FUNGSI PROTEKSI KELUARGA UNTUK MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK
(Studi Kasus: 6 Anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang)

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi FIS UNP

OLEH:

YUANDA MULIA SAPUTRA
1101787/2011

PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

FUNGSI PROTEKSI KELUARGA UNTUK MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK
(Studi Kasus: 6 Anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang)

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi FIS UNP

OLEH:

YUANDA MULIA SAPUTRA
1101787/2011

PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

FUNGSI PROTEKSI KELUARGA UNTUK MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK
Studi Kasus 6 Anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang

Nama	:	Yuanda Mulia Saputra
BP/NIM	:	2011/1101787
Program Studi	:	Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan	:	Sosiologi
Fakultas	:	Ilmu Sosial

Padang, Februari 2016

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Erianjoni, M.Si	Delmira Syafrini, S.Sos., MA
NIP. 19740228 200112 1 002	NIP. 19830518 200912 2 004

Mengetahui,
Dekan FIS UNP

Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd
NIP. 19621001 198903 1 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 2 Februari 2016

FUNGSI PROTEKSI KELUARGA UNTUK MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK
Studi Kasus 6 Anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang

Nama	: Yuanda Mulia Saputra
BP/NIM	: 2011/1101787
Program Studi	: Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan	: Sosiologi
Fakultas	: Ilmu Sosial

Padang, Februari 2016

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Erianjoni, M.Si	
2. Sekretaris	: Delmira Syafrini, S.Sos., MA	
3. Anggota	: Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si	
4. Anggota	: Ike Sylvia, S.IP., M.Si	
5. Anggota	: Erda Fitriani, S.Sos., M.Si	

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Yuanda Mulia Saputra
NIM/BP	: 1101787/2011
Program Studi	: Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan	: Sosiologi
Fakultas	: Ilmu Sosial
Program	: Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul ***"Fungsi Proteksi Keluarga Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak (Studi Kasus 6 Anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang)"*** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2016

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi

Nora Susilawati, S.Sos., M.Si
NIP. 19730809 199802 2 001

Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL 42076ADF404323750 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Yuanda Mulia Saputra
NIM:1101787/2011

ABSTRAK

Yuanda Mulia Saputra. 2016. Fungsi Proteksi Keluarga Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak (Studi Kasus: 6 Anak di Kelurahan Mata Air, Kota Padang). *Skripsi*. Padang. Pendidikan Sosiologi – Antropologi. Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.

Kehadiran perkembangan teknologi saat ini bukan hanya membawa dampak positif bagi masyarakat, tetapi juga semakin membuat eksistensi dari permainan tradisional semakin dilupakan. Hal ini disebabkan teknologi juga menghadirkan berbagai macam bentuk permainan, salah satunya *game online*. *game online* memiliki dampak negatif seperti kecanduan (adiksi). Kecanduan pada *game online* bukan hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi juga bisa terjadi pada anak. Fungsi proteksi keluarga sangat berperan untuk menghadapi pengaruh negatif *game online* menjadi tidak sesuatu yang mengkawatirkan bagi anak.

Teori sebagai analisis dalam penelitian ini adalah teori kontrol sosial yang dikemukakan oleh Travis Hirschi. Asumsi teori ini adalah bahwa kunci ke arah pembelajaran pengendalian diri yang tinggi adalah sosialisasi. Orang tua dapat membantu anak mereka untuk mengembangkan pengendalian diri dengan jalan mengawasi mereka dan menghukum tindakan mereka yang menyimpang.

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus. Untuk pemilihan informan dilakukan dengan cara *purposive sampling* (sampel bertujuan). Informan penelitian ini berjumlah 21 orang. Data dikumpulkan dengan observasi partisipasi pasif, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Untuk pengujian pengabsahan data menggunakan triangulasi data berupa metode, sumber, dan waktu penelitian, kemudian dianalisis dengan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman melalui langkah-langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak adalah sebagai berikut (1) Mengurangi intensitas bermain *game online* pada anak, meliputi menentukan waktu yang di bolehkan untuk bermain *game online*, dan membatasi uang saku pada anak, (2) Mengawasi kelompok bermain, (3) Memberikan sanksi, dan (4) Mengkondisikan anak untuk betah berada di rumah.

Kata Kunci: fungsi proteksi, kecanduan, *game online*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Fungsi Proteksi Keluarga untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Anak (Studi Kasus 6 Anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang)". Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Erianjoni, M.Si sebagai Pembimbing I dan Ibu Delmira Syafrini, S.Sos., M.A sebagai Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan serta bimbingan selama proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si., Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si., dan Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si., sebagai tim penguji yang banyak memberikan saran dan arahan dalam pengerjaan skripsi ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M. Si sebagai ketua Jurusan Sosiologi, Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si., sebagai sekretaris Jurusan Sosiologi, dan Bapak Ibu Staf Pengajar Jurusan Sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari do'a dan dukungan moril maupun materil dari keluarga kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan

terima kasih banyak kepada keluarga, terutama kepada orang tua. Selanjutnya, terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Sosiologi Antropologi, khususnya angkatan 2011 yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam pembuatan skripsi ini. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada informan dan instansi terkait yang telah bersedia memberikan data dan informasinya, sehingga penulis dapat menuliskannya ke dalam skripsi ini. Kepada Allah SWT penulis memohon semoga bimbingan, bantuan, do'a, serta pengorbanan tersebut menjadi amal shaleh dan mendapat balasan dari-Nya.

Meskipun penulis telah berusaha seoptimal mungkin, namun penulis sangat menyadari sepenuhnya dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan saran dari segenap pembaca, penulis ucapkan terima kasih. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya, dan penulis khususnya.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Permasalahan Penelitian 12
C. Tujuan Penelitian 13
D. Manfaat Penelitian 13
E. Kerangka Teoritis 13
F. Penjelasan Konsep 16
G. Metodologi Penelitian 22
1. Lokasi Penelitian 22
2. Pendekatan dan Tipe Penelitian 23
3. Informan Penelitian 23
4. Pengumpulan Data 24
5. Triangulasi Data 29
6. Analisis Data 29
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN
A. Kondisi Geografis 34
B. Keadaan Demografis 35
C. Pendidikan 38
D. Kondisi Sosial Budaya 40
E. Mata Pencaharian 41
F. Permainan Modern di Kalangan Anak-anak 42

G. Profil 6 Keluarga yang Anaknya tidak lagi Kecanduan *Game Online*.....43

BAB III FUNGSI PROTEKSI KELUARGA UNTUK MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK

A. Mengurangi Intensitas Bermain *Game Online* Pada Anak 57

1. Menentukan Waktu yang dibolehkan Untuk Bermain *Game Online* 57
2. Membatasi Uang Saku Pada Anak.....70

B. Mengawasi Kelompok Bermain 80

C. Memberikan Sanksi 90

D. Mengkondisikan Anak untuk Betah Barada di Rumah.....99

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan 105

B. Saran.....106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Anak-anak yang Bermain *Game Online* 8

Tabel 2. Kategori Anak Menurut Hurlock 20

Tabel 3. Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin..... 36

Tabel 4. Jumlah Penduduk Berdsarkan Kelompok Umur..... 37

Tabel 5. Data Tingkat Perkembangan Pendidikan 39

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Model Analisis Data Interaktif 33

Gambar 2. Peta Kelurahan Mata Air 34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

Lampiran 3. Daftar Informan

Lampiran 4. Surat Tugas Pembimbing

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Sosial

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol Kota Padang

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Kecamatan Padang Selatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan IPTEKS (Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni) sangat pesat. Kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat, khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini di Indonesia dapat dilihat begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan, contoh kemajuan teknologi yang sudah tidak asing lagi di tengah-tengah masyarakat dan mudah ditemukan seperti televisi, telepon genggam (*handphone*), maupun internet.

Kehadiran perkembangan teknologi saat ini bukan hanya membawa dampak positif bagi masyarakat, tetapi juga semakin membuat eksistensi dari permainan tradisional semakin dilupakan. Hal ini disebabkan teknologi juga menghadirkan berbagai macam bentuk pemainan, salah satunya *game online* (seperti *Point Blank, Lost Saga, Poker, Warcraft, Dota*, dan lain-lain),[1] *game online* dapat dimainkan pada aplikasi *handphone*, maupun menggunakan komputer. *Game online* memiliki dampak positif, yaitu mengasah intelegensi

[1] http://gilangkalem.blogspot.co.id/2013/03/jenis-jenis-permainan-tradisional-dan.html (diakses pada tanggal 2 Oktober 2015, pukul 14.05 WIB)

orang yang memainkannya dengan cara mengasah strategi didalam permainan, selain itu permainan modern juga mengalami dampak negatif yaitu menimbulkan kecanduan (adiksi), kecanduan pada *game online* diakibatkan karena terlalu lama menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, orang yang bermain *game online* telah sibuk dengan dunia maya (dunia yang tidak nyata) dan meminggirkan kehidupan nyata. Kecanduan pada *game online* bukan hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi juga bisa terjadi pada anak-anak, karena *game online* juga banyak dimainkan oleh anak-anak.

Selain itu dampak dari akibat kecanduan *game online* juga mengurangi intensitas interaksi anak-anak dengan teman-temannya, karena *game online* membuat pemain fokus dengan apa yang ada di depannya. Selain itu, *game online* ini lebih bersifat personal yaitu anak bermain sendiri, tidak berinteraksi sosial dengan orang lain dan tidak terlibat emosional dengan teman-temannya, sehingga menyebabkan perkembangan jiwa anak tidak bisa untuk mengerti perasaan orang lain dan tidak mampu melakukan musyawarah dengan teman lainnya.[2]

Anak-anak didefinisikan sebagai seorang laki-laki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa puberitas. Mengacu pada Undang-Undang Peradilan Anak dalam UU NO.3 Tahun 1997 tercantum dalam pasal 1 ayat (2) yang berbunyi: “Anak adalah orang dalam perkara

[2] https://core.ac.uk/download/pdf/12349981.pdf (diakses pada 2 Oktober 2015, pukul 11.05 WIB)

anak nakal yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun, tetapi belum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah.[3]

Keluarga bertanggung jawab mendidik anak-anak dengan benar dalam kriteria yang benar, jauh dari penyimpangan. Keluarga memiliki sejumlah tugas dan tanggung jawab. Tugas dan kewajiban keluarga adalah bertanggung jawab menyelamatkan faktor-faktor cinta kasih serta kedamaian dalam rumah, menghilangkan kekerasan, keluarga harus mengawasi proses-proses pendidikan, orangtua harus menerapkan langkah-langkah sebagai tugas mereka.[4] Sementara itu fungsi keluarga harus di jalankan secara ideal, fungsi keluarga yaitu (1) Fungsi biologis, (2) Fungsi sosialisasi anak, (3) Fungsi afeksi, (4) Fungsi edukatif, (5) Fungsi religius, (6) Fungsi protektif, (7) Fungsi rekreatif, (8) Fungsi ekonomis, dan (9) Fungsi penentuan status.[5]

Fungsi keluarga harus berjalan, agar dapat menghadapi pengaruh negatif *game online* menjadi tidak sesuatu yang mengkawatirkan.[6] Peran keluarga sangat besar untuk memberikan pembekalan yang cukup bagi anak, agar anak dapat menyaring akibat dari dampak negatif yang terkandung pada *game online*, dari sini dibutuhkan fungsi proteksi keluarga dalam membentengi diri anak dampak-dampak negatif dari *game online* untuk menghilangkan kecanduan dalam bermain *game online*.

---

[3] http://id.wikipedia.org/wiki/anak (diakses pada 6 Oktober 2015, pukul 11.50)
[4] http://belajarpsikologi.com/keluarga-sebagai-wadah-pendidikan-pertama/ (diakses pada tanggal 6 september 2015)
[5] Hendi Suhendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
[6]http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/M_K_D_U/196604251992032-Elly_Malihah/Makalah_Seminar_Int,_PKK.pdf (diakses pada tanggal 3 Oktober 2015, pukul 17.01 WIB)

Anak dianggap sebagai milik orang tua, orangtua berfungsi sebagai pengawas terhadap perilaku anak. Anak diarahkan, dibimbing, dan diatur oleh orangtua.[7] Menempatkan anak sebagai milik orang tua, memposisikan orang tua untuk menjadi motivator, dan fasilitator bagi anaknya. Hubungan antara keluarga (orang tua) dan anak ditentukan oleh cara keluarga (orang tua) memposisikan anaknya dan kedudukan (status) keluarga (orang tua)-nya di tengah-tengah masyarakat.[8]

Fungsi keluarga yang telah dijabarkan di atas, bahwa keluarga memiliki fungsi proteksi, yaitu keluarga merupakan tempat yang nyaman bagi para anggota keluarganya, fungsi ini bertujuan agar para anggota keluarga dapat terhindar dari hal-hal negatif.[9] Fungsi keluarga sangat penting, sebab dari sinilah terukur dan terbaca sosok keluarga yang ideal dan harmonis. Munculnya krisis dalam rumah tangga dapat juga sebagai akibat tidak berfungsinya secara maksimal salah satu fungsi keluarga.

Dalam penelitian penulis melihat fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak, dan proses perubahan anak yang telah kecanduan (adiksi) bermain *game online* menjadi tidak lagi kecanduan bermain *game online* akibat dari fungsi proteksi keluarga.[10]

Kecanduan atau adiksi adalah perilaku ketergantungan terhadap konsumsi suatu hal yang pada akhirnya perilaku mengganggu fungsi kontrol

---

[7] Hendi Suhendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
[8] *Ibid*.
[9] *Ibid*.
[10] Wawancara dengan beberapa orang tu anaknya yang tidak lagi kecanduan bermain *game online*. pada tanggal 1 Januari 2016.

keseharian seseorang. Kecanduan *game online* menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet. Perilaku adiksi *game online* bersifat untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam hidup sehari-hari. Intensitas penggunaan permainan *online* ataupun jejaring sosial dalam kurun waktu lebih 4 hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/hari menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi dibidang akademik.[11] Kecanduan *game online* memiliki dampak negatif bagi kepribadian dan tingkah laku anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua yang anaknya sering bermain *game online* yang berani mengutil demi memenuhi hasrat untuk bermain *game online.*[12]

Fungsi proteksi yang dijalankan oleh keluarga yang dilakukan secara ideal dan dilakukan secara maksimal untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak yang membuat anak yang telah kecanduan *game online* akan berkurang secara perlahan untuk bermain *game online*. Anak-anak yang awalnya bermain diatas 4 jam sehari untuk bermain *game online* akan mengalami intensitas permainan *game online* dibawah 4 jam dengan rata-rata bermain *game online* 1-2 jam sekali bermain *game online* dengan intensitas bermain 1-3 kali dalam seminggu.

---

[11] Pempek, T.A., Yermolayeva, A.Y., Calvert,S.L. (2009). Collage students' social networking experience on facebook. Journal of applied Developmental Psychology 30 : 227-238

[12] Wawancara dengan Ibuk Asmarni (42 Tahun) pada tanggal 1 Oktober 2015, anaknya sering bermain *game online*.

Karakteristik yang mengindikasikan anak-anak telah mengalami kecanduan *game online*, yaitu (1) Perilaku yang tidak terkontrol, anak tidak mampu mengurangi atau membatasi perilakunya walaupun sudah ditegur oleh orangtua, ketika dipanggil, anak tidak dapat menghentikan kecanduannya dan banyak berdalih. (2) Menunjukkan *euforia* saat di depan komputer dan aktivitas internet. Artinya, anak menunjukkan sikap yang fokus dan intens di depan layar. Tidak melepaskan pandangan dari layar, seperti merasa bahagia. (3) Menelantarkan teman dan keluarga, anak merasa malas diajak oleh keluarga melakukan aktivitas bersama, tidak merasa tertarik untuk menanyakan kabar, atau bercengkrama dengan anggota keluarga. (4) Perilaku kurang tidur untuk tetap *online*. (5) Menunjukkan sikap bersalah, rasa malu, cemas, ataupun depresi sebagai akibat dari perilaku adiksi. (6) Perubahan signifikan dalam perilaku anak. (7) Perubahan fisik seperti berat badan bertambah atau berkurang drastis dalam waktu beberapa bulan, sakit punggung, sakit kepala, dan sindrom lorong kapal. (8) Menghindar dari aktivitas lain yang menyenangkan, anak sulit dibujuk untuk melakukan kegiatan menyenangkan lain yang bersifat *outdor*.[13]

Karakteristik di atas dapat mengindikasikan bahwa Anak telah mengalami kecanduan. Dalam penelitian ini penulis melihat kecanduan pada anak-anak yang berdomisili di Kelurahan Mata Air yang sebelumnya dalam keseharian mereka bermain *game online* di warnet dengan durasi bermain lebih 4 jam dengan intensitas bermain hampir tiap hari, akan tetapi keluarga

[13] Elizabeth T. Santosa. 2015. *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: PT. Elex Media.

menjalankan fungsi proteksi untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak yang mengakibatkan durasi bermain anak dibawah 4 jam, dengan rata-rata durasi bermain 1-2 jam dengan intensitas bermain 1 sampai 3 kali seminggu.

Penelitian ini penulis melihat anak yang dahulunya telah kecanduan bermain *game online*, akan tetapi fungsi proteksi keluarga menyebabkan anak tidak lagi kecanduan untuk bermain *game online*, yang sebelumnya mereka bermain *game online* dengan intensitas tinggi. Untuk menyatakan hal tersebut penulis telah menyebarkan sebanyak 150 angket yang disebarkan pada anak usia sekolah (8-15 tahun) di Kelurahan Mata Air Kota Padang pada tanggal 25 Agustus sampai dengan tanggal 5 September 2015. Dari 150 anak (100%), 122 anak (80%) pergi ke warnet untuk bermain *game online*, Biaya yang dihabiskan Rp.3000,00-Rp.24.000,00 dalam sekali permainan dan kuantitas bermain *game online* 1 sampai dengan 7 kali/minggu. Bahkan dari hasil observasi terungkap beberapa anak yang sebelumnya bermain *game online* 4 sampai dengan 8 jam/hari dengan kuantitas tiap hari untuk bermain *game online*.

Tabel 1. Anak yang bermain *Game Online* di Kelurahan Mata Air Kota Padang.

No.	Nama	Umur	Kuantitas	Durasi Bermain	Biaya yang dikeluarkan dalam satu kali bermain
1.	FR	9 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
2.	OT	9 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
3.	AP	14 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
4.	YTI	9 Th	Setiap Hari	6 jam/hari	Rp.12.000 - Rp. 18.000;
5.	ES	10 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
6.	HS	11 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
7.	IB	11 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
8.	ES	10 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
9.	WS	9 Th	Setiap Hari	6 jam/hari	Rp.12.000 - Rp. 18.000;
10.	RS	13 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
11.	DIP	9 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
12.	B	14 Th	Setiap Hari	8 jam/hari	Rp.20.000 - Rp. 24.000;
13.	DA	14 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
14.	AA	10 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
15.	ZA	10 Th	Setiap Hari	6 jam/hari	Rp.12.000 - Rp. 18.000;
16.	AS	14 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
17.	AT	10 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
18.	IN	9 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
19.	APM	11 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
20.	RS	10 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
21.	DEP	14 Th	Setiap Hari	4 jam/hari	Rp.10.000 - Rp.12.000;
22.	SS	14 Th	Setiap Hari	6 jam/hari	Rp.12.000 - Rp. 18.000;
23.	LS	14 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
24.	RES	14 Th	Setiap Hari	5 jam/hari	Rp.12.000 - Rp.15.000;
25.	AD	10 Th	Setiap Hari	8 jam/hari	Rp.20.000 - Rp. 24.000;

Sumber: Studi Pendahuluan pada Tanggal 25 Agustus- 5 September 2015.

Tabel di atas terlihat bahwa anak yang bermain *game online* tidak lagi hanya sekedar untuk bermain. Dilihat dari durasi bermain *game online* dan intensitas bermain (beberapa) anak telah mengalami kecanduan untuk bermain *game online*. Wawancara yang penulis lakukan pada masyarakat dan operator warnet, ditemukan bahwa jumlah peminat anak-anak yang berkunjung ke warnet untuk bermain *game online* mengalami peningkatan

dibandingkan tahun lalu. Pertumbuhan warnet di Kelurahan Mata Air juga meningkat dengan ditandai warnet yang sering digunakan untuk bermain *game online* ada 8 buah di Kelurahan Mata Air.[14]

Hasil obsevasi dan wawancara penulis juga menemukan anak yang dahulunya telah kecanduan bermain *game online* mengalami penurunan intensitas bermain *game online* akibat dari fungsi proteksi keluarga yang bertujuan untuk mengatasi anaknya yang telah kecanduan untuk bermain *game online*.

Data yang diperoleh melalui angket, dan observasi penulis mengkaitkan dengan indikator-indikator untuk menyatakan bahwa anak mengalami kecanduan akan tetapi juga ditemukan anak yang dahulunya telah kecanduan untuk bermain *game online*, tetapi pada saat ini tidak lagi kecanduan untuk bermain *game online*. *Pertama*, indikator kecanduannya adalah intensitas waktu yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak banyak menghabiskan waktunya di warnet untuk bermain *game online*, penulis berasumsi kalau anak yang sebelumnya memiliki intensitas waktu setiap hari bermain *game online* dengan durasi bermain lebih 4 jam merupakan anak yang dahulunya telah kecanduan *game online* dan perubahan durasi bermain akibat dari fungsi proteksi keluarga. *Kedua*, indikator kecanduannya adalah biaya yang dikeluarkan untuk bermain *game online*, baik dari segi jumlah biaya yang dikeluarkan serta sumber biaya tersebut

[14] Wawancara dengan operator warnet tanggal 3 Oktober 2015.

diperoleh anak yang menunjukkan bahwa anak rela menghabiskan sebagian uang belanja yang diberikan oleh orang tua untuk bermain *game online*.

Penulis menganalisis 150 angket yang telah disebarkan di atas dengan membandingkan jumlah jam pada masing-masing anak bermain *game online*, dan juga melihat proses perubahan durasi bermain pada saat ini. Penulis mengambil 6 keluarga yang anaknya tidak lagi kecanduan bermain *game online* untuk dijadikan informan kunci dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis ingin melihat fungsi proteksi keluarga pada anak-anak yang dahulunya telah kecanduan *game online*, dengan intensitas bermain lebih 4 jam sehari, akan tetapi pada saat ini tidak lagi kecanduan untuk bermain *game online*.

Penelitian lain yang dianggap relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Riki Yanto mengenai pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja (Studi kasus 5 orang remaja pelaku *game online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang), menyatakan bahwa pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja, di mana pada prosesnya seorang remaja dipengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) remaja yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, hobi, *prestise*, dan aktor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, majalah, dan buku *game online*. Perilaku mengacu kepada aktivitas remaja yang memainkan *game online*. Remaja yang memainkan *game online* sepulang

sekolah atau kuliah dan bahkan bisa di jadwal sekolah atau perkuliahan (membolos).[15]

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dori Afni mengenai dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* di antaranya yaitu: (1) Latar belakang mahasiswa terlibat judi bola *online* yang dapat dilihat dari pengaruh teman sebaya, tergiur keuntungan yang berlipat, menganggap judi bola *online* sebagai sebuah hiburan dan pernah melakukan judi bola secara langsung sebelumnya, (2) dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* pada saat memenangi perjudian yaitu kemudahan dalam menggaet lawan jenis, didekati banyak teman, tindakan berhura-hura, (3) dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* pada saat mengalami kekalahan yaitu keresahan dalam memenuhi kebutuhan hidup, kesulitan keuangan dan beban fikiran sedemikian banyak, perilaku malas untuk mengikuti perkuliahan, tindakan menjual dan menggadaikan barang berharga, kecanduan judi bola *online.* Ketiga dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* di atas tergambar bahwa mahasiswa cenderung mendapatkan beragam permasalahan dan kerugian dari tindakan perjudian yang mereka lakukan tersebut. Beragam dampak perilaku yaang ditimbulkan akibat ulah perbuatan karena melakukan judi bola *online* tersebut yang membuat cita-cita mahasiswa menjadi terhalang akibat perbuatannya sendiri.[16]

---

[15] Riki yanto. 2011. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus: 5 Orang Perilaku Remaja Pelaku *Game Online* Di Kelurahan Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). *Skripsi*. Padang :Universitas Andalas.

[16] Dori Afni. 2014. "Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online* di Kota Padang". *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini dilakukan pada anak usia sekolah (8-15 tahun) yang tidak lagi kecanduan untuk bermain *game online,* karena idealnya anak-anak belajar dan bermain dengan teman sebaya, tetapi anak lebih suka bermain setiap hari di warung internet (warnet) menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, akan tetapi fungsi proteksi yang dijalankan oleh keluarga menyebabkan tadinya anak yang telah kecanduan bermain *game online* perlahan tidak akan kecanduan lagi untuk bermain *game online*. Untuk itu penulis tertarik mengetahui lebih dalam tentang fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

B. Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi fokus penelitian adalah fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak, di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan Kota Padang. Terdapat anak bermain *game online* yang menghabiskan waktunya setiap hari untuk bermain *game online* dengan durasi main 1-8 jam/hari. Anak yang telah sering bermain atau bahkan kecanduan *game online* menyebabkan anak tidak bersosialisasi dengan lingkungannya, kurangnya motivasi belajar pada anak-anak. Anak yang telah kecanduan *game online*, tentunya memberi kekhawatiran bagi keluarga khususnya orang tua. Akan tetapi fungsi proteksi keluarga mampu untuk mengatasi anak yang telah kecanduan bermain *game online* untuk tidak lagi kecanduan bermain *game online*. Maka yang menjadi pertanyaan penelitian adalah *bagaimana fungsi proteksi keluarga untuk*

mengatasi kecanduan bermain game online pada anak, di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah penulis menjelaskan fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Dari segi akademis penelitian ini dapat melahirkan sebuah karya tulis ilmiah dan sebagai bahan kajian ilmiah terutama bidang Sosiologi Antropologi tentang fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan literatur bagi peneliti selanjutnya.

E. Kerangka Teoritis

Game online yang beredar saat ini sangat beranekaragam, mulai dari petualangan, peperangan, serta strategi yang menyebabkan para *gamers*[17] sangat menggilai permainan *game online*. *Game online* sangat rentan untuk menyebabkan kecanduan (adiksi) bagi pemainnya apabila *game online* yang dimainkan sudah tidak wajar lagi dan bukan hanya untuk sekedar mengisi waktu kosong akan tetapi fungsi proteksi keluarga mampu untuk mengatasi anaknya yang telah kecanduan untuk tidak lagi kecanduan bermain *game online*.

[17] Sebutan bagi pemain *game.*

Penelitian ini dianalisis dengan teori yang dikemukakan oleh Travis Hirschi yaitu Teori Kontrol Sosial (*social control theory*), yang asumsinya kunci kearah pembelajaran pengendalian diri yang tinggi ialah sosialisasi, orang tua dapat membantu anak mereka untuk mengembangkan pengendalian diri dengan jalan mengawasi mereka dan menghukum tindakan mereka yang menyimpang.[18] Seseorang dengan masyarakatnya dipandang sebagai faktor pencegah timbulnya penyimpangan, termasuk penyimpangan yang dilakukan pada anak yang dahulunya telah kecanduan *game online* di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang.

Travis Hirschi mengklasifikasikan unsur-unsur ikatan sosial, meliputi (1) *Attachement* (rasa sayang dan hormat), (2) *Commitment* (mengacu pada hal untung rugi), (3) *Involvoment* (keterlibatan), (4) *Believe* (keyakinan).[19] Rasa sayang dan hormat yang dimiliki anak pada orang tua dan anggota keluarganya membantu pencegahan prilaku menyimpang yang dilakukan oleh anak. Anak akan berpikir untung dan rugi yang dihabiskan apabila bermain *game online*, dan apabila anak telah mengkaji untung ruginya maka anak berpikir untuk ikut dalam dalam perbuatan yang menyimpang, dan anak akan mempercayai tindakan yang menyimpang secara moral itu salah.

Travis Hirschi meringkas teori ini sebagai pengendalian diri, kunci kearah pembelajaran pengendalian diri yang tinggi ialah sosialisasi khususnya pada anak. Orang tua dapat membantu anak mereka untuk mengembangkan

[18] Henslin M. James. 2006. *Sosiologi dengan Pendekatan Membumi jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
[19] *Ibid*.

pengendalian diri dengan jalan mengawasi mereka dan menghukum tindakan mereka yang menyimpang.[20]

Jika dikaitkan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, keluarga merupakan unit terkecil yang ada di masyarakat, yang memiliki fungsi proteksi terhadap pengendalian sosial yang bersifat internal. Penyimpangan yang dilakukan oleh anak akan lebih efektif pencegahannya berasal dari dalam (keluarga), karena keterikatan yang terjalin kuat apabila keluarga memahami dan melakukan fungsi keluarga secara ideal. Anak yang awalnya telah kecanduan bermain *game online* akan dapat diproteksi oleh keluarga dengan jalan mengawasi dan meningkatkan pengendalian diri.

Fungsi proteksi yang ada pada keluarga dapat mengurangi atau bahkan mengatasi prilaku menyimpang yang dilakukan oleh anak, ini sejalan dengan teori kontrol sosial menekankan adanya supervisi dan perilaku moral dapat diberikan oleh orangtua sehingga dapat mengurangi angka kenakalan.[21] Dalam setiap masyarakat, keluarga memberikan perlindungan fisik, ekonomis, serta psikologi bagi seluruh anggota keluarganya.[22]

Di dalam sebagian besar diri individu terdapat hasrat untuk melakukan hal yang akan mengakibatkan kesulitan bagi individu tersebut seperti dorongan batin, godaan, keinginan, kemarahan dan sebagainya. Namun sebagian besar di antara kita mampu menekan hasrat demikian.[23]

---

[20] Henslin M. James. 2006. *Sosiologi dengan Pendekatan Membumi jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
[21] *Ibid*.
[22] Hendi Suhendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
[23] Hendi Suhendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

F. Penjelasan Konsep

Ada beberapa konseptual yang dijelaskan dalam penelitian ini, karena itu perlu diberikan batasan untuk mudah memahaminya. Definisi konsep ini merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu penulis. Konsep yang dimaksud disini yaitu:

1. Fungsi Proteksi

Keluarga merupakan tempat yang nyaman bagi para anggotanya. Fungsi proteksi bertujuan agar para anggota keluarga dapat terhindar dari hal-hal yang negatif.[24] Keluarga berperan untuk melindungi anaknya dalam pengaruh dampak negatif dari luar, seperti dampak negatif dari kemajuan teknologi yang sangat pesat.

Fungsi proteksi yang ada pada keluarga bertujuan untuk melindungi anaknya dari dampak negatif dari hasil interaksi dengan lingkungan, hal ini juga meliputi fisik maupun psikologis pada anak. Idealnya orangtua berperan aktif untuk melindungi anaknya terutama pada dampak yang ditimbulkan akibat pesatnya arus teknologi salah satunya, mengembalikan anak yang telah kecanduan untuk tidak lagi kecanduan bermain *game online*.

2. Keluarga

Keluarga adalah suatu kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih yang direkat oleh ikatan darah, perkawinan, atau adopsi serta tinggal

[24] *Ibid*.

bersama.[25] Dalam keluarga terjalin suatu hubungan yang sangat mendalam dan kuat, sering disebut dengan hubungan lahir bathin. Keluarga terdiri dari keluarga inti (batih) dan keluarga luas. Keluarga inti merupakan keluarga yang terikat pertalian darah, sedangkan keluarga luas merupakan keluarga yang mencakup secara luas dan tidak hanya pada pertalian darah.

3. Kecanduan

Kecanduan atau adiksi adalah perilaku ketergantungan terhadap konsumsi suatu hal yang pada akhirnya perilaku mengganggu fungsi kontrol keseharian seseorang. Kecanduan *game online* menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet. Perilaku adiksi *game online* bersifat untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam hidup sehari-hari. Intensitas penggunaan permainan *online* ataupun jejaring sosial dalam kurun waktu lebih 4 hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/hari menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi dibidang akademik.[26]

Orang yang telah kecanduan pada *game online* akan merasakan kegelisahan apabila tidak bermain, dan sebaliknya apabila telah bermain, orang tersebut akan merasa lebih tenang. Individu yang telah mengalami kecanduan pada *game online* cenderung akan terpengaruh baik secara

[25] Hendi Suhendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
[26] Pempek, T.A., Yermolayeva, A.Y., Calvert,S.L. (2009). Collage students' social networking experience on facebook. Journal of applied Developmental Psychology 30 : 227-238

langsung maupun tidak langsung Salah satu contohnya, orang yang mengalami kecanduan pada *game online* akan terisolasi (terasing) di dunia nyata, dan melupakan peran sosial nya di masyarakat seperti sebagai siswa.

Ketidakmampuan dalam mengontrol penggunaan teknologi sehingga memberi kerugian terhadap penggunaannya merupakan konsep dari adiksi internet.[27] Adanya adiksi inilah yang menjadi ancaman sangat mungkin terjadi ditengah perkembangan teknologi. Indikasi pada anak yang telah kecanduan *game online* dapat menyebabkan NetBrain. NetBrain merupakan penyakit ketergantungan teknologi. Studi menunjukkan jika mereka yang menderita NetBrain cenderung anti sosial.[28] Anti sosial merupakan lebih mengutamakan dunia maya, atau lebih mengutamakan bermain *game online* dari pada dunia nyata.

Kecanduan *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air megalami perubahan perilaku akibat terlalu sering bermain *game online*. Perubahan perilaku seperti anak akan malas untuk belajar karena anak akan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* dan berdampak pada prestasi akademik pada anak. Anak yang telah kecanduan bermain *game online* akan diproteksi oleh keluarga untuk tidak kembali bermain *game online* agar tidak lagi kecanduan untuk bermain *game online.*

[27] http://netaddiction.com/articles/newdisorder.pdf (diakses pada tanggal 25 Januari 2016. Pukul 20.30 WIB)
[28] http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/577145-kecanduan-internet-dan-game--indikasi-terkena-netbrain (diakses pada tanggal 25 Januari 2016)

4. Anak

Anak adalah makhluk sosial lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Pribadi yang bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan. Anak tidaklah sama dengan orang dewasa, anak mempunyai kecenderungan untuk menyimpang dari hukum dan ketertiban yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan.[29]

Anak didefenisikan seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Menurut ilmu psikologi adalah perkembangan yang merentang dari masa bayi hingga usia lima atau enam tahun, periode ini disebut dengan periode prasekolah, kemudian berkembang setara dengan tahun umur anak sekolah dasar.[30]

[29] http://dunia psikologi.dagdigdug.com (diakses pada tanggal 3 Agustus 2015)
[30] http://id.wikipedia.org/wiki/anak (diakses pada tanggal 28 Juli 2015)

Tabel 2.
Kategori Anak Menurut Hurlock[31]

No.	Rentang umur	Kategori
1.	-	Prenatal
2.	0-2 minggu	Orok (*infancy*)
3.	2 minggu - 2 tahun	Bayi (*babyhood*)
4.	2-6 tahun	Anak-anak Awal (*early childhood*)
5.	6-12 tahun	Anak-anak Akhir (*late childhood*)
6.	12-14 tahun	Pubertas (*puberty*)
7.	14-17 tahun	Remaja Awal (*early adolescene*)
8.	17-21 tahun	Remaja Akhir *(late adolescene*)
9.	21-40 tahun	Dewasa Awal (*early adulthood*)
10.	40-60 tahun	Setengah Baya (*middle age*)
11.	60 tahun ke atas	Tua (*senescene)*

Anak yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah anak-anak yang yang masih duduk dibangku sekolah dasar dan sekolah menengah pertama (8-15 tahun). Anak ini masih dalam asuhan orang tua dan menerima pendidikan di sekolah sebagaimana layaknya anak di usia mereka. Anak ini pada awalnya sangat sering untuk bermain *game online* dan sangat betah duduk berjam-jam untuk bermain *game online*, jika terlalu sering untuk bermain *game online* akan memiliki dampak yang negatif bagi perkembangan anak. Anak akan

[31] https://asiaaudiovisualexc09zihansyarfilani.wordpress.com/2009/06/27/batasan-usia-bagi-tiap-masa-perkembangan/ (diakses pada tanggal 2 September 2015)

sibuk dengan dunia maya dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, selain itu didalam *game online* terkandung nilai-nilai yang tidak baik bagi anak, seperti kekerasan, pornografi, dan kecurangan. Setelah fungsi proteksi yang dijalankan keluarga memiliki peranan yang besar untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

Secara tradisional, perkembangan psikologis memandang anak sebagai calon manusia (*human becomings*), yang kebutuhan "alami" dan kematangan kemampuannya melalui tahap-tahap sosialisasi yang terkait dengan umur, melalui penyerapan pasif dari model yang memberi sedikit perhatian terhadap pengaruh-pengaruh dari orang dewasa yang memberi perhatian dan perlindungan (suatu model universal yang memberi sedikit perhatian terhadap perbedaan kelas, gender, dan etnisitas). Dengan mengadopsi perspektif yang sama, para sosiolog awal mengabaikan untuk melakukan penelitian mengenai anak kecuali dalam kaitannya dengan sosialisasi atau tekanan domestik kaum wanita.[32]

5. *Game Online*

Game online disebutkan mengacu kepada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet *games* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana satu sama lain bisa tidak mengenal.[33] *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan komputer ataupun *smartphone*.

[32] John Scott. 2011. *Sosiologi: The Key Concepts*. Jakarta: Rajawali Pers.
[33] http://id.wikipedia.org/wiki/gameonline (diakses pada tanggal 10 Agustus 2015).

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet di mana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *games* tersebut. *Text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games. Text based games* sudah ada semenjak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis wah, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.[34]

6. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang. Alasan penulis melakukan penelitian di lokasi tersebut karena penulis melihat untuk perkembangan warnet untuk bermain *game online* berkembang dengan ditandai peminat yang cukup banyak terutama pada anak-anak hingga orang dewasa. Warnet di Kelurahan Mata Air juga mengalami pertumbuhan baik dari segi jumlah warnet yang menyediakan *game online* maupun dari segi pendapatan yang meningkat dari tahun sebelumnya. Berbanding terbalik dengan Kelurahan Air Manis yang pertumbuhan warnet nya tidak seperti kelurahan Mata Air dan peminat *game online* yang sangat sedikit.

[34] http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf (diakses pada tanggal 11 Agustus 2015)

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini dipilih karena penulis berasumsi dengan memakai pendekatan ini dapat mendeskripsikan permasalahan yang diteliti secara menyeluruh, mengenai fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang.

Penelitian ini memakai tipe studi kasus intrinsik. Tujuan penelitian studi kasus adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan suatu unit sosial: individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat.[35] Studi kasus dikenal sebagai suatu studi yang bersifat komprehensif, intens, rinci, dan mendalam serta lebih diarahkan kepada upaya menelaah masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer, kekinian. Alasan pemilihan bukan karena mewakili kasus lain, tetapi karena dengan segala kekhususannya kasus ini memang menarik sehingga pendekatan ini dapat dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang terdapat dalam situasi-situasi tertentu dan tepat untuk menemukan fakta yang ada di lapangan mengenai fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang.

3. Informan Penelitian

Penelitian yang membahas tentang fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air Kota

[35] Sumadi Suryabrata. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Padang, pemilihan informan dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*), yang sengaja dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang diperoleh dalam penelitian. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan penulis menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti,[36] dengan kriteria: (1) 12 anggota keluarga dari anak yang tidak lagi kecanduan *game online*, (2) 6 anak yang tidak lagi kecanduan bermain *game online*, (3) 2 orang operator warnet, (4) 1 orang warga sekitar Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang.

4. Pengumpulan Data

   a. Observasi Partisipasi

      Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data di mana penulis mencatat semua informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitan.[37] Pengamatan yang dilakukan adalah observasi partisipasi pasif (*passive participation*). Dalam hal ini penulis datang ke tempat orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.[38] Teknik observasi ini digunakan untuk pengamatan dan berperan serta karena penulis memberitahukan identitas sebagai peneliti kepada objek dan sasarannya.

---

[36] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 218-219

[37] W. Gulo. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.

[38] Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Hal 312

Pengamatan rangkaian peristiwa serta interaksi yang terjadi di lapangan tersebut bisa dengan melihat, mendengarkan, dan merasakan, kemudian hasil dari pengamatan dicatat dengan sebenar-benarnya berdasarkan pada apa yang dilihat selama di lapangan (objektif). Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengamati kegiatan anak yang dahulunya kecanduan tetapi saat ini tidak lagi kecanduan *game online*, serta interaksi didalam keluarga (orang tua).

Observasi awal dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2015 penulis menyebarkan angket sebanyak 150 buah kepada anak-anak yang berdomisili di Kelurahan Mata Air yang berguna melengkapi data untuk penulisan proposal. Observasi pertama setelah ujian proposal atau untuk penelitian, penulis lakukan pada hari Minggu November 2015 hingga Januari 2016, penulis melakukan observasi di beberapa warnet dan masyarakat yang ada di Kelurahan Mata Air, penulis mengamati segala tindakan dan tingkah laku anak yang kecanduan bermain *game online*, dan anak yang tidak lagi kecanduan bermain *game online*. Segala aktifitas yang dipandang perlu, penulis cukup mengambil photo dan mencatatnya. Setelah itu penulis mendekati beberapa orang anak secara personal dan berulang, setelah anak mulai marasa nyaman dan terjalin kedekatan, penulis mulai mewawancarainya seputar *game online* dan fungsi proteksi keluarga dalam mengatasi hasrat bermain *game online*.

Penulis mewawancarai beberapa anak di warnet dan juga ditempat bermain anak, terlihat antusias dari anak apabila penulis bertanya kepada

anak seputar *game online*, dan ekspresi yang sebaliknya apabila penulis bertanya tentang fungsi proteksi keluarganya. Di Kelurahan Mata Air, mayoritas *game online* yang biasa dimainkan dikalangan anak-anak yaitu PB (*Point Blank*).

Selanjutnya mulai tanggal 1 Desember 2015 penulis pergi ke rumah-rumah keluarga yang anaknya tidak lagi kecanduan bermain *game online,* karena sebelumnya pada observasi awal penulis telah melakukan pendekatan pada keluarga tersebut. Wawancara pada keluarga anak yang tidak lagi kecanduan *game online*, dilakukan dikediaman keluarga tersebut. Penulis bertanya tentang fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi anaknya yang pada awalnya telah kecanduan *game online*. Wawancara dilakukan bukan hanya pada satu waktu, tetapi dilakukan berulang.

Pada saat penelitian yang dirasakan oleh penulis begitu banyak mulai dari fakta baru yang ditemukan dan kesulitan pada saat memperoleh informasi dari para informan. Karena ada sebagian dari anggota keluarga yang sulit untuk memberikan keterangan, hal ini membuat penulis menjadi sulit mendapatkan data, penulis terus melakukan pendekatan sampai informan mau memberikan data. Penulis berusaha untuk mendapatkan data pendukung seperti keterangan dari anggota keluarga lainnya yang mengetahui anak yang dahulunya telah kecanduan bermain *game online,* akan tetapi pada saat ini tidak lagi kecanduan untk bermain *game online.*

Adapun keterkaitan dengan tujuan penelitian ini adalah menjelaskan fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak, bisa dilihat melalui aktifitasnya, tempat, dan keadaan tempat yang diteliti. Misalnya memperhatikan interaksi anak dengan keluarga, dan juga melihat aktifitas yang dilakukan oleh anak yang tidak lagi kecanduan *game online* dimana biasa bermain *game online* dan jumlah uang saku yang diberikan oleh orang tua.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang lain, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dengan orang yang diwawancarai (*interviewee*).[39] Penelitian ini dilakukan wawancara mendalam. Wawancara mendalam merupakan suatu cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan, dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti. Wawancara mendalam dilakukan secara intensif dan berulang-ulang.[40] Wawancara dilakukan secara berulang-ulang dan dalam waktu yang relatif cukup panjang sampai apa yang menjadi pertanyaan penelitian terjawab dengan baik.

[39] Burhan Bungin. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers. Hal. 155.
[40] *Ibid*.

Sebelum melakukan wawancara, penulis menjalin hubungan baik dengan informan penelitian agar tercipta suasana nyaman dalam proses pengumpulan data. Terciptanya hubungan yang baik dan nyaman maka akan mempermudah penulis mendapatkan informasi mendalam mengenai permasalahan yang diteliti. Selain itu, pertanyaan penelitian dirancang sesuai dengan pedoman wawancara menjelang ke lapangan, kemudian jawaban dari informan digali terus-menerus dengan mengajukan pertanyaan mendalam, sehingga data mengenai fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Wawancara dengan informan penulis lakukan mulai pada tanggal 29 November 2015. Wawancara dilakukan di rumah orang tua anak yang tidak lagi kecanduan bermain *game online* dan di warnet tempat anak biasa bermain *game online*. Penulis dalam melakukan wawancara menggunakan pedoman wawancara yaitu terkait pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang yang dibutuhkan dan catatan lapangan, untuk melengkapi informasi, penulis juga melakukan foto-foto pada saat wawancara.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ini penulis lakukan sebagai data sekunder dalam penelitian dengan cara mencari dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Data sekunder tersebut berupa visual baik dari instansi yang terkait, pustaka, internet, majalah

maupun koran yang berhubungan fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

5. Triangulasi Data

Untuk memperoleh data yang valid, dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi data. Hal tersebut dilakukan dengan cara triangulasi sumber berupa pertanyaan yang diajukan kepada berbagai sumber (informan) yaitu keluarga dan anak yang tidak lagi kecanduan *game online*.

Triangulasi juga dilakukan dengan cara triangulasi waktu. Penelitian tidak hanya dilakukan dalam satu waktu saja, tetapi dilakukan berkali-kali dalam waktu yang berbeda. Triangulasi juga dilakukan dengan cara triangulasi teknik yaitu terhadap teknik observasi dan wawancara. Apabila dengan ketiga teknik pengumpulan data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada informan untuk mendapatkan data yang benar.[41]

6. Analisis Data

Menurut Moleong, analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dilihat dari segi tujuan penelitian,

[41] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 241

prinsip pokok tujuan kualitatif adalah menemukan teori dari data.[42] Analisis data juga dapat diartikan merupakan analisis terhadap data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis melalui perangkat metodologi tertentu.[43]

Data yang dikumpulkan melalui wawancara disusun dan diolah secara sistematis disajikan secara deskriptif dan dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan dengan menginterpretasikan data yang diperoleh secara terus-menerus dari awal sampai akhir penelitian. Proses analisis data dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber dan informan, setelah data tersebut dipelajari dan ditelaah kemudian dilakukan penafsiran terhadap data, sehingga data tersebut bermakna dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep-konsep yang diduga sebelumnya.

Dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Ketiga komponen tersebut dilakukan secara bersamaan, maksudnya antar komponen bukan merupakan langkah-langkah hirarki tetapi dapat diulang ke komponen lainnya jika dirasa perlu

[42] Lexy J. Moleong. 2005. *Metodologi Penelitin Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
[43] Burhan Bungin. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologi ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers. Hal. 196.

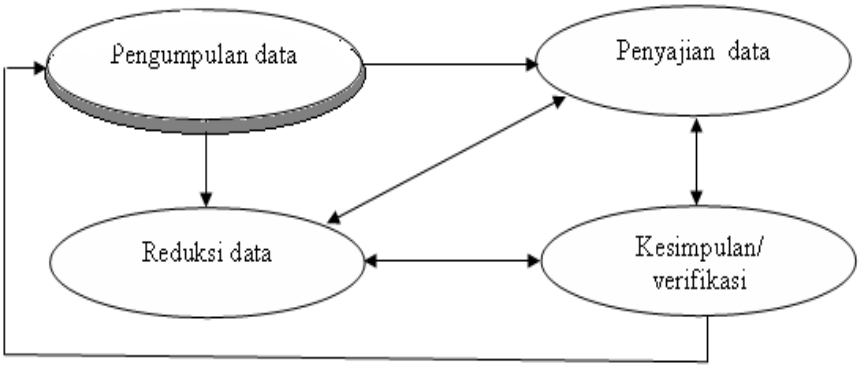
untuk melengkapi data. Adapun cara analisis data kualitatif dilakukan seperti yang diungkapkan oleh Miles dan Huberman sebagai berikut:[44]

a. Data *Reduction* (Reduksi Data): Laporan dianalisis sejak dimulainya penelitian. Laporan ini perlu direduksi yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian mencari temanya. Data yang didapat dari lapangan kemudian ditulis dengan rapi, rinci, serta sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran lebih tajam tentang hasil wawancara dan memudahkan untuk mencarinya jika sewaktu wak tu diperlukan. Reduksi data dapat membantu dan memberikan kode-kode pada aspek tertentu. Dalam proses pengumpulan dan pengelompokan data penulis akan menggunakan kode-kode dan poin-poin tertentu supaya memperoleh gambaran yang jelas mengenai fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang.
b. Data *Display* (Penyajian data): Data *Display* adalah menyajikan data dalam bentuk tulisan atau tabel, dengan melakukan *display* data dapat memberikan gambaran menyeluruh sehingga memudahkan penulis dalam menarik kesimpulan dan melakukan analisis tentang fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang. Pada tahap *display* data ini, penulis berusaha menyimpulkan melalui data

[44] Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal. 85-88.

yang telah disimpulkan pada tahap reduksi sebelumnya. Agar didapat data-data yang akurat, data-data dikelompokan ke dalam tabel dan tabel ini akan membantu penulis dalam melakukan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Data yang sudah disimpulkan diperiksa kembali dan dibuat dalam bentuk laporan penelitian atau penyajian data ini adalah penyajian sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan terhadap masalah penelitian.

c. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan kesimpulan/verifikasi): Dari awal melakukan penelitian, penulis berusaha mencari makna dari data yang diperoleh, verifikasi dengan cara berfikir ulang ketika akan melakukan penulisan. Meninjau kembali catatan di lapangan, bertukar pikiran agar bisa mengembangkan data. Selanjutnya menganalisis data dengan cara membandingkan jawaban informan mengenai permasalahan penelitian yang sifatnya penting. Jika dirasa sudah sempurna, maka hasil penelitian yang telah diperoleh nantinya akan ditulis dalam bentuk laporan akhir tentang fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang.



Gambar 1. Skema model analisis data interaktif dari Miles dan Huberman.

BAB II

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Kondisi Geografis

Gambar 2. Peta Kelurahan Mata Air, Kecamatan padang Selatan, Kota Padang.

Kelurahan Mata Air terletak di Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat, dengan luas wilayah Kecamatan Padang Selatan yaitu seluas 10,03 km².[45] Batasan wilayah Kelurahan Mata Air, yaitu sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Seberang Padang, dan Kelurahan Seberang Palinggam. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Bukit

[45] *BPS* Kota Padang

Gado-gado, sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Rawang, dan sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Air Manis.

B. Keadaan Demografis

Jumlah penduduk Kelurahan Mata Air yang tercatat pada kantor Kelurahan sebanyak 12.173 jiwa yang terdiri dari 6.024 jiwa laki-laki dan 6.149 jiwa perempuan, dengan jumlah Kepala Keluarga (KK) sebanyak 2.682 yang terdaftar di kantor Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang. Berikut rinciannya:

a. Rasio Jenis Kelamin

Dari sebanyak 12.173 jiwa penduduk Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang, terdiri dari 6.024 jiwa laki-laki, 6.149 jiwa perempuan dengan rasio jenis kelamin lebih banyak perempuan dibandingkan jumlah laki-laki.

Tabel 3.
Jumlah Penduduk menurut Jenis Kelamin di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan Tahun 2012 dan 2013.

No.	Indikator	Jumlah	
		Tahun 2012	Tahun 2013
1.	Jumlah Penduduk	12.173	12.173
2.	Jumlah Laki-laki	6.024	6.024
3.	Jumlah Perempuan	6.149	6.149
4.	Jumlah Kepala Keluarga (KK)	2.682	2.682

(Sumber: Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang)

Berdasarkan tabel di atas terlihat jumlah penduduk berdasarkan rasio jenis kelamin dan jumlah KK pada tahun 2012 tidak mengalami perubahan pada tahun 2013. Terlihat jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin hampir berimbang, jumlah penduduk perempuan lebih banyak dari pada jumlah penduduk laki-laki dengan perbedaan 125 jiwa.

b. Kepadatan dan Komposisi Penduduk Menurut Kelompok Umur

Komposisi penduduk menurut kelompok umur terbanyak pada sensus tahun 2013, terdapat pada kelompok dengan usia >15-56 tahun sebanyak 5.206 jiwa, kemudian disusul dengan umur >7-<15 tahun sebanyak 2.236 jiwa. Hal ini menuntut penyediaan fasilitas yang lebih baik dari segi kesehatan, pendidikan dan lapangan kerja. Berikut tabel jumlah penduduk menurut kelompok umur pada tahun 2012 dan 2013.

Tabel 4.
Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan Tahun 2012 dan 2013.

No.	Indikator	Jumlah	
		Tahun 2012	Tahun 2013
1.	0-12 Bulan	30	36
2.	>1-5 Tahun	763	703
3.	>5-7 Tahun	2617	2617
4.	>7- 15 tahun	2236	2236
5.	>15-<56 Tahun	5200	5206
6.	>56 Tahun	150	105

(Sumber : Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan)

Berdasarkan tabel di atas terlihat perbedaan yang signifikan jumlah penduduk berdasarkan kelompok umur. Paling sedikit umur 0-12 bulan dan umur >56 tahun. Rata-rata jumlah penduduk berdasarkan umur mengalami pertumbuhan, juga mengalami jumlah penurunan, dan tidak ada mengalami perubahan dari tahun 2012 ke 2013.

Pertumbuhan pada kelompok umur 0-12 bulan berjumlah 6 jiwa, dan pada kelompok umur >15-<56 tahun mengalamai pertumbuhan 6 jiwa. Selanjutnya yang tidak mengalami pertumbuhan pada kelompok umur >5-7 tahun dan >7-15 tahu. Jumlah penduduk yang mengalami penurunan terjadi pada kelompok umur >1-5 tahun yang berkurang 60 jiwa, dan jumlah penduduk >56 tahun yang mengalami penurunan 45 jiwa.

C. Pendidikan

Pendidikan yang diselesaikan merupakan indikator pokok kualitas pendidikan formal. Tersedianya berbagai jenis pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai dengan tingkat menengah atas, menyebabkan semakin tingginya ilmu pengetahuan masyarakat, berikut tabel penduduk menurut umur sekolah pada tahun 2012 dan 2013.

Tabel 5.
Data Tingkat Perkembangan Pendidikan di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang Tahun 2012 dan 2013.

No.	Indikator	Sub Indikator	Jumlah	
			Tahun 2012	Tahun 2013
1.	Pendidikan penduduk usia 15 tahun ke atas.	Penduduk yang buta huruf	20	10
		Jumlah penduduk tidak tamat SD/Sederajat	4	4
		Jumlah penduduk tamat SD/Sederajat	5440	5970
		Jumlah penduduk tamat SMP/Sederajat	2331	2725
		Jumlah penduduk tamat SMA/Sederajat	1882	1915
		D1-D3	835	875
		S1-S2	392	415
2.	Wajib belajar 9 tahun dan putus sekolah.	Jumlah penduduk tamat D3	185	192
		Jumlah penduduk usia 7-15 Tahun yang masih sekolah	2807	3015
		Jumlah penduduk usia 7-15 Tahun yang putus sekolah	525	215
3.	Prasarana Pendidikan.	SMA	3	3
		SMP	3	3
		SD	6	6
4.	Lembaga pendidikan lain/sejenis	Lembaga pendidikan Agama		

(Sumber : Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa jumlah penduduk yang tamat SD lebih tinggi mencapai 5970 orang, tamat SMP 2725 orang, dan tamat SMA 1915 orang pada tahun 2013. Penulis memfokuskan pada anak usia sekolah SD dan juga SMP yang masih duduk dijenjang persekolahan dengan rentang umur 8-15 tahun untuk diteliti karena demi mudahnya mendapatkan informan yang telah kecanduan *game online.*

D. Kondisi Sosial Budaya

Masyarakat Kota Padang adalah masyarakat heterogen dengan berbagai jenis etnis, agama, dan suku bangsa. Padang sebagai ibukota provinsi menjadikannya sebagai pusat aktivitas perekonomian dan pendidikan di Sumatera Barat, dengan berbagai fasilitas yang tersedia banyak penduduk dari daerah lain datang, untuk sekolah dan bekerja di Kota Padang. Maka tak jarang justru pendatang lebih sukses dari pada penduduk pribumi yang kadang kala terpinggirkan. Bagi masyarakat Minangkabau, *filsafat Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah* merupakan dasar dan pedoman dalam hidup dan bermasyarakat. Sistem yang dianut oleh suku Minangkabau adalah Matrilineal. Walaupun pengablikasian adat yang mengatur hubungan antar masyarakat Minangkabau masih terus dipertahankan, misalnya upacara turun mandi, perkawinan dan lain-lain.

Sikap hidup bergotong royong masih dapat ditemui dibeberapa tempat walaupun saat ini masyarakat mulai cenderung bersifat individualis. Masyarakat Kota Padang termasuk pada masyarakat tanpa adanya pemfilteran budaya. Terkadang modernitas telah menjadi gaya hidup dan aturan adat secara berangsur mulai ditinggalkan. Buktinya beberapa tempat upacara-upacara adat seperti perkawinan dilakukan secara lebih sederhana dengan memilih dan memakai aturan adat yang tidak begitu rumit.

Kerukunan dan toleransi umat beragama dapat terpelihara sehingga konflik antar agama dapat dicegah. Bidang kesejahteraan sosial, masyarakat

Kota Padang masih banyak berada di bawah garis kemiskinan. Selain itu masih banyaknya masalah penyakit masyarakat seperti judi, miras, dan penyalahgunaan narkotika yang sulit dibasmi. Fenomena sosial seperti pelacuran, anak jalanan, gelandangan dan pengemis adalah masalah sosial yang masih dihadapi oleh Kota Padang. Mangatasi masalah ini diperlukan kerjasama dari pihak, baik dari pemerintah Kota Padang, pihak berwajib, niniak mamak, mubaliq maupun masrakat itu sendiri. Padang sebagai kota besar tidak menjadikan masyarakat sepenuhnya bersifat individualis yang hanya peduli pada kepentingan pribadi, namun masih membina hubungan sosial secara baik.

E. Mata Pencaharian

Perkembangan penduduk yang bekerja sangat bervariasi kondisinya dari tahun ke tahun. Pembangunan ekonomi yang diupayakan diharapkan mampu mendorong kemajuan baik dalam bentuk fisik, sosial, mental dan spritual disegenap pelosok negeri terutama wilayah yang tergolong daerah tertinggal.

Menurut data yang di dapatkan dari kantor Kelurahan Mata Air, pendapatan masyarakat berasal dari pertanian, kehutanan, perkebunan, peternakan, perikanan, perdagangan, bidang jasa, usaha penginapan/hotel/sejenis, pariwisata, dan juga industri rumah tangga.

F. Permainan Modern di Kalangan Anak-anak di Kelurahan Mata Air, Kecamatan Padang Selatan, Kota Padang

Globalisasi yang melanda seluruh dunia pada saat ini memberikan dampak positif dan juga berdampak negatif. Dampak positif yang ditimbulkannya sangat banyak salah satunya adalah, informasi yang ada akan cepat tersebarnya ke seluruh penjuru dunia, dan segala kemudahan yang berguna untuk memudahkan pekerjaan manusia melalui teknologi.

Sementara itu dampak negatif yang ditimbulkan sangat beragam, mulai dari rasa malas yang ada pada diri manusia akan berkembang dikarenakan teknologi sudah dapat membantunya untuk bekerja, selain itu juga membuat pengangguran dikarenakan alih fungsi dari tenaga manusia kepada tenaga mesin. Selain berdampak pada manusia secara langsung, arus globalisasi juga berdampak pada permainan tradisional. Salah satu penyebabnya karena permainan modern yang ada di internet.

Permainan modern yang ada di internet sering disebut dengan *game online*, *game online* sangat beraneka ragam mulai dari permainan strategi, perang, hingga petualangan. *Game online* yang beraneka ragam merupakan bentuk strategi dari perusahaan *game* untuk menarik para *gamers* untuk memainkannya, sehingga permainan tradisional semakin dilupakan.

Konsumen dari *game online* mulai dari kalangan dewasa hingga sampai pada anak-anak. Dikalangan anak-anak, *game online* bukan hanya berdampak positif seperti melatih olah pikir anak tetapi juga mengalami

dampak negatif seperti menimbulkan kecanduan. Kecanduan pada *game online* sangat berbahaya, dikarenakan sebagian besar waktu anak akan dihabiskan untuk bermain *game online* dan juga akan berdampak pada psikis anak.

Eksistensi *game online* dikalangan anak-anak juga terlihat di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang mulai perlahan meninggalkan permainan tradisional. Anak-anak perlahan mulai lupa dengan permainan tradisional, karena waktu yang digunakan anak-anak untuk bermain digunakan untuk bermain modern seperti *game online*.

Hanya sebagian kecil anak-anak yang masih bermain permainan tradisional, karena diannggap telah usang dan tidak mencerminkan orang modern, padahal banyak nilai positif yang dikembangkan pada permainan tradisional seperti melatih syaraf motorik pada anak dan juga meningkatkan interaksi pada anak.

G. Profil 6 Keluarga yang Anaknya Tidak Lagi Kecanduan *Game Online*

Penulis mengambil 6 keluarga yang anaknya telah kecanduan *game online*, dengan kriteria bermain *game online* pada awalnya lebih dari 4 jam sehari dan akibat fungsi proteksi keluarga durasi bermain *game online* menjadi dibawah 4 jam. Anak yang telah kecanduan *game online* didapatkan ketika penulis menyebarkan angket dan hasil observasi di lapangan untuk melihat anak-anak yang tidak lagi kecanduan *game online* dengan kriteria tertentu untuk mempermudah mendapatkan data. Berikut penjelasannya.

1. Aulia Fazil Rahman

Aulia Fazil Rahman (12 tahun) yang duduk di Sekolah Dasar Negeri 22 Padang, dengan jumlah saudara 3 orang yaitu Aulia Aldino (24 tahun), Desy Salmiati (22 tahun), dan Aulia Rahmat Basuki (19 tahun). Ayah Fazil yaitu Salaman (50 tahun), dan Ibunya bernama Mardiwati (47 tahun).

Orang tua Fazil bekerja sebagai petani di Kelurahan Mata Air, dengan keseharian menghabiskan banyak waktu di ladang. Orang tua fazil mengetahui pada awalnya anak (Aulia Fazil Rahman) telah kecanduan *game online* karena sering melihat Fazil bermain *game online* di warnet.

Fazil bermain *game online* berawal dari ajakan teman sebaya, Anak-anak di Kelurahan Mata Air banyak yang suka bermain *game online*. Berawal dari ajakan teman sebaya, Fazil sering bermain *game online* dengan intensitas bermain setiap hari. Fazil bermain *game online* hanya sekedar coba-coba hingga ketagihan untuk bermain *game online*.

Sebelum ketagihan bermain *game online* prestasi akademik Aulia Fazil Rahman cukup bagus dengan selalu masuk 10 besar di kelasnya. Tetapi setelah kecanduan bermain *game online* Aulia Fazil Rahman mengalami penurunan dalam hal akademik. Fazil tidak masuk lagi dalam 10 besar hal ini diakibatkan Aulia Fazil Rahman banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Orang tua Aulia Fazil Rahman sebelumnya mengetahui anaknya telah kecanduan *game online,* karena perubahan perilaku sehari-hari.

Sebelum kecanduan bermain *game online* Aulia Fazil Rahman tidak berani meminta uang tambahan secara terus menerus tetapi setelah kecanduan Aulia Fazil Rahman selalu meminta uang tambahan dengan berbagai alasan. Orang tua menjalankan fungsi proteksi secara maksimal anak yang awalnya kecanduan dalam bermain *game online* tidak lagi kecanduan untuk bermain *game online*.

Kecanduan *game online* yang sebelumya dialami oleh Aulia Fazil Rahman diketahui oleh orang tuanya. Orang tua Aulia Fazil rahman memberikan fungsi proteksi kepada anaknya untuk menanggulangi anaknya yang telah kecanduan *game online*, dengan cara membatasi uang saku yang diberikan dan juga mengajarkan untuk berhemat kepada Aulia Fazil Rahman, serta memberikan sanksi apabila Aulia Fazil Rahman tidak mematuhi aturan yang dibuat oleh orang tua Aulia Fazil Rahman.

Setelah fungsi proteksi yang dilakukan oleh orang tua untuk menanggulangi Aulia Fazil Rahman yang kecanduan bermain *game online*, Aulia Fazil Rahman perlahan mulai mengurangi aktivitas bermain *game online*nya, karena fungsi proteksi bertujuan untuk menekan intensitas bermain *game online* pada anak.

Pada awal kecanduan Fazil menghabiskan waktu untuk bermain 6-8 jam dalam sekali bermain *game online* setiap hari, akan tetapi setelah uang saku yang dibatasi oleh orang tua Fazil menyebabkan intensitas bermain *game online* Fazil hanya 1-2 jam dengan intensitas tidak setiap hari.

2. Wahid Sultan Sari Nasution

Wahid Sultan Sari Nasution (14 tahun) kelas X di Sekolah Menengah Pertama Negeri 20 Padang, dengan jumlah saudara 2 Orang yaitu Dedi Gunawan Nasution (12 tahun), dan Ryan Saputra Nasution (4 tahun). Orang tua Wahid yaitu Ansari Nasution (48 tahun) dan Ibunya Suharti (40 tahun).

Orang tua Wahid bekerja sebagai Petani serabutan di ladang orang lain. Ansari Nasution bekerja di ladang orang lain dan Suharti juga bekerja di ladang, akan tetapi Suharti terkadang juga berdagang di pasar untuk menjual hasil pertanian yang dibeli kepada petani. Kesibukan orang tua untuk memenuhi nafkah keluarga berdampak kepada anak. Anak akan kurang mendapatkan perhatian sehingga Anak mencari kesenangan yang berada di luar rumah seperti bermain *game online*.

Wahid bermain *game online* berawal dari kelompok bermainnya yang sering bermain *game online.* Interaksi dengan teman sebaya yang telah kecanduan *game online* mempengaruhi Wahid untuk bermain *game online*. Interaksi anak dengan teman sebaya akan mempengaruhi nilai-nilai yang ditanamkan oleh keluarga semenjak kecil.

Pada awal Wahid bermain *game online*, Wahid sangat ketagihan untuk bermain *game online,* karena *game online* sangat mudah untuk dimainkan, apalagi teman-teman Wahid sebagian besar banyak yang bermain *game online*. karena terlalu sering bermain *game online* di warnet,

orang tua Wahid pernah memergoki Wahid sedang bermain *game online* di warnet.

Karena sering bermain *game online,* Wahid sering berbohong kepada orang tua nya agar diberikan uang saku. Orang tua Wahid mengetahui anaknya berbohong untuk pergi ke warnet, Wahid dibatasi waktu bermainnya agar Wahid tidak bermain *game online*. Apabila Wahid berbohong maka orang tuanya melarang Wahid untuk pergi bermain keluar rumah dengan batas waktu yang ditentukan oleh orang tuanya, dan menanamkan sikap disiplin kepada anaknya, apabila melanggar aturan yang di buat orang tua maka orang tua akan memberikan sanksi berbentuk teguran dengan cara melarang keluar rumah juga memarahi untuk memberikan edukasi kepada Wahid.

Setelah fungsi proteksi yang dijalankan oleh keluarga (orang tua) Wahid Sultan Sari Nasution tidak lagi mengalami kecanduan *game online,* yang pada saat ini bermain *game online* hanya dengan durasi bermain 1 sampai 2 jam sekali dengan intensitas bermain tidak setiap hari lagi. Akan tetapi pada waktu Wahid kecanduan dalam bermain *game online* 4-8 jam yang di pergunakan untuk bermain *game online* dengan intensitas bermain setiap hari.

3. Faturrahman

Faturrahman siswa kelas VI di Sekolah Dasar Nageri 22 Padang. Faturrahman 2 bersaudara, adiknya bernama Assyifa (8 tahun). Orang tua

Faturrahman bernama Suhartati atau biasa di panggil dengan Acik (39 tahun), dan Ayahnya bernama Yuheldi (42 tahun).

Yuheldi (42 tahun) bekerja sebagai sopir pada perusahaan distributor onderdil motor di Padang yang bertugas untuk mengantarkan onderdil motor ke luar Kota Padang. Kesibukan Yuheldi untuk menafkahi keluarganya, dan untuk mengurus rumah tangga diberikan kepada Acik. Acik juga suka *online* di rumah dengan *modem* atau menggunakan HP (*handphone*) untuk mengisi hari-harinya. Kebiasaan *online* juga di ajarkan kepada Faturrahman (12 tahun) dengan tujuan agar supaya Faturrahman mengetahui tentang informasi yang berguna bagi akademiknya.

Karena kebiasaan *online,* Faturrahman iseng-iseng untuk bermain *game online* yaitu PB (*Point Blank*) karena sebagian besar temannya banyak yang bermain PB. Berawal dari keisengan Faturrahman telah kecanduan untuk bermain *game online*. Faturrahman bermain *game online* di warnet, kalau bermain di rumah Acik tidak akan memberikan izin untuk bermain *game online*.

Acik mengetahui Faturrahman sebelumnya telah kecanduan *game online* karena Acik sering menjemput Faturrahman ke warnet karena tidak meminta izin sebelum pergi ke warnet. Acik tidak menginginkan Faturrahman menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* yang berdampak buruk kepada anaknya, karena berani berbohong untuk pergi ke warnet.

Acik mengizinkan Faturrahman untuk bermain *game online* hanya pada Hari Sabtu dan juga Hari Minggu agar tidak meganggu prestasi akademiknya. Acik memproteksi Faturrahman agar tidak kecanduan *game online* dengan cara menetukan waktu yang diizinkan untuk bermain *game online*, dengan tujuan supaya Acik dapat mengontrol bermain *game online* pada anaknya. Setelah Acik memproteksi Faturrahman dari kecanduan *game online*, Faturrahman sudah mulai takut untuk berbohong dan hanya bermain *game online* pada hari Sabtu dan juga Minggu.

Setelah fungsi proteksi yang dijalankan secara maksimal, Faturrahaman yang awalnya telah kecanduan untuk bermain *game online* pada saat ini tidak kecanduan lagi bermain *game online* karena Acik hanya mengizinkan untuk bermain *game online* pada hari Sabtu dan juga Minggu.

Faturrahman pada awal kecanduan bermain *game online* bermain *game online* hingga menghabiskan waktu lebih 4 jam sehari, akan tetapi Acik tidak memberikan izin lagi kepada Faturrahman untuk bermain *game online* kecuali pada Hari Sabtu dan juga Minggu. Pada saat ini Faturrahman tidak lagi tergolong kecanduan untuk bermain *game online* karena hanya menghabiskan waktu bermain *game online* dibawah 4 jam dengan intensitas pada Hari Sabtu dan juga Minggu yang hanya bisa digunakan untuk bermain *game online*.

4. Afdal Zukri

Afdal Zukri (11 tahun) yang duduk di kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 22 Padang. Afdal 2 bersaudara, Adiknya bernama Hamzah Zukri (8 tahun). Ayahnya Zulkifli (41 tahun) yang bekerja sebagai sopir pada toko bangunan dengan tugas mengantarkan bahan bangunan kepada konsumen, walaupun Zulkifli menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bekerja tetapi masih memberikan proteksi kepada anaknya dengan cara mengantar dan menjemput Afdal apabila ingin mengunjungi warnet untuk menanggulangi kecanduan *game online* pada Afdal Zukri. Ibu Afdal sebagai ibu rumah tangga yang berperan untuk mengurus rumah tangga juga memberikan fungsi proteksi dengan cara menetukan waktu bermain Anak.

Kebiasaan sebelumnya bermain *game online* pada Afdal Zukri berawal dari pengaruh teman sebaya yang sering bermain *game online* di warnet. Teman sebaya merupakan agen sosialisasi setelah keluarga yang berperan untuk perkembangan sikap dan tingkah laku pada anak. Akibat kebiasaan Afdal Zukri bermain *game online* di warnet sering pulang telat ke rumah. Akibat kebiasaan Afdal yang sering telat pulang ke rumah, Zulkifli mengantarkan Afdal apabila Afdal ingin berkunjung ke warnet, dan memberikan waktu yang hanya sebentar untuk bermain *game online*, setelah satu jam Zulkifli akan menjemput supaya Afdal tidak pulang telat ke rumah.

Setelah fungsi proteksi yang dilakukan oleh Zulkifli kepada Afdal Zukri, otomatis akan menekan intensitas bermain *game online* kepada Afdal Zukri, karena waktu bermain di warnet akan dibatasi secara langsung oleh orang tua. Selain itu fungsi proteksi yang dilakukan oleh Zulkifli adalah dengan cara membatasi uang saku yang diberikan kepada Afdal. Orang tua harus memiliki andil untuk mencegah dampak negatif yang ditimbulkan oleh dampak negatif yang ditimbulkan apabila kecanduan bermain *game online*. Fungsi proteksi keluarga yang dilakukan oleh keluarga menyebabkan anak yang awalnya telah kecanduan bermain *game online* akan tidak lagi kecanduan *game online*.

Afdal Zukri yang bermain *game online* 4-7 jam sehari untuk bermain PB (Point Blank), akan tetapi fungsi proteksi yang dijalankan oleh Zulkifli yang mengantar dan menjemput Afdal Zukri apabila bermain *game online* di warnet menyebabkan Afdal Zukri hanya bermain 1 jam dengan intensitas bermain hanya 2 kali dalam seminggu. Afdal Zukri pada saat ini tidak tergolong lagi kecanduan untuk bermain *game online* karena durasi bermain *game online* dibawah 4 jam.

5. Aidil Saputra

Aidil Saputra (14 tahun) Kelas X di Sekolah Menengah Pertama Negeri 20 Padang. Aidil memiliki Adik yang bernama Diky Eka Saputra (9 tahun). Ayah Aidil bernama Syahril (40 tahun) dan Ibunya Nurputri (36 tahun). Syahril bekerja sebagai pedagang di Pasar Raya Padang. Syahril

berdagang kebutuhan pokok sehari-hari seperti minyak, sabun, tepung, dan lain-lain, sedangkan Nurputri sebagai ibu rumah tangga.

Aidil mengenal *game online*, karena di Kelurahan Mata Air *game online* sangat gencar dimainkan di kalangan orang dewasa maupun pada anak-anak. Aidil terpengaruh dengan teman sepermainannya untuk bermain *game online*. Dengan kebiasaan bermain *game online* sehingga setiap hari menyebabkan Aidil kecanduan untuk bermain *game online*.

Aidil biasanya bermain *game online* menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari pulang sekolah hingga malam hari. Akibat kebiasaan buruk tersebut orang tua Aidil memberikan fungsi proteksi kepadanya dengan cara membatasi uang saku Aidil, selain itu orang tua Aidil juga mengawasi kelompok sepermainan anaknya untuk menangulangi kecanduan *game online* yang dialami oleh Aidil.

Mengawasi kelompok sepermainan yang dilakukan orang tua dengan cara menanyakan kebiasaan teman-teman Aidil. Teman-teman Aidil sebagian besar diketahui oleh orang tua nya, karena kebanyakan teman Aidil tetangga-tetangga sekitar. Teman sepermainan Aidil yang sering bermain *game online* akan di larang orang tua nya untuk bermain ke warnet bersama Aidil dengan tujuan menghindari Aidil dari kecanduan *game online*.

Setelah fungsi proteksi yang diberikan orang tua, perlahan intensitas bermain *game online* Aidil mulai berkurang karena uang saku yang diberikan orang tua tidak diberikan secara berlebihan, dan sore hari

telah berada di rumah, dan apabila bermain *game online* tidak sampai malam lagi. Fungsi proteksi yang diberikan orang tua dengan tujuan untuk menanggulangi anaknya yang telah kecanduan bermain *game online*.

Awal kecanduan bermain *game online* Aidil bermain *game online* dengan durasi waktu bermain *game online* 4-6 jam sehari untuk bermain *game online*, akan tetapi fungsi proteksi keluarga menyebabkan Aidil hanya bermain *game online* 1-2 jam bermain dengan intensitas tidak setiap hari, sehingga Aidil tidak lagi kecanduan untuk bermain *game online*.

6. Elvino Pratama

Elvino Pratama (10 tahun) Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 28 Ganting Selatan Padang. Elvino sulung dari 5 bersaudara, Jessica (7 tahun), Indah Maharani (5 tahun), Annisa Maharani (4 tahun), dan Ivana (2 tahun). Ayah Elvino yaitu Indra Zega (39 tahun) bekerja sebagai karyawan swasta di perusahaan di Kota Padang, sedangkan Ibunya bernama Agustina (38 tahun) sebagai ibu rumah tangga.

Game online di Kelurahan Mata Air mengalami perkembangan yang cukup pesat. *Game online* tidak hanya dimainkan oleh orang dewasa saja tetapi juga kepada anak-anak. Akibatnya Elvino juga terbawa oleh perkembangan *game online* di sekitar rumahnya. Elvino Pratama mengenal *game online* dari teman sepermainannya yang telah duluan bermain *game online*.

Karena kebiasaan Elvino Pratama bermain *game online* menyebabkan Elvino sering bolos pergi belajar mengaji, dan banyak

menghabiskan waktu untuk bermain *game online* di warnet. Kebiasaan bermain *game online* Elvino Pratama menghabiskan waktu hingga 4 jam sehari di warnet.

Elvino Pratama telah kecanduan bermain *game online*, orang tua memberikan fungsi proteksi kepada anaknya untuk menanggulangi kecanduan yang dialami oleh Elvino Pratama. Elvino hanya di berikan izin untuk bermain *game online* pada Hari Sabtu dan juga Hari Minggu untuk bermain *game online* dengan tujuan sebagai *refreshing* bagi Elvino. Akan tetapi, sesekali Elvino Pratama mencuri-curi waktu untuk bermain *game online* seperti pada waktu di saat pergi belajar mengaji walaupun tidak sesering yang dilakukan Elvino sebelum orang tua memproteksi Elvino Pratama.

Elvino Pratama bermain *game online* dibatasi oleh orang tua nya untuk tujuan memproteksi anaknya dari kecanduan *game online*. Selain itu orang tua Elvino juga memberikan *reward* apabila Anaknya tidak bermain keluar rumah untuk bermain *game online* dengan memberikan uang saku tambahan dengan tujuan membuat Elvino Pratama betah untuk berada di rumah. Secara tidak langsung apabila *reward* yang diberikan orang tua menyebabkan Elvino Pratama betah untuk berada di rumah, dan perlahan meninggalkan kebiasaan untuk bermain *game online*.

Kecanduan bermain yang dialami Elvino Pratama menghabiskan waktu sekali bermain *game online* hingga lebih dari 4 jam karena pengaruh teman sebaya yang selalu mengajak untuk bermain *game online*, akan tetapi

fungsi proteksi orang tua dengan cara memilih teman untuk anaknya menyebabkan Elvino Pratama hanya bermain *game online* pada Hari Sabtu dan juga Minggu dengan intensitas bermain hanya 1-2 jam.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan di lapangan dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan mengenai fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak di Kelurahan Mata Air Kecamatan Padang Selatan Kota Padang, secara garis besar hasil penelitian menunjukkan fungsi proteksi keluarga bagi anaknya yang tidak lagi kecanduan bermain *game online* dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Mengurangi intensitas bermain *game online* pada anak, yaitu:
   a. Menentukan waktu anak boleh bermain *game online.*
   b. Membatasi uang saku.
2. Mengawasi kelompok bermain.
3. Memberikan sanksi apabila anak melakukan tindakan yang dianggap menyimpang.
4. Mengkondisikan anak untuk betah berada di rumah.

Berdasarkan pengelompokan diatas terlihat fungsi proteksi oleh keluarga pada anaknya yang tidak lagi kecanduan *game online* untuk meningkatkan sikap pengendalian diri pada anak, agar anak mampu untuk mengendalikan hasrat bermain *game online*.

B. Saran

Peneliti selanjutnya disarankan mampu meneliti lebih mendalam tentang peran teman sebaya untuk mengatasi kecanduan *game online*. kekurangan dalam skripsi ini adalah penulis hanya membahas fungsi proteksi keluarga untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak. Peneliti selanjutnya untuk memfokuskan kepada teman sebaya dalam mengatasi kecanduan *game online*, karena teman sebaya merupakan salah satu agen sosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologi ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.

_____. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta.

Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.

Henslin M. James. 2006. *Sosiologi: dengan Pendekatan Mambumi Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Santosa, Elizabeth T. 2015. *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: PT. Elex Media.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suhendi, Hendi dan Ramdani Wahyu. 2001. *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Suryabrata, Sumadi. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Scott, John. 2011. *Sosiologi: The Key Concepts*. Jakarta: Rajawali Pers.

Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

SKRIPSI

Dori Afni. 2014. "Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online* di Kota Padang". *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Riki Yanto. 2011. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus: 5 Orang Perilaku Remaja Pelaku *Game Online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). *Skripsi*. Padang: Universitas Andalas.

INTERNET

http://id.wikipedia.org/wiki/gameonline. diakses pada tanggal 28 Juli 2015.

Pukul16.00 WIB.

http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23484/3/Chapter%20II.pdf.

Diakses pada tanggal 11 Agusutus 2015. Pukul 13.00 WIB.

https://id.wikipedia.org/wiki/Anaka. Diakses pada tanggal 6 Oktober 2015.

Pukul 11.50 WIB.

http://dunia psikologi.dagdigdug.com. diakses pada tanggal 3 Agustus 2015.

Pukul 11.00 WIB.

http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/571/jbptunikompp-gdl-rizkinovri-28506-10-unikom_r-i.pdf. diakses pada tanggal 1 Desember 2016. Pukul 10.00 WIB.

https://www.tumblr.com/search/permainan%20tradisional.

https://core.ac.uk/download/pdf/12349981.pdf. diakses pada tanggal 2 Oktober 2015, pukul 11.05 WIB.

Iyannehemiah. 2013. "Dampak *Game Online* Bagi Pelajar". *Karya Ilmiah*. Diakses pada tanggal 2 Desember 2015. Pukul 13.00 WIB.

http://gilangkalem.blogspot.co.id/2013/03/jenis-jenis-permainan-tradisional-dan.html. diakses pada tanggal 2 Oktober 2015, pukul 14,05 WIB.

http://id.wikipedia.org/wiki/anak. diakses pada tanggal 10 Agustus 2015.

Pukul 15.00WIB.

https://asiaaudiovisualexc09zihansyarfilani.wordpress.com/2009/06/27/batasan-usia-bagi-tiap-masa-perkembangan/. Diakses pada tanggal 2 September 2015. Pukul 09.00 WIB.

http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/M_K_D_U/196604251992032-ELLY_MALIHAH/Makalah_Seminar_Int,_PKK.pdf. Diakses pada tanggal 3 Oktober 2015 pukul 17.01 WIB.

http://belajarpsikologi.com/keluarga-sebagai-wadah-pendidikan-pertama/. Diakses pada tanggal 6 September 2015 pukul 13.40 WIB.