikan pada khalayak dan dipilih sesuai dengan syarat-syarat yang ditetapkan, yakni pengguna aktif game online *dragon nest*. Hasil penelitian mengetahui adanya motif yang menjadi pendorong untuk bermain game bermain game online *Dragon Nest*, meliputi motif *Utility* atau manfaat yang dirasakan langsung oleh responden dengan presentasi sebesar 68%, motif *seeking Information* atau mendapatkan informasi sebesar 60%, kemudian motif *Passing Time* atau mengisi waktu luang yang memiliki presentasi sebesar 68%, motif *convenience* atau motif pelarian diri dari masalah dan tekanan emosional yang presentasinya sebesar 65% serta motif *Entertainment* sebanyak 66%. Pada motif Seeking

¹⁰ Dica Feprinca, *Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence Of The Ancients (DotA 2)*, Jurnal, (Malang : Jurusan Universitas Brawijaya) hlm. 1

Information mendapatkan hasil yang paling rendah. Kecenderungan sebagian besar pemain game online Dragon Nest, mengalami gejala kecanduan apabila ditinjau dari intensitas bermain, yang frekuensi bermain lebih dari 4 hari dalam seminggu dan bermain dalam durasi lebih dari 4 jam dalam sehari sehingga dapat disimpulkan bahwa adiksi yang dialami oleh pemain game online Dragon Nest mencapai tahap maniac game.¹¹

Ketiga, Skripsi Elgharori Hadi, Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2013 yang berjudul “ *Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif Dan Negatif Game Online Dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak positif dan negatif game online di *clan wutang kungfu legacy online* dari perspektif kesejahteraan sosial dalam konsep keberfungsian sosial. Jenis penelitian ini termasuk penelitian lapangan yaitu penelitian berdasarkan data empiris, bersifat deskriptif kualitatif, informan dipilih dari teknik purposive sampling dari sepuluh anggota clan wutang yang aktif. Dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara terbuka melalui chatting. Sedangkan observasi dilakukan dengan melihat sebagai apa *character* yang menjadi subyek penelitian , selain itu peneliti juga sering melihat *chatting* di *clan*, yang terkadang anggota *clan* bercerita tentang masalah pribadi.

¹¹ Tri Wulan Wijayanti, *Motif dan adiksi pemain game online*(Studi Deskriptif Tentang Motif Dan Adiksi *Game Online*Dragon Nest Di Surabaya), Jurnal, (Surabaya: ttp, 2012), hlm. 1

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa game online bisa membuat seseorang melupakan kehidupan nyata, dan mengesampingkan kesehatan diri sendiri yaitu dengan tidak mandi, makan dan tidur. Sedangkan dampak positif dari game online adalah sebagai hiburan, dimana hiburan merupakan salah satu kebutuhan non material seseorang dan game online juga bisa menjadi sarana untuk mencari uang.¹²

Keempat, Jurnal Hari Harjanto Setiawan, Jurnal Informasi Vol. 19, No. 3, September - Desember, Tahun 2014 yang berjudul “*Pola Pengasuhan Keluarga Dalam Proses Perkembangan Anak*”. Dalam jurnal tersebut menjelaskan bagaimana pengaruh pola interaksi antara anak dan orang tua dalam pengasuhan anak yang memiliki pengaruh penting dalam perkembangan anak. Tulisan tersebut menggunakan metode studi pustaka baik dari teori konsep dan hasil penelitian.

Dalam jurnal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keluarga memiliki pengaruh langsung maupun tidak langsung satu dengan lainnya. Pengaruh langsung dan tidak langsung tersebut meliputi bagaimana keluarga dalam berinteraksi dengan subsistem yang berbeda yaitu bersifat *dyadic* yang melibatkan dua orang dan *polyadic* melibatkan lebih dari dua orang. Hubungan pengaruh yang positif bisa berpengaruh positif pada pengasuhan.

Ada empat pola pengasuhan terhadap anak sebagai suatu pilihan bagi keluarga antara lain adalah Otoritatif yaitu pengasuhan yang membatasi anak

¹² Elgharori Hadi, *Komunitas clan wutang kungfu legacy online (Studi Kasus Dampak Positif Dan Negatif Game Online Dalam Persepektif Kesejahteraan Sosial)*, Skripsi, (Yogyakarta : Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas dakwah dan Komunikasi. UIN Sunan Kalijaga 2013), hlm 10

dan orang tua mendesak untuk mengikuti arahan mereka, Otoritarian yaitu pengasuhan yang mendorong anak untuk mandiri namun masih menerapkan batas dan kendali pada tindakan mereka, Mengabaikan yaitu pengasuhan di mana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak dan Menuruti yaitu gaya pengasuhan di mana orang tua sangat terlibat dengan anak, namun tidak terlalu menuntut atau mengontrol mereka. Prasyarat mendapatkan pola pengasuhan yang baik adalah keluarga tersebut harus dalam kondisi sejahtera. Pengasuhan keluarga dalam prosesnya mencakup peran kognisi, keyakinan, dan nilai orang tua tentang peran mereka sebagai orang tua dan juga mereka mempersepsi, mengelola dan memahami perilaku dan keyakinan anak mereka agar mengetahui apa yang diinginkan, dan dibutuhkan oleh anak. Dengan demikian pengasuhan keluarga sangat penting dalam proses perkembangan anak.¹³

Kelima, skripsi Erni Widayanti, Program studi Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2015 yang berjudul *“Pengaruh Lingkungan Terhadap Tumbuh Kembang Psikososial Anak Klien Di Panti Sosial Bina Karya Sidomulyo Yogyakarta.”* Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan pengaruh lingkungan terhadap tumbuh kembang psikososial anak di PSBK, dan untuk mengetahui respon orang tua terhadap tumbuh kembang psikososial anak.

¹³ Hari Harjanto Setiawan, *“Pola pengasuhan Keluarga Dalam proses perkembangan anak”*, Jurnal Informasi Vol. 19, No. 3, September - Desember, Tahun 2014, (Cawang : Puslitbangkesos, Kementerian Sosial RI, 2014), hlm. 297

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif di mana dalam pengumpulan data peneliti melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya pengecekan keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi. Wawancara ditujukan kepada klien yang memiliki anak, pekerja sosial, anak gepeng dan pembimbing TPA di PSBK. Serta observasi yang dilakukan adalah observasi kegiatan warga binaan gepeng, baik orang tua maupun anak.

Kesimpulan hasil penelitian tersebut adalah terdapat tiga pengaruh lingkungan yang paling dominan berpengaruh dalam tumbuh kembang anak yaitu lingkungan keluarganya, kemudian lingkungan panti dan lingkungan jalanan. Lingkungan keluarga mempunyai peran paling besar karena orang tua anak tidak dapat mengasuh anak dengan baik, orang tua anak tersebut sering melakukan kekerasan fisik terhadap anak, memarahi anak dengan kata-kata kasar. Lingkungan tersebut mempengaruhi tumbuh kembang psikososial anak seperti perkembangan kognitif dan moral dari ketiga anak tersebut memiliki kemampuan yang dibawah standar. Respon dari ketiga anak tersebut juga terdapat dua respon yaitu respon positif dan respon negatif, dimana respon positif dari orang tua yang terlihat dari beberapa orang tua yang masih mau mengajari anaknya belajar, masih mau menasehati anak, ada pula orang tua yang telah memiliki perencanaan mengenai pendidikan anaknya. Sedangkan respon negatifnya yaitu orang tua kurang mampu mengasuh anak dengan baik, karena mereka memberikan kekerasan fisik terhadap anak, menggunakan kata-

kata kasar ketika marah dengan anak, ada orang tua yang tidak mengajari anaknya belajar, dan melibatkan anak ketika memulung.¹⁴

Keenam, jurnal dari Laili Deni Kurniawati dan Ika Mardiyanti, Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol 7, No. 12, Februari 2014 yang berjudul “*Pola Asuh Orang Tua Mempengaruhi Perkembangan Balita Di Posyandu Arjuna RW IV Pos 3 Kelurahan Kemayoran Kecamatan Krembangan Surabaya.*” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pola asuh orangtua dengan perkembangan balita di Posyandu Arjuna RW IV Pos 3 Kelurahan Kemayoran Kecamatan Krembangan Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasinya seluruh ibu beserta balita sebesar 38 orang dan besar sampelnya 35 responden diambil simple random sampling. Variabel independen pola asuh orang tua, dependen perkembangan balita. Alat ukur kuesioner dan lembar observasi KPSP. Dianalisis menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan tingkat kemaknaan $\alpha=0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh orangtua (74,3%) demokratis dan perkembangan balita (54,3%) tidak sesuai. Uji statistik diperoleh hasil $\rho=0,022$ ($\rho<0,05$), maka H_0 ditolak artinya ada hubungan pola asuh orangtua dengan perkembangan balita di Posyandu Arjuna RW IV Pos 3 Kelurahan Kemayoran Kecamatan Krembangan Surabaya.

Dalam penelitian ini didapatkan kesimpulan bahwa ada hubungan pola asuh orang tua dengan perkembangan balita. Pentingnya orang tua lebih

¹⁴ Erni Widayanti, *Pengaruh Lingkungan Terhadap Tumbuh Kembang Psikososial Anak Klien di Panti Sosial Bina Karya Sidomulyo Yogyakarta*, Skripsi, (Yogyakarta : Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), hlm. 9

banyak membaca buku, mengikuti penyuluhan dan mencari informasi dari internet untuk mengetahui perkembangan serta meningkatkan pengetahuan perkembangan balita.¹⁵

Penelitian mengenai kecanduan game online dan pengasuhan anak sudah banyak diteliti, namun yang terfokus kepada dampak pengasuhan anak orang tua kecanduan game online belum pernah ada. Karena mayoritas kecanduan game online selalu dikaitkan dengan anak yang kecanduan game online bukan orang tua kecanduan game online. Penelitian ini bermaksud untuk menambah penelitian baru dengan sasaran orang tua yang kecanduan game online tetapi berdampak kepada perkembangan anak. Penelitian ini dibuat oleh peneliti dengan judul “ Dampak pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak” merupakan penelitian yang baru dan belum pernah ditulis dan disusun oleh peneliti lain.

F. Kerangka Teori

1. Pengasuhan

a. Definisi Pengasuhan

Menurut Brooks, pengasuhan adalah proses yang merujuk pada serangkaian aksi dan interaksi yang dilakukan orangtua untuk mendukung perkembangan anak. Proses pengasuhan bukanlah sebuah hubungan satu arah yang mana orang tua mempengaruhi anak namun lebih dari itu, pengasuhan merupakan proses interaksi antara orang tua

¹⁵ Laili Deni Kurniawati Dan Ika Mardiyanti, *Pola Asuh Orang Tua Mempengaruhi Perkembangan Balita Di Posyandu Arjuna RW IV Pos 3 Kelurahan Kemayoran Kecamatan Krembangan Surabaya*, Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol. 7, No. 12, Februari 2014, (Surabaya : Prodi Keperawatan, FIK, UNUSA), hlm. 9-16

dan anak yang dipengaruhi oleh budaya dan kelembagaan sosial dimana anak dibesarkan.¹⁶

Hoghugi menyebutkan bahwa pengasuhan mencakup beragam aktifitas yang bertujuan agar anak dapat berkembang secara optimal dan dapat bertahan hidup dengan baik. Prinsip pengasuhan menurut Hoghugi tidak menekankan pada siapa (pelaku) yang mengasuh namun lebih menekankan pada aktifitas dari perkembangan dan pendidikan anak. Oleh karenanya pengasuhan meliputi pengasuhan fisik, pengasuhan emosi dan pengasuhan sosial. Pengasuhan fisik mencakup semua aktifitas yang bertujuan agar anak dapat bertahan hidup dengan baik dengan menyediakan kebutuhan dasarnya seperti makan, kehangatan, kebersihan, ketenangan waktu tidur, dan kepuasan ketika membuang sisa metabolisme dalam tubuhnya. Pengasuhan emosi mencakup pendampingan ketika anak mengalami kejadian-kejadian yang tidak menyenangkan seperti merasa terasing dari teman-temannya, takut, atau mengalami trauma. Sementara itu, pengasuhan sosial bertujuan agar anak tidak merasa terasing dari lingkungan sosialnya yang akan berpengaruh terhadap perkembangan anak pada masa-masa selanjutnya.¹⁷

¹⁶ Brooks J, *Parenting* , Third Edition (California : Mayfield Publishing Company, 2001) hlm. 80.

¹⁷ Houghi, *Handbooks Of Parenting : Theory And Research For Practice*, (India : SAGE Publication, 2004) hlm. 50.

b. Model Pengasuhan

Model pengasuhan adalah perlakuan keluarga yang dilakukan terus menerus sehingga akan membentuk pola pengasuhan keluarga. Ada beberapa gaya atau model pengasuhan terhadap anak menurut beberapa ahli. Gaya pengasuhan menurut Baumrid mengemukakan empat gaya pengasuhan keluarga terhadap anak, antara lain ototitarian, otoritatif, mengabaikan, dan menuruti adalah sebagai berikut:

- 1) Pengasuhan ototitarian, adalah gaya yang lebih banyak membatasi dan menghukum dimana orang tua mendesak anak untuk selalu mengikuti arahan mereka dan menghormati pekerjaan dan upaya mereka. Orang tua yang otoriter menerapkan batas dan kendali yang tegas pada anak dan meminimalisir perdebatan verbal. Orang tua yang otoriter akan berkata "lakukan dengan caraku atau tak usah". Orang tua yang otoriter mungkin juga memukul anak, memaksakan aturan secara kaku tanpa menjelaskannya. Orang tua menunjukkan amarahnya pada anak. Anak dari orang tua yang otoriter sering kali tidak bahagia, ketakutan, minder ketika membandingkan diri dengan orang lain, tidak mampu memulai aktivitas dan memiliki kemampuan komunikasi yang lemah. Anak dari orang tua yang otoriter mungkin berperilaku agresif.
- 2) Pengasuhan otoritatif, mendorong anak untuk mandiri namun masih menerapkan batas dan kendali pada tindakan mereka. Tindakan verbal memberi dan menerima dimungkinkan, orang tua bersifat

hangat dan penyayang terhadap anak. Orang tua yang otoritatif mungkin merangkul anak dengan mesra dan berkata, “ kamu tahu, kamu tak seharusnya melakukan hal itu. Mari kita bicarakan bagaimana kita bisa menangani situasi tersebut lebih baik lain kali”. Orang tua yang otoritatif menunjukkan kesenangan dan dukungan sebagai respon terhadap perilaku konstruktif anak. Mereka juga mengharapkan perilaku anak yang dewasa, mandiri dan sesuai dengan usianya. Anak yang memiliki orang tua yang otoritatif sering kali ceria, bisa mengendalikan diri dan mandiri, dan berorientasi pada prestasi. Mereka cenderung untuk mempertahankan hubungan yang ramah dengan teman sebaya, bekerja sama dengan orang dewasa, dan bisa mengatasi stress dengan baik.

- 3) Pengasuhan yang mengabaikan, adalah gaya di mana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Anak yang memiliki orang tua yang mengabaikan merasa bahwa aspek lain kehidupan orang tua lebih penting dari pada diri mereka. Anak-anak ini cenderung tidak memiliki kemampuan sosial. Banyak diantaranya mereka pengendalian yang buruk dan tidak mandiri. Mereka seringkali memiliki harga diri yang rendah, tidak dewasa, dan mungkin terasing dari keluarga, dalam masa remaja, mereka mungkin menunjukkan sikap suka membolos dan nakal.
- 4) Pengasuhan yang menuruti, adalah gaya pengasuhan di mana orang tua sangat terlibat dengan anak, namun tidak terlalu menuntut

atau mengontrol mereka. Orang tua macam ini membiarkan anak melakukan apa yang ia inginkan. Hasilnya, anak tidak pernah belajar mengendalikan perilakunya sendiri dan selalu berharap mendapatkan keinginannya. Beberapa orang tua sengaja membesarkan anak mereka dengan cara ini karena mereka percaya bahwa kombinasi antara keterlibatan yang hangat dan sedikit batasan akan menghasilkan anak yang kreatif dan percaya diri. Namun anak yang memiliki orang tua yang selalu menuruti jarang belajar menghormati orang lain dan mengalami kesulitan untuk mengendalikan perilakunya. Mereka mungkin mendominasi, egosentris, tidak menuruti aturan dan kesulitan dalam hubungan dengan teman sebaya.¹⁸

Ciri-ciri orang tua yang menerapkan pola pengasuhan yang menuruti adalah orang tua berusaha berperilaku menerima dan bersikap positif terhadap impuls (dorongan emosi), keinginan-keinginan dan perilaku anaknya, hanya sedikit menggunakan hukuman, berkonsultasi kepada anak, hanya sedikit memberi tanggungjawab rumah tangga, membesarkan anak mengatur aktivitasnya sendiri dan tidak mengontrol, berusaha mencapai sasaran tertentu dengan memberikan alasan, tetapi tanpa menunjukkan kekuasaan.¹⁹

¹⁸ Santrock, J. W, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007), hlm. 167-168

¹⁹ Widyarin N. *Relasi orang tua & anak*, (Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2003),

2. Definisi kecanduan

Menurut KBBI, kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran, (hingga lupa hal-hal lain) amat menggemari atau menyukai.²⁰

Adiksi atau kecanduan adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu.²¹ Sehingga mengganggu keberfungsian sosialnya.

Menurut Freeman menjelaskan bahwa kecanduan merupakan suatu keadaan kompulsif dalam menggunakan sesuatu baik itu menggunakan zat atau perilaku yang berpotensi menimbulkan bahaya.²²

3. Definisi Game Online

Adams dan Rollings menjelaskan bahwa game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya internet).²³

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa

²⁰ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: CV Widyakarya, 2011), hlm. 103

²¹ Soetjipto, *Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya*, Psychological Journal. Vol. 23. No. 1, (Anima: Indonesia 2007) , hlm. 84-90

²² Freeman, C. B., "Internet gaming addiction". The journal for nurse practitioners- JNP. Amerika Collage of Nurse Practitioners doi: 10.1016/j.nupra.2008.10.006

²³ Adams, E, & Rollings, A. *fundamental of game design*. Prentice hall. 2007. http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 13.00 WIB

menggunakan pc atau konsol *game* biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya.²⁴

4. Definsi Kecanduan Game *Online*

a. Definisi Kecanduan Game Online

Pengertian dari kecanduan game online menurut Lemmens, Velkenburg & Peter pengertian dari kecanduan game sebagai penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game.²⁵

Menurut Young & Rogers durasi penggunaan internet terbagi menjadi dua macam, yaitu : penggunaan internet yang sehat, rata-rata penggunanya mengakses internet sebanyak 8 jam perminggu. Sedangkan mereka yang dianggap bermasalah adalah pengguna yang menghabiskan waktu untuk berinternet selama 38,5 jam perminggu.²⁶

Selain itu dari hasil penelitian Pempek, Yermolayeva, dan Calvert menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan *online* ataupun jejaring sosial dalam kurun waktu lebih dari 4 hari/ minggu

²⁴ *Ibid.*,

²⁵ Valkenburg, P.M., Peter,J., *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. Media psychology*, 12 (1) 2009, hlm. 77-95

²⁶ Young, K. S., & Rogers, R. C, “*The relationship between depression and internet addiction. CyberPsychology & Behavior*” 1,1998, hlm. 25–28 available from <http://www.netaddiction.com/articles/symtoms.pdf>. laman diakses pada tanggal 27 Mei 2018 pada pukul 00.13 WIB

dan durasi bermain lebih dari 4 jam/ hari menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik.²⁷

b. Ciri-Ciri Kecanduan Game Online

Ada beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan gamers atau kecanduan terhadap game online, seperti selalu memikirkan tentang game, mencari waktu untuk bisa bermain game, meminta perangkat game, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain game, bahkan sampai berbohong dengan keluarganya.²⁸

c. Dampak Kecanduan Game Online

- 1) Keterampilan sosial menurun
- 2) Performa kerja menurun
- 3) Waktu terbuang sia-sia
- 4) Kesulitan mengontrol emosinya seperti mudah merasa bosan, sedih, merasa kekurangan sesuatu dan mudah marah.²⁹

Selain itu masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktifitas bermain *online game* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam

²⁷ Pempek, T.A., Yermolayeva, A.Y., Calvert, S.L. College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology* 30, 2009. hlm: 227–238.

²⁸ *Ibid.*, Ridwan Syahrani, , “Ketergantungan *OnlineGame* Dan Penanganannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 1 Nomor 1 Juni 2015...hlm. 89

²⁹ Silvia Setiadji, “ Hubungan Kecanduan *Game Online* Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal Di Jakarta Barat”, *Jurnal Psikologi Psibernetika* Vol. 9 No. 2 Oktober 2016, (Jakarta : Program Studi Psikologi, Universitas Budi Mulia, 2016), hlm. 94

pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.³⁰

5. Assesmen

Assesment merupakan penilaian atau penafsiran terhadap situasi dan orang-orang yang terlibat di dalamnya. Assesment mempunyai dua tujuan yaitu untuk membantu mendefinisikan masalah dan menunjukkan sumber-sumber yang berhubungan dengan kesemuanya itu.³¹

Menurut Edi Suharto assesment adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data mengenai kondisi klien dan segala sesuatu yang bersangkutan dengannya.³²

Dapat diambil kesimpulan bahwa assesment adalah suatu alat yang digunakan untuk mengambil data mengenai situasi klien dan segala sesuatu yang bersangkutan dengan klien.

Model-model Assesmen Keluarga

a. Ecomap

Menurut Zastrow, "*Ecomap is a paper and pencil assesment used to assess specific troubles and plan interventions for clients. The ecomap, a drawing of the client family in its social environment, is usually drawn jointly by the social worker and the client.*"³³ Dalam pengertian tersebut

³⁰Ridwan Syahrani, "Ketergantungan *OnlineGame* Dan Penanganannya", Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1 Juni 2015, (Sulawesi : Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Tadulakno), hlm. 84-92

³¹Dwi Heru Sukoco, "Profesi Pekerja Sosial dan Proses Pertolongannya", (Bandung: STKS Bandung,), hlm. 157

³²Miftahul Huda, Pekerjaan Sosial dan Kesejahteraan Sosial, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 177

³³Charles H Zastrow. *The Practice Of Social Work Sixth Edition*, (USA: An International Thomson Publishing Company, 1999), hlm. 182

dapat diartikan bahwa Ecomap adalah penilaian kertas dan pensil yang digunakan untuk menilai masalah spesifik dan merencanakan intervensi untuk klien. Ecomap, gambar keluarga klien dalam lingkungan sosialnya, biasanya diambil bersama pekerja sosial dan klien.

b. Genogram

Genogram menurut Zastrow *“The genogram is a graphic way of investigating the origins of a client’s or client family’s presenting problem by diagramming the family over at least three generations.”*³⁴

Dalam pengertian di atas dapat diartikan bahwa genogram adalah Genogram adalah cara grafis untuk menyelidiki asal-usul masalah penyajian keluarga klien atau klien dengan memetakan keluarga selama setidaknya tiga generasi.

6. Perkembangan anak

Pola perkembangan manusia dihasilkan hubungan dari beberapa proses biologis, kognitif, dan sosial emosi. Proses biologis menghasilkan perubahan pada tubuh seseorang. Gen yang diwarisi orang tua, perkembangan otak, penambahan tinggi dan berat badan, ketrampilan motorik dan perubahan hormon pada masa puber mencerminkan peran proses biologis dalam perkembangan. Proses kognitif menggambarkan perubahan dalam pikiran, intelegensi dan bahasa seseorang. Proses sosial

³⁴ *Ibid.*, hlm. 183

emosi melibatkan perubahan dalam hubungan seseorang dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan dalam kepribadian.³⁵

Perkembangan seorang anak digambarkan dalam periode-periode. Perkembangan anak itu terdiri dari tiga periode yaitu perkembangan pada masa kanak-kanak awal, perkembangan masa kanak-kanak tengah dan perkembangan pada masa kanak-kanak akhir.³⁶ Dalam melihat permasalahan perkembangan anak, maka perkembangan dan pertumbuhan anak dapat dilihat dari:

a. Masa Kanak-Kanak Awal

1) Perkembangan Fisik Pada Masa Kanak-Kanak Awal

Pertumbuhan dan perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh banyak hal. Bisa karena lingkungan, asupan gizi dan gen. Setiap pola pertumbuhan secara individual bervariasi.

a) Tinggi tubuh

Menurut Hurlock pada saat anak berumur 2 tahun tinggi tubuhnya sudah mencapai 80 sampai 85 cm dan pada usia 5 tahun tinggi badannya sudah 2 kali ketika lahir. Kemudian masih ada yang disebut lamban kira-kira 7 cm setiap tahunnya sampai anak memasuki tahap remaja.³⁷

Menurut Diane E papalia menjelaskan bahwa anak-anak perempuan lebih pendek dan lebih ringan dibanding laki-laki dan

³⁵John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Kesebelas*, (Jakarta : Erlangga, 2007), hlm. 18-19.

³⁶*Ibid.*, hlm. 19-20.

³⁷Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak, Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 117.

penampilan menjadi lebih langsing dan proposisinya makin menyerupai orang dewasa.³⁸

b) Berat tubuh

Menurut Allen pada usia 2 tahun, berat badan akan bertambah kira-kira 2 – 2,5 pon (0,9 – 1,1 kg) per tahun sehingga rata-rata berat badannya 26 – 32 pon (11,8 – 14,5 kg).³⁹

Sedangkan menurut Elizabeth B Hurlock bahwa anak usia 2 dan 3 tahun berat tubuh anak bertambah 1 ½ sampai 2 ½ kg setiap tahunnya. Setelah anak berusia 3 tahun, nampaknya berat tubuh tidak lagi bertambah cepat, bahkan cenderung perlahan sampai saaynya nanti ia memasuki usia remaja. Pada usia 5 tahun , seorang anak yang normal akan memiliki berat tubuh lima kali beratnya ketika lahir, nanti pada usia remaja berat tubuh akan berkisar antara 40 dan 45 kg.⁴⁰

c) Perkembangan Motorik

Menurut Allen pada usia 2 tahun perkembangan motorik anak mencakup : 1) Berjalan lebih tegak, menapak dari tumit ke jari kaki, mampu memutar rintangan yang menghalangi jalannya. 2) Berlari dengan kepercayaan diri yang lebih besar, lebih jarang terjatuh. 3) Jongkok untuk jangka waktu yang cukup lama ketika

³⁸ Diane E papalia, Dkk, *Human Development*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2008), hlm. 12-13

³⁹ Allen, dan Marotz., *Profil Perkembangan Anak*, (Jakarta : PT Indexs, 2010), hlm. 149-150

⁴⁰ *Ibid.*, Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan anak Jilid 1...* hlm. 117

bermain. 4) Naik tangga tanpa dibantu, 5) Bisa menjaga keseimbangan tubuh dengan berdiri di atas satu kaki (hanya sebentar), melompat naik dan turun, 6) Mulai bisa memberitahu kalau mau buang air, 7) Melempar bola besar dengan ayunan rendah tanpa kehilangan keseimbangan, 8) Memegang cangkir atau gelas, 9) Membuka kancing besar, membuka retsleting besar, 10) Membuka pintu dengan memutar gagang pintu, 11) Menggenggam krayon besar dikepala tangannya.⁴¹

Menurut Elizabeth B Hurlock perkembangan anak-anak masa awal pada tahun kedua anak sudah dapat menggunakan sendok dengan baik, pada tahun ketiga anak mampu mengoleskan mentega pada roti dengan menggunakan pisau, pada usia 3 tahun anak sudah bisa menyayat daging lunak dengan sebilah pisau. Pada usia 6 tahun anak sudah menguasai tugas yang digunakan dalam ketrampilan makan sendiri. Dalam menangkap dan melempar bola di usia 2 tahun dapat menggulirkan bola, usia 4 tahun dapat melempar bola dengan baik, dan di usia 6 tahun sudah terampil dalam melempar bola.⁴²

Sedangkan menurut Suherman menyebutkan bahwa ketrampilan yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun pada aspek motorik kasar adalah berdiri dengan satu kaki, sedangkan

⁴¹ *Ibid.*, Allen, dan Marotz, *Profil Perkembangan Anak Edisi Kelima...* hlm.113.

⁴² *Ibid.*, Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1...*hlm. 160.

ketrampilan yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun pada aspek motorik halus adalah dapat mengancingkan baju. Ketrampilan anak pada aspek motorik perlu dilatih agar dapat berkembang dengan baik.⁴³

Sedangkan menurut Santrock pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Mereka lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek, berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orangtuanya.⁴⁴

2) Perkembangan Kognitif Pada Masa Kanak Kanak Awal

Perubahan dan stabilitas dalam kemampuan mental, perhatian, ingatan, bahasa, pemikiran, logika dan kreativitas membentuk perkembangan kognitif.⁴⁵ Dalam setiap periode kehidupan selalu mengalami perubahan kognitif yang terjadi. Berikut ini adalah perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak awal:

Menurut Piaget dalam buku *Human Development* , pada tahap kanak-kanak awal perkembangan kognitif yang terjadi adalah preoperasional (2-7 tahun). Anak mengembangkan sistem representasional dan menggunakan simbol untuk mempresentasikan

⁴³ Silawati, Endah. (2008). Aspek Perkembangan Motorik dan Keterhubungannya dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak. Retrieved January 25, 2009, from <http://oarentingislami.wordpress.com/2008/03/05/aspek-perkembangan-motorik-dan-keterhubungannyadengan-aspek-fisik-dan-intelektual-anak,htm>. Laman diakses pada tanggal 17 April 2018 pada pukul 13.17 WIB

⁴⁴ Santrock, *Life Span Development: Edisi kelima*, (Jakarta: Erlangga, 1995), hlm. 225

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 10

orang, tempat, dan peristiwa. Bahasa dan imaji memainkan peran manifestasi penting tahap ini. Pemikiran masih belum logis.⁴⁶

Menurut Siegler pada tahap preoperasional anak berusia 5 tahun sebagian besar dapat menghitung hingga 20 atau lebih dan mengetahui ukuran relatif angka 1-10 dan dapat melakukan penambahan dan pengurangan digit tunggal.⁴⁷

Sedangkan dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 : 6 menjelaskan mengenai indikator lingkup perkembangan kognitif konsep bilangan anak berusia 5-6 tahun yaitu: (1) Berhitung atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, (2) Berhitung (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, (3) Menunjuk lambang bilangan 1-10, (4) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, dan (5) Meniru urutan bilangan 1-10.⁴⁸

Perkembangan bahasa

Menurut Elizabeth B Hurlock bahwa pada usia dua tahun, anak mampu menggabungkan kata kedalam kalimat pendek yang seringkali berupa kalimat tak lengkap yang berisi satu atau dua kata benda, satu kata kerja, dan kadang-kadang satu kata sifat atau kata keterangan.⁴⁹

Pada usia 3 tahun anak biasanya mulai menggunakan kata jamak, kata milik, dan kalimat lampau serta mengenal perbedaaan antara saya,

⁴⁶ *Ibid.*, hlm. 41

⁴⁷ Diane E Papalia, dkk, *Human Development...*hlm. 329

⁴⁸ Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 laman diakses pada tanggal 18 April 2018 pada pukul 13.00 WIB

⁴⁹ Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Penerbit Erlangga,1978), hlm.189

kamu, dan kita. Antara umur 4-5 tahun, kalimat terdiri dari empat sampai lima kata dan bisa jadi bersifat deklaratif negatif. Sedangkan pada usia 5-7 tahun, percakapan anak semakin mirip dengan orang dewasa, mereka berbicara dalam kalimat yang lebih panjang dan lebih kompleks.⁵⁰

3) Perkembangan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal

Pada masa kanak-kanak awal perubahan dan stabilitas dalam emosi, kepribadian, serta hubungan sosial akan membentuk perkembangan psikososial, yang dapat memengaruhi fungsi kognitif dan fisik. Menurut Erikson dalam buku *Human Development* menjelaskan bahwa tahapan psikososial pada masa kanak-kanak awal yaitu :

- a) Autonomi vs rasa malu dan ragu (12-18 bulan) anak mengembangkan keseimbangan independen dan kepuasan diri terhadap rasa malu dan keraguan
- b) Inisiatif vs rasa bersalah (3-6 tahun) anak mengembangkan inisiatif ketika mencoba aktivitas baru dan tidak terlalu terbebani oleh rasa bersalah.⁵¹

Perkembangan Sosial

Perkembangan sosialisasi pada awal masa anak-anak awal ditandai dengan meningkatnya intensitas hubungan dengan teman-teman sebayanya, dan perkembangan ini meningkat dari tahun ke tahun. Pada fase ini juga anak-anak tidak hanya senang bermain tetapi juga lebih banyak berbicara.

⁵⁰ *Ibid.*, Elizabeth B Hurlok, *Human Development...* hlm. 343.

⁵¹ *Ibid.*, hlm. 41.

Hubungan atau kontak sosial lebih baik dari pada hubungan sosial yang kurang baik. Pada masa ini anak mulai mengeksplorasi dunia di luar keluarga yaitu dengan bermain bersama teman sebaya. Anak-anak juga akan mulai membandingkan antara dirinya dengan teman-teman sebayanya.⁵²

Ketika berumur antara 1 s/d 1,5 tahun, biasanya menunjukkan keinginan untuk lebih mandiri yakni melakukan kegiatan sendiri, seperti main sendiri, makan dan berpakaian sendiri, cemburu, tantrum (marah jika kemauannya tidak dipenuhi. Sedangkan usia 1,5 s/d 2 tahun, ia mulai berinteraksi dengan orang lain, tetapi butuh waktu untuk bersosialisasi, ia masih sulit berbagi dengan orang lain, sehingga ia akan menangis bila berpisah dengan orang tuanya meski hanya sesaat. Sedangkan untuk usia 2,5 sampai 6 tahun, perkembangan emosi mereka sangat kuat seperti ledakan amarah, ketakutan yang hebat, iri hati yang tidak masuk akal karena ingin memiliki barang orang lain dan biasanya terjadi dalam lingkungan keluarga yang besar. Demikian pula rasa cemburu muncul karena kurangnya perhatian yang diterima dibandingkan dengan yang lainnya, dan terjadi dalam keluarga yang kecil. Terjadi sebagai akibat dari lamanya bermain, tidak mau tidur siang dan makan terlalu sedikit.⁵³

⁵² Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, Edisi V, (Jakarta: Erlangga, 1996), hlm. 117.

⁵³ Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi 5*, (Jakarta: Erlangga, 1980), hlm. 116.

Perkembangan Emosi

Menurut Elizabeth B Hurlock selama awal masa kanak-kanak emosi sangat kuat. Saat ini merupakan saat ketidak seimbangan karena anak-anak “keluar dari fokus” dalam arti bahwa ia mudah terbawa ledakan-ledakan, emosional sehingga sulit dibimbing dan diarahkan.⁵⁴

Menurut Elizabeth B Hurlock perkembangan emosi pada usia 2-3 tahun, anak masih belum dapat mengendalikan amarah dengan baik. Mereka cenderung meledak-ledak, kadangkala tanpa disertai dengan alasan yang kuat. Sebagai contoh, anak usia 2-3 tahun dapat saja marah dikarenakan tidak diperbolehkan memainkan sesuatu permainan/benda yang dia inginkan atau tidak tercapai keinginan akan sesuatu. Ungkapan rasa marah ini ditandai dengan menangis, berteriak, menggertak, menendang, melompat-lompat atau memukul.⁵⁵

b. Masa Kanak-Kanak Menengah dan akhir

Masa kanak-kanak menengah dan akhir yaitu ketika anak berusia 6 tahun hingga 11 tahun. Pada masa ini anak-anak mulai mengalami pertumbuhan yang lebih lambat dari pada masa bayi dan kanak-kanak awal.⁵⁶

⁵⁴ F.J. Monks, dkk, Psikologi Perkembangan, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2002), hlm. 105

⁵⁵ *Ibid.*, Elizabeth. B Hurlock, Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5... hlm. 116

⁵⁶ *Ibid.*, hlm. 13

Berikut ini adalah perkembangan fisik masa kanak-kanak pertengahan:

- 1) Perkembangan Fisik Pada Kanak-Kanak Menengah Dan Akhir
 - a) Pertumbuhan melambat, kekuatan dan ketrampilan atletis meningkat
 - b) Anak usia sekolah saat ini tumbuh sekitar 1-3 inci setiap tahun dan bertambah 5-8 pon atau lebih, melipatgandakan berat rata-rata tubuh mereka.
 - c) Sakit saluran pernapasan adalah hal yang biasa terjadi , akan tetapi secara umum tingkat kesehatannya terbaik dibandingkan dengan periode umur lainnya.⁵⁷

Menurut Santrock pada usia 8 tahun rata-rata anak perempuan dan laki-laki memiliki tinggi empat kaki 2 inchi dengan berat badan rata-rata 28 kilogram.⁵⁸

Menurut Elizabeth B Hurlock pada usia 11 tahun Rata-rata anak perempuan 11 tahun mempunyai tinggi badan 147 cm dan anak laki-laki 146 cm. Sedangkan berat badan anak usia 11 tahun rata-rata Rata-rata anak perempuan usia 11 tahun memiliki berat badan 40,14 kg dan anak laki-laki 38, 78 kg.⁵⁹

⁵⁷ *Ibid.* ,hlm. 12.

⁵⁸ John W. Santrock, Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas, (Jakarta : PT. Erlangga, 2007), hlm 49.

⁵⁹ *Ibid.*, Elizabeth. B Hurlock, Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5...hlm. 149.

Menurut Havigrust usia 6 sampai 12 tahun akan berada pada masa belajar kecakapan fisik yang diperlukan untuk permainan anak-anak.⁶⁰

2) Perkembangan Kognitif Pada Kanak- Kanak Menengah Dan Akhir

Perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak menengah berbeda dengan masa kanak-kanak awal, dalam masa ini anak lebih logis ketimbang sebelumnya karena pada saat ini anak dapat mengambil berbagai aspek dari situasi tersebut ke dalam pertimbangan. Selain itu dalam masa kanak-kanak menengah mengalami berbagai perkembangan kognitif yaitu :

- a) Egosentris menghilang, anak mulai berpikir logis namun konkret
- b) Meningkatnya kemampuan daya ingat dan ketrampilan berbahasa
- c) Keunggulan kognitif memungkinkan anak mendapatkan keuntungan dari sekolah formal

Menurut Piaget kemajuan kemampuan kognitif pada masa kanak-kanak pertengahan dan akhir memasuki tahap operasional konkret. Dinamakan demikian karena pada saat ini mereka menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah konkret. Anak yang berada pada tahapan operasional dapat melakukan banyak tugas pada level yang lebih tinggi daripada yang dapat mereka lakukan pada tahap praoperasional.

⁶⁰ *Ibid.*, Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak, Jilid 1*...hlm. 40.

Menurut Erik Erikson dalam buku *Human Development* menjelaskan perubahan perkembangan kognitif masa kanak-kanak menengah dan akhir yaitu:

- a) Preoperasional (2 hingga 7 tahun). Anak mengembangkan sistem representasioanl dan menggunakan simbol mempresentasikan orang, tempat, dan peristiwa. Bahasa dan imaji memainkan peranan manifestasi penting tahap ini
- b) Operasi konkret (7-11 tahun). Anak dapat memecahkan masalah secara logis jika mereka difokuskan kepada situasi saat itu, tetapi tidak dapat berpikir abstrak.⁶¹

Menurut Havigrust pada usia 6 hingga 12 tahun anak akan belajar mengembangkan kecakapan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung.⁶²

Sedangkan menurut Elizabeth B Hurlock menyatakan bahwa diusia sekolah dasar, anak mengalami kemajuan di bidang penambahan kosa kata, percakapan, kemajuan dalam memahami makna pembicaraan orang lain dan isi percakapan.⁶³

3) Perkembangan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Menengah dan Akhir

Jenis rumah tangga tempat anak berdomisili, dan hubungan dalam rumah tangga dapat memiliki efek amat dalam perkembangan pada psikososial di masa kanak-kanak pertengahan, dimana anak

⁶¹ *Ibid.*, hlm. 41

⁶² *Ibid.*,

⁶³ *Ibid.*, Elizabeth. B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5...*hlm. 151

mengembangkan rasa teikat berkaitan dengan makna bertanggungjawab, anggota yang memberikan kontribusi kepada, pertama-tama, keluarga dan kemudian kepada masyarakat.

Menurut Erik Erikson dalam buku Human development menjelaskan bahwa tahapan perkembangan psikososial pada masa kanak-kanak tengah hingga masa kanak-kanak akhir adalah :

- a) Industri vs inferioritas (6 tahun- pubertas). Anak harus belajar ketrampilan budaya atau menghadapi perasaan tidak kompeten
- b) Identitas vs kekacauan identitas. Remaja harus menentukan pemahaman akan diri sendiri.(“ siapakah saya ini?”) atau merasakan kekacauan peran.⁶⁴

Menurut teori Havighrust pada usia 6-12 tahun akan mengembangkan nurani, moralitas, dan suatu skala nilai, mengalami kemandirian pribadi, belajar bergaul dengan teman sebaya.⁶⁵

Menurut Elizabeth B Hurlock mengungkapkan bahwa anak usia sekolah sering disebut sebagai usia berkelompok, karena diusia ini anak mengembangkan minat terhadap kegiatan bermain berkelompok dan ingin menjadi bagian dari sebuah kelompok.⁶⁶

Dalam teori Elizabeth B Hurlock mengklasifikasikan anak usia sekolah dasar kedalam tahapan bermain (Play stage), yang merupakan tahapan dimana anak memiliki jenis permainan yang semakin bertambah variasi dan

⁶⁴ *Ibid.*, hlm. 41

⁶⁵ *Ibid.*, Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak, Jilid 1*..hlm. 40

⁶⁶ *Ibid.*, Elizabeth. B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5*..hlm. 136

bentuknya. Anak berangsur mulai beralih dari alat permainan menuju *games* yang bernuansa olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.⁶⁷

G. Metode Penelitian

Suatu penelitian dapat dikatakan sebagai penelitian ilmiah apabila dilakukan dengan menggunakan metode, karena secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jadi secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁶⁸ Pengertian lainnya metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan bersifat kualitatif deskriptif yaitu memperoleh data sesuai dengan gambaran, keadaan, realita, dan fenomena yang diselidiki. Sehingga data yang diperoleh peneliti dideskripsikan secara rasional dan obyektif sesuai dengan kenyataan dilapangan.⁶⁹ Lapangan

⁶⁷ *Ibid.*, hlm. 121

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta,), hlm. 305.

⁶⁹ John W. Creswell. *Research Design Pendekatan Kualitatif, kuantitatif dan Mix. Terjemahan dari Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. Ed. 2, (Yogyakarta Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 23.

dalam hal ini ialah keluarga yang mengalami permasalahan yang sama yaitu kecanduan game online pada masa dewasa awal yang berakibat pola pengasuhan anak yang mempengaruhi perkembangan anak. Jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan Data primer yaitu data yang berupa teks hasil wawancara dan diperoleh melalui wawancara dengan informan yang sedang dijadikan sampel dalam penelitiannya. Data dapat direkam atau dicatat oleh peneliti.⁷⁰

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus untuk melihat perilaku kecanduan game online yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. penelitian studi kasus (*case research*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif mengenai unit-unit sosial tertentu, yang meliputi individu, kelompok, lembaga dan masyarakat.⁷¹ Pendekatan ini dipilih karena berbagai pertimbangan, diantaranya : pertama, masalah yang akan diteliti mengenai individu. Kedua, dengan pendekatan studi kasus dapat menawarkan informasi yang bermanfaat dan mendalam. Rancangan tersebut dapat mengeksplorasi sumber perilaku dan dapat menguji hasil perlakuan terhadap subjek.⁷²

⁷⁰ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006), hlm. 209

⁷¹ Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Penerbit SIC, 2002), hlm.

⁷² Diane E Papalia, dkk, *Human Development...*hlm. 63

2. Penentuan Subyek Penelitian dan Objek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Subyek atau informan ialah orang-orang yang berhubungan dalam memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar atau obyek penelitian.⁷³ Adapun yang akan dijadikan subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 2 Para orang tua kecanduan game online pada dewasa awal, 4 anak, 2 tetangga, dan 1 pemilik pondokan.

Penelitian ini menggunakan teknik Sampling purposive dalam pemilihan subjek. Purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang dimaksud adalah:

- 1) Interaksi tetangga, dengan mempertimbangkan orang-orang yang sering berinteraksi dengan keluarga
- 2) Rumah terdekat dengan keluarga

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dimulai dari informan kunci yaitu para orang tua yang kecanduan *game* online.

b. Objek penelitian

Objek penelitian ini terkait dengan dampak pengasuhan anak orang tua yang kecanduan game online serta pengaruh terhadap perkembangan anak di RT 04, Patangpuluhan

⁷³ *Ibid.*, hlm. 310

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian untuk mendapatkan data. Oleh karena itu pengumpulan data harus menggunakan teknik yang tepat dan relevan dengan jenis data yang akan digali, kualitas data sangat ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan datanya. Adapun metode peneliti gunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan kepada si peneliti. Wawancara ini berguna untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi.⁷⁴

Teknik pengumpulan data yang penulis pilih adalah teknik wawancara terbuka terstandar. Teknik ini sering digunakan ketika dalam kondisi terbatasnya waktu dan karena memang diinginkan untuk memiliki informasi yang sama dari setiap informan, suatu format "*open-ended*" yang terstandar bisa digunakan pada masing-masing orang untuk diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang pada dasarnya sama. Pertanyaan-pertanyaan wawancara tersebut ditulis sebelumnya secara pasti dengan cara yang sama ditanyakan selama berlangsungnya wawancara tersebut. Pertimbangan yang

⁷⁴ Mardalis, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 63

cermat perlu diberikan dalam wawancara tentang bagaimana menyusun kata-kata pada masing-masing pertanyaan. Tujuan utama dari wawancara terbuka terstandar ialah untuk meminimalkan pengaruh wawancara dengan menanyakan pertanyaan yang sama kepada masing-masing informan. Pertanyaan yang sifatnya menyelidik secara mendalam ditempatkan didalam wawancara tersebut pada tempat-tempat yang tepat.⁷⁵

Wawancara yang telah dilakukan peneliti adalah kepada orang tua yang kecanduan game online, anak anak mereka, tetangga, pemilik pondokan yaitu Pak Suyono, Bu Sri, Pak Itong dan Bu Wawa, Pak Sigit, Mba Kaka, Mbak lisa, Aira, Faisal dan Fauzan.

b. Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang berarti memperhatikan dan mengikuti. Memperhatikan dan mengikuti dalam arti mengamati dengan teliti dan sistematis sasaran dan perilaku yang dituju. Pengertian observasi adalah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.⁷⁶

Metode observasi atau pengamatan adalah suatu teknik atau pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap

⁷⁵ M. Junaidi Ghoni, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media,2 012), hlm. 183-184

⁷⁶ Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Jakarta : Salemba Humanika, 2010), hlm. 131

kegiatan yang sedang berlangsung.⁷⁷ Teknik yang digunakan dalam melakukan observasi adalah pengamatan langsung terhadap obyek. Dalam pelaksanaannya pengumpulan data observasi yang akan dilakukan termasuk observasi nonpartisipan, yang artinya peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati tetapi hanya sebagai pengamat independen.⁷⁸

Observasi yang dilakukan dengan melihat keseharian Pak Yono di rumah, Bu Sri, Pak Itong dan Bu Wawa dalam beraktivitas. Serta anak-anak mereka ketika sedang bermain, dan di rumah.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁷⁹ Dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa dokumentasi peta Patangpuluhan

4. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan

⁷⁷ *Ibid.*, hlm. 308

⁷⁸ Ralam Ahmad, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2016), hlm. 169

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*hlm. 329

membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami diri sendiri maupun orang lain.⁸⁰

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah dilapangan. Untuk menganalisis data penelitian menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yaitu cara analisis yang cenderung menggunakan kata-kata untuk menjelaskan fenomena atau data yang didapatkan.

Analisis deskriptif di lingkungan dengan menggunakan model analisis data Miles dan Huberman. Dimana analisis dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas dalam analisa data, yaitu data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), conclusion drawing (verifikasi). Dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Data reduksi

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat dengan jelas dan rinci. Selanjutnya dari catatan tersebut maka dipilih yang penting dan membuang yang tidak dipakai. Inilah yang dinamakan dengan reduksi data atau seleksi data.

Data tersebut diambil dengan cara mengklasifikasikan data hasil wawancara disesuaikan dengan kebutuhan data untuk dianalisis berdasarkan teori

⁸⁰ *Ibid.*, hlm. 333

b. Penyajian data

Setelah direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, yang intinya menyajikan data ke dalam pola yang mudah dipahami.

c. Verifikasi Dan Penarikan Kesimpulan

Pada langkah ketiga ini data yang disajikan dengan pola selanjutnya mulai ditarik kesimpulan dengan teliti dan penuh kejelian. Sehingga kesimpulan yang diharapkan adalah merupakan temuan baru untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal penelitian

5. Teknik Keabsahan Data

Untuk mengukur tingkat keabsahan data dalam penelitian ini maka perlu dilakukan uji keabsahan. Dalam menguji keabsahan ini dilakukan penulis menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu dengan yang lain, diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.⁸¹ Terdapat tiga model triangulasi diantaranya : triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Sementara dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Dimana triangulasi sumber digunakan untuk menguji

⁸¹ *Ibid.*, hlm. 331

kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber.⁸²

Peneliti menggunakan triangulasi dalam hal *mengcross check* hasil wawancara dengan Pak Yono kepada Bu Sri, Pak Itong dan Bu Wawa mengenai kecanduan game online yang dialami, dan kepada Mbak kaka, Pak Sigit, dan Mbak Lisa selaku tetangga dekat keluarga tersebut.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara utuh, menyeluruh, dan sistematis tentang skripsi yang ditulis oleh peneliti, sehingga akan mempermudah pembaca dalam memahami hasil peneliti ini. Adapun skripsi ini akan dibagi menjadi empat bab, sebagai berikut:

BAB I, pendahuluan terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian, sistematika pembahasan. Pendahuluan ini merupakan bagian penting dari penelitian sebagai pengantar dan gambaran penelitian serta batasan penelitian.

BAB II mengenai gambaran lokasi penelitian yang berisi deskripsi wilayah, dan jumlah penduduk berdasarkan usia,

BAB III mengenai hasil data penelitian tentang dampak pengasuhan orang tua kecanduan game online terhadap perkembangan anak yang berisi hasil data

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta , 2010), hlm. 329

pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua yang kecanduan game online dan pengaruh pola pengasuhan tersebut terhadap perkembangan anak.

BAB IV merupakan penutup, yang terdiri atas : kesimpulan, saran-saran, dan lampiran

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Orang tua yang mengalami kecanduan game online apabila orang tersebut bermain game lebih dari 4 jam dalam sehari dan 4 hari dalam waktu satu minggu. Pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua yang mengalami kecanduan game online adalah pengasuhan menuruti, karena dalam memberikan pengasuhan kedua keluarga tersebut tidak pernah membebaskan tanggungjawab rumah tangga kepada anak, anak dibebaskan untuk melakukan apapun. dalam pengawasan juga kurang diberikan kepada anak-anak sehingga anak-anak menjadi bebas melakukan apapun.
2. Dampak yang dialami orang tua yang kecanduan game online dilihat dari perkembangan fisik tidak berdampak negatif, sedangkan dalam perkembangan kognitif cukup memiliki dampak negatif yaitu mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif, yaitu kebingungan dalam menghafal huruf, angka, masih tidak bisa membedakan warna, ada yang mengalami keterlambatan berjalan, berbicara, mengalami gagap, dan tidak memiliki motivasi dalam belajar sehingga tidak naik kelas. Sedangkan perkembangan Psikososial mengalami beberapa dampak yaitu kurangnya pengawasan orang tua menyebabkan anak menjadi tidak terkontrol dan tidak merasa aman contohnya adanya anak yang menjadi korban pelecehan

seksual dan anak-anak yang menonton video porno tanpa diketahui oleh orang tuanya sendiri.

B. SARAN

1. Anak-anak yang tidak terkontrol dalam penggunaan gadget yang membuat anak bebas dalam mengakses video-video porno, alangkah baiknya orang tua perlu mengawasi penggunaan gadget bagi anak-anak sehingga anak-anak tidak mengakses video berkonten dewasa
2. Orang tua yang sering berkata kotor di depan anak-anaknya sehingga anak-anaknya menirukan bahasa kotor tersebut. Alangkah baiknya tidak menggunakan kata-kata kotor di depan anak
3. Aira menjadi korban pelecehan seksual dikarenakan kelalaian orang tua dalam mengawasi anak. Sebagai orang tua pentingnya pemberian pendidikan seks sejak dini kepada anak-anak agar anak-anak mengetahui hal-hal yang tidak boleh di sentuh oleh orang lain pada tubuhnya.
4. Keluarga Pak Suyono dan Pak Itong yang memiliki aktivitas hingga lupa dalam mengasuh anak. Seharunya orang tua mampu membagi waktu bagi keluarga, anak, dan pekerjaan
5. Kurang optimalnya peran Posyandu dan PKH dalam memonitoring pelaksanaan pengasuhan orang tua, sebaiknya ketika pemberian sosialisasi pengasuhan lebih sering menanyakan terkait pengasuhan yang diterapkan oleh para orang tua agar mengetahui letak kesalahan masing-masing orang tua dalam mendidik anak-anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel

Valkenburg, P.M., Peter, J., 2009. *development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media psychology, 12 (1)*

Buku

Allen, dan Marotz. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indexs

Brooks J, *Parenting*. 2001. Third Edition. California : Mayfield Publishing Company

Creswell, John W. 2010. *Reseach Design Pendekatan Kualittatif, Kuantitatif, Dan Mix, Terjemahan Dari Reseach Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Method Aproaches*. Ed. 2, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Ghoni, M. Junaidi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.

Hidayah, Rifa. 2009. *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang: UIN Malang Press

Houghi. 2004. *Handbooks Of Parenting : Theory And Research For Practice*, (India : SAGE Publication,)

Huda, Miftachul. 2009. *Pekerjaan Sosial & Kesejahteraan Sosial*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar,

Hurlock, B, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Hurlock, B, Elizabeth. 1996. *Psikologi Perkembangan, Edisi V*. Jakarta: Erlangga

Hurlock, B, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga

Hurlock, B, Elizabeth. 2005. *Perkembangan Anak, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga

Mardalis. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara

Monk, F,J, dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

- Papalia, Diane E Dkk. 2008. *Human Development*. Jakarta : Prenada Media Group
- Riyanto, Yatim. 2002. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Penerbit SIC
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1 edisi Kesebelas*. Jakarta: PT Erlangga
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang : CV Widyakarya
- Suharto, Edi. 2009. *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat : Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial & Pekerjaan Sosial*, Bandung : Refika Aditama,
- Sujono, Riyadi dan Sukarmi. 2009. *Asuhan Keperawatan Pada Anak*, Edisi 1, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Surjasuti, CSI. 2012. *Pengaruh Panti Asuhan Dengan Ketelantaran Anak* Jurnal, Yogyakarta : UAJY
- Suyanto, Bagong. 2010. *Masalah Sosial Anak*, Jakarta : Kencana Premada Media Corp
- Widyarani N. 2003. *Relasi orang tua & anak*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo
- Zastrow, H, Charles. 1999. *The Practice Of Social Work Sixth Edition*, USA: An International Thomson Publishing Company

Internet

- <http://afiramadhanti.blogspot.co.id/2014/04/ulasan-tentang-keluarga-genogram-dan.html> laman diakses pada tanggal 05 April 2018 pada pukul 10.00 WIB
- <https://www.apjii.or.id> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 14.00
- <http://www.kemosos.go.id/content/ketelantaran> laman diakses pada tanggal 28 September 2017 pada pukul 13.48.
- <http://www.metrotvnews.com/> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 15.00 WIB

<http://m.tribunenews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 13.54 WIB

Jurnal

Adams, E, dan Rollings, A. *fundamental of game design*. Prentice hall. 2007. http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf

Feprinca, Dica. *Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal terhadap perilaku kecanduan game online defence of the ancients (DotA 2)*, Jurnal, (Malang : Universitas Brawijaya)

Freeman, C. B, "Internet gaming addiction". The journal for nurse practitioners-JNP. Amerika Collage of Nurse Practitioners doi: 10.1016/j.nupra.2008.10.006

Griffiths, Mark. 2000. "Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence", dalam journal *Cyber Psikology & Behavior*, Vol. 3 No.2, ,

Kurniawati, Laili Deni ,dan Ika Mardiyanti. 2014. *Pola Asuh Orang Tua Mempengaruhi Perkembangan Balita Di Posyandu Arjuna RW IV pos 3 Kelurahan Kemayoran Kecamatan Krembangan Surabaya*, Jurnal Ilmiah Kesehatan, Vol. 7, No. 12 , Surabaya : prodi keperawatan, FIK, UNUSA,

Setiadji, Silvia ,dan Stefani Virilia. 2016. *Hubungan kecanduan game online dan ketrampilan sosial pada pemain game dewasa awal di Jakarta Barat*, Jurnal, Jakarta Barat: Universitas Budi Mulia,

Setiawan, Hari Harjanto. 2014. *Pola Pengasuhan Keluarga Dalam Proses Perkembangan Anak*, Jurnal Informasi Vol. 19, No. 3, Cawang : Puslitbangkesos, Kementerian Sosial RI,

Soetjipto. 2007. *Berbagai Macam Adiksi Dan Penatalaksananya*, psychological journal, Vol. 23, No. 1, ttp: Anima,

Syahrhan, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game Dan Penangananya* , Jurnal, sulawesi : program studi bimbingan konseling, FKIP, Universitas Tadulako,

Wijayanti, Tri Wulan. 2012. *Motif Dan Adiksi Pemain Game Online (Studi Deskriptif Tentang Motif Dan Adiksi Game Online Dragon Nest Di Surabaya)*. Jurnal. Surabaya : ttp

Yermolayeva, Pempek, T.A, A.Y., Calvert, S.L. (2009). College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology* 30

Makalah

Suharto, Edi. 2002. *Kemiskinan Dan Keberfungsian Sosial : Merancang-Kembangkan Program Pembangunan Kesejahteraan Sosial Yang Bernuansa Pekerjaan Sosial*, makalah disampaikan pada 17 desember 2002 di IPB

Skripsi

Hadi, Elgharori. 2013. *Komunitas clan wutang kungfu legacy online (studi kasus dampak positif dan negatif game online dalam persepektif kesejahteraan sosial)*. Skripsi Fakultas dakwah dan komunikasi. Uin sunan kalijaga yogyakarta.

Widayanti, Erni. 2015. *Pengaruh Lingkungan Terhadap Tumbuh Kembang Psikososial Anak Klien Di Panti Sosial Bina Karta Sidomulyo Yogyakarta*, skripsi, yogyakarta : program sarjana S1 ilmu kesejahteraan sosial, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,

Undang-undang

Undang-undang No. 6 Tahun 1974 pasal 1 ayat 1 tentang kesejahteraan sosial

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009

Wawancara

Hasil wawancara dengan Aira pada tanggal 23 Januari 2018 pada pukul 10.55 WIB di teras rumah Aira

Hasil wawancara dengan Bapak Sigit Supriyanto sebagai kepala pondok kos-kosan 27 tanggal 20 Agustus 2017 pukul 15.00 WIB

Hasil wawancara dengan Bu Sri pada tanggal 22 Februari 2018 pada pukul 11.02 WIB di ruang tamu pemilik pondokan

Hasil Wawancara dengan Bu Wawa pada tanggal 29 Januari 2018 pada pukul 10.00 WIB di rumah Pak Itong

Hasil wawancara dengan Mbak Kaka pada tanggal 9 Januari 2018 pada pukul 16.32 WIB di rumah Mbak Kaka

Hasil wawancara dengan Mbak Lisa pada tanggal 12 Februari 2018 di teras rumah Mbak Sri

Hasil wawancara dengan Pak Itong pada tanggal 28 Januari 2018 pada pukul 13.00 WIB di rumah Pak Itong

Hasil Wawancara dengan Pak Sigit selaku pemilik pondokan pada tanggal 20 Januari 2018 pada pukul 16.00 WIB di rumah pemilik pondok

Hasil wawancara dengan Pak Yono pada tanggal 20 Juni 2017 pada pukul 16.20 WIB di teras pemilik pondokan

Hasil wawancara dengan Pak Yono pada tanggal 5 Maret 2018 pada pukul 19.00 WIB di Rumah Pak Yono

Observasi

Hasil observasi dari tanggal 2 Februari 2018 hingga 4 Februari 2018 di rumah Pak Itong

Hasil observasi di rumah Pak Yono Pada tanggal 18 Januari 2018

Hasil observasi pada tanggal 12 Januari 2018 di rumah Aira

Hasil observasi pada tanggal 12 Januari 2018 di rumah pak Itong

Hasil observasi pada tanggal 4 Juni 2017 di rumah Pak Yono

Hasil observasi pada tanggal 5 April 2018 di rumah Aira