

ANALISIS PERILAKU ANAK PECANDU *GAME MOBILE* DI KELURAHAN HARJOSARI I KECAMATAN MEDAN AMPLAS

¹Bagus Prayugo, ²Euis Aisyah, ³Wulan Dayu, ⁴Imam El Islamy

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Tebing Tinggi Deli, ²Institut Agama Islam Darul A'mal,
³Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, ⁴Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Email : eaisyahssmile@yahoo.co.id²

Abstrak

Artikel ini didasari atas penelitian yang dilakukan kepada anak-anak di kelurahan Harjosari 1 kecamatan Medan Amplas terhadap perilaku kecanduan *game mobile*. Artikel ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh *game online* kepada anak-anak. Ditemukan bahwa anak-anak pecandu *game mobile* yang bermain lebih dari 5 jam sehari akan merubah sikap anak menjadi lebih kasar dan sering berkata kasar. Itu disebabkan emosional anak yang cenderung tidak stabil akibat kalah bermain game. Serta perilaku kasar anak yang tertumpah dari game yang dimainkan. Secara keseluruhan *game mobile* tidak membahayakan apabila dilakukan dengan waktu yang tepat dan tidak berlebihan sebab *game online* dapat menumbuhkan sensorik anak menjadi lebih peka dan mawas. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah *mixmethode*, penulis menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yaitu pengamatan langsung terkait objek penelitian. Wawancara tertutup, yaitu mengajukan daftar pertanyaan dan juga studi dokumentasi dengan melihat referensi terkait penelitian.

Kata Kunci : Anak, *Game online*, Sikap.

Abstract

This article is based on research conducted on children in the Harjosari 1 sub-district, Medan Amplas sub-district on the behavior of mobile game addiction. This article aims to see how much influence online games have on children. It was found that children who are addicted to mobile games who play more than 5 hours a day will change their behavior to become more violent and often speak harshly. That's due to the emotional state of children who tend to be unstable due to losing games. As well as the rude behavior of children who are ordered from the game being played. Overall, mobile games are not dangerous if done at the right time and not excessive because online games can grow children's sensory to become more sensitive and aware. The method used in this article is a mix method, the author combines qualitative and quantitative approaches. The method of data collection is direct observation related to the object of research. Closed interview, which is asking a list of questions and also a documentation study by looking at references related to research

Keyword: Child, *Online Games*, Attitude

Pendahuluan

Menandakan majunya sebuah peradaban ditandai dengan hadirnya teknologi. Kehadiran teknologi diukur menjadi sebuah peradaban bagi manusia karena pada hakikatnya teknologi adalah sebuah media yang mempermudah manusia untuk melakukan berbagai kegiatan. Media yang berkembang saat ini pun juga bervariasi dan bermacam-macam fungsinya dan salah satu media yang hingga saat ini dirasakan manfaatnya adalah media internet. Media internet memudahkan manusia untuk melakukan komunikasi tanpa batasan ruang dan waktu. Media internet hadir sebagai alat untuk manusia melakukan komunikasi, mempermudah pekerjaan manusia dan juga sebagai hiburan. Dari berbagai macam hiburan tersebut media internet senantiasa menyajikan hal-hal yang baru, kemudahan untuk mengakses dan juga jauh lebih asik dan menyenangkan.

Hiburan yang bisa diperoleh dari media internet tersebut berupa, media sosial, siaran *youtube*, *game mobile* dan lain sebagainya. *Game mobile* merupakan permainan yang

harus menggunakan akses jaringan internet, akses alat dan juga akses modal. *Game mobile* merupakan permainan yang membutuhkan jaringan internet, tidak memiliki batas pada perangkat, dapat diakses melalui komputer (PC) atau pun *gadget* (smartphone) asalkan dapat terhubung dengan jaringan internet (Aji Chandra Zebah, 2012: 2). Tiap-tiap *game mobile* memiliki karakter dan sifat yang berbeda-beda, ada yang bersifat petualangan, olahraga, peperangan, mengasah kemampuan dan juga teka-teki.

Game mobile sejatinya dibuat untuk sekedar menghilangkan kepenatan, dan sebagai hiburan. Akan tetapi pada kenyataannya *game mobile* saat ini sudah menjadi sebuah konsumsi wajib bagi sebagian individu. Akibatnya muncul berbagai macam efek yang negatif berupa penurunan pada fungsi indra penglihatan dan perasa, bahkan bisa berupa kecanduan. Dampak tersebut muncul setelah individu tersebut bermain *game mobile* dalam intensitas yang tinggi, sehingga individu yang sudah kecanduan akan menimbulkan perilaku-perilaku yang

tidak diharapkan oleh orang tua. Pada umumnya gejala perilaku tersebut dialami oleh anak-anak dan remaja.

Salah satu cita-cita Indonesia dalam membangun negeri adalah pembangunan nasional dan pembangunan nasional terkecil itu bisa dari ketahanan sebuah keluarga. Ketahanan keluarga menjadi ukuran pembangunan nasional, ini dilihat dari indikator-indikator yang dibuat untuk mencapai sebuah pembangunan nasional. Pembangunan nasional dianggap berhasil jika indikator-indikator tersebut bisa dipenuhi dalam sistem ketahanan keluarga. Oleh karenanya, Keluarga memiliki peran yang kuat dalam menciptakan pembangunan nasional. Keluarga seolah menjadi sebuah tameng untuk mencegah berbagai macam perilaku yang dapat mengubah tatanan kehidupan. Perilaku-perilaku itu bisa saja muncul dari eksternal dan juga internal. Bisa bersifat positif dan juga negatif. Perilaku negatif inilah yang dapat menghambat cita-cita pembangunan nasional. Perilaku

negatif ini bisa terjadi berupa kecandu anak terhadap *game mobile*.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membahas bagaimana sebenarnya perilaku yang dapat ditimbulkan oleh anak ketika mereka candu dalam bermain *game mobile*. Tentunya perilaku-perilaku yang ditimbulkan oleh anak apalagi bersifat negatif akan menghambat pembangunan nasional dan menjadi ketakutan tersendiri bagi orang tua. Maka penulis tertarik untuk membahas “Analisis Perilaku Anak Pecandu Game Mobile Di Kelurahan Harjosari I Kecamatan Medan Amplas”.

Tinjauan Pustaka

Perilaku Sosial

Perilaku muncul karena adanya stimulus yang diberikan oleh lingkungan dan faktor-faktor lainnya. Stimulus tersebutlah yang memberikan rangsangan terhadap munculnya perilaku seseorang. Adanya interaksi dan komunikasi secara langsung dan tidak langsung paling tidak memberikan efek stimulus rangsangan kepada seseorang, oleh karenanya muncul sebuah perilaku karena refleksi dari

berbagai aspek fisik dan nonfisik. Perilaku itu bisa diperoleh dari berbagai macam pengalaman dan juga hasil belajar seseorang. Maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana membentuk perilaku seseorang sesuai dengan yang kita harapkan (Slameto, 2003: 17).

Membentuk perilaku bisa dilakukan dengan cara merubah kebiasaan, yaitu merubah kebiasaan buruk menjadi kebiasaan yang baik. Oleh karena itu, jika anak sering dibiasakan dengan perilaku-perilaku baik maka dia akan terbiasa dengan perilaku baik. Pembentukan perilaku yang kedua bisa dengan pengertian (*insight*) yaitu orang tua harus memahami lingkungan dan kondisi. Dan selanjutnya pembentukan perilaku bisa dengan teori belajar, yaitu dengan memberikan pembelajaran kepada anak berdasarkan tepat guna sebuah *game mobile*, apakah dengan terus menerus bermain *game mobile* bisa mendapatkan banyak manfaat atau tidak.

Pecandu *Game Mobile*

Game mobile menurut para ahli psikologi sudah menjadi media

sosial yang ketiga atau “Third Places” (Steinkuehler dan Dmitri, 2006: 885). Berdasarkan pemahaman mereka *game mobile* bisa menjadi jembatan untuk bisa berkomunikasi antar pemain serta menjadi tempat interaksi sosial secara formal dengan orang yang memiliki hobi yang sama. Kecanduan terhadap *game mobile* menjadi suatu perilaku yang menggambarkan sebuah komunikasi yang tidak baik dan merugikan diri sendiri, karena kebiasaan komunikasi secara langsung seolah-olah tergantikan dengan komunikasi di dunia maya.

Kebiasaan berkomunikasi di dunia maya inilah yang membuat perilaku anak seiring berubah, mereka akan melakukan komunikasi yang menurut mereka nyaman dan tidak ada gangguan sehingga mereka candu dengan komunikasi tersebut dan istilah candu disebut dengan “*addict*”. Pada umumnya anak pecandu *game mobile* akan sulit berpikir dengan baik untuk melihat permasalahan dan memutuskan sebuah tindakan serta minim akan aktifitas. Belum lagi hal-hal negatif yang timbul akibat kecanduan

terhadap game mobile yaitu berupa menurunnya kesehatan fisik serta masih banyak lagi dampak yang ditimbulkannya.

Adiksi terhadap game mobile dipandang sebagai suatu kebiasaan yang tidak baik, karena adanya perubahan perilaku yang tidak baik, berdampak pada kesehatan, dan juga dapat merugikan diri sendiri. Jika adiksi tersebut akan terus-menerus dilakukan maka akan muncul dampak-dampak membahayakan yang lain dan susah untuk dihentikan.

Teori Praktik Sosial (Practice Social Theory)

Teori ini merupakan teori yang dikembangkan oleh Pierre-Felix Bourdieu. Bourdieu juga salah satu tokoh yang masuk *postmodernism*. Pemikirannya memiliki latar belakang yang memuat kritik antara strukturalisme dan eksistensialisme (Yusuf, 2014: 23). Berdasarkan dua pemikiran tersebut Bourdieu menciptakan teori campuran atau “gado-gado” (struktural konstruktif) atau disebut dengan teori praktik sosial. Teori “gado-gado” ini punya pengaruh

besar dalam kajian ilmu sosial umumnya kajian ilmu budaya.

Konsep penting dalam teori Bourdieu ini terletak pada *habitus* (kebiasaan), *field* (arena/ranah/medan), *capital* (modal). Teori ini berfokus pada subjek atau agen yang bertindak dalam kehidupannya sehari-hari dipengaruhi oleh struktur atau aturan yang ada dalam masyarakat, tapi subjek atau agen tidak seperti boneka yang harus mengikuti aturan yang menggerakkannya, tapi agen mampu melakukan apa saja sekehendak hatinya untuk melakukan apapun tanpa di batasi oleh rambu-rambu aturan. Agen dalam tindakannya sangat dipengaruhi oleh aturan lingkungan yang berlaku dalam struktur masyarakat.

1.1. *Habitus* (Kebiasaan)

Habitus adalah penghayatan nilai-nilai sosial budaya dan rasa permainan (*feel for the game*), sehingga melahirkan berbagai macam gerakan yang menyesuaikan dengan permainan yang dilakukan. *Habitus* adalah hasil struktur sosial yang dihayati (Fashri, 2014: 14). *Habitus* adalah hasil produk sejarah

yang terbentuk setelah manusia lahir dan berinteraksi dengan masyarakat dalam ruang dan waktu tertentu. Bukan bawaan dari alamiah akan tetapi hasil lewat pembelajaran lewat pengasuhan dan sosialisasi dalam masyarakat. Sehingga dapat dianalisis bahwa proses dan tahapannya sangat halus, tanpa disadari dan tampil sebagai hal yang lumrah (Harker, 2009: 45).

Individu dalam *habitus* tidak sepenuhnya bebas dan juga pasif dari struktur sosial, akan tetapi juga berkaitan dengan *field*nya sehingga *habitus* dipahami sebagai aksi budaya. *Field* dalam pengertian ini adalah sebagai ruang untuk agen melakukan perannya dalam kehidupan sosial, saling bersaing untuk mendapatkan sumber daya bersifat materil dan juga kekuatan secara simbolis. Internalisasi dari produk *habitus* bisa terjadi melalui proses pengasuhan, pendidikan dalam masyarakat, dan juga aktifitas dalam permainan baik secara sadar ataupun tidak (Edkins, 2013: 67).

Kaitan *habitus* dengan perilaku anak pecandu *game mobile* bahwa perilaku anak ketika bermain

game dan menjadi candu terhadap permainan *game mobile* itu karena adanya perilaku yang senantiasa dilakukan berulang-ulang. Perilaku yang dilakukan berulang-ulang inilah yang menyebabkan anak menjadi candu terhadap *game mobile*. Tentu dengan adanya kebiasaan dan perilaku candu ini akan memberikan berbagai macam dampak kepada anak, salah satunya adalah dampak berupa adanya perubahan pada perilaku.

1.2. *Field* (Lingkungan)

Para agen dalam konteks lingkungan ini seperti bersaing untuk memperoleh berbagai sumber maupun kekuatan secara simbolis, karena pada hakikatnya lingkungan ini adalah sebagai tempat tertentu dalam semesta sosial untuk para agen bersaing. Semakin banyak sumber daya yang dimiliki maka akan semakin besar juga perjuangan agen untuk memperoleh sumber daya tersebut. Selain itu para agen bersaing untuk memastikan perbedaan yang akan menjamin status aktor sosial. Dengan adanya perbedaan tersebut maka aktor akan

menggunakan kekuasaan untuk mencapai keberhasilan lebih lanjut.

Lingkungan menjadi faktor terpenting dalam membentuk karakter, perilaku anak. Maka kaitan antara *field* (lingkungan menjadi salah satu faktor anak menjadi candu terhadap *game mobile*. Dalam studi yang dilakukan bahwa anak tidak akan tahu dan mengerti apa itu *game mobile*, akan tetapi anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Tentu ketika dia melihat temannya bermain *game mobile* maka muncul rasa keingintahuannya. Ditambah lagi jika dia memiliki saudara-saudara dekat yang gemar terhadap *game mobile*, maka akan terjadi kemungkinan bahwa dia punya rasa ingin tahu terhadap *game mobile*.

1.3. *Capital* (Modal)

Modal ini sangat berkaitan dengan *habitus* karena modal ini merupakan sebagai faktor pendukung keberlanjutan dari *habitus*. Modal sangat berguna untuk merebut atau mempertahankan perbedaan dan dominasi. Modal juga sangat berkaitan dengan lingkungan/ranah, karena modal seolah memberika

legitimasi atas keberadaan aktor dalam setiap tindakan sosial karena memiliki modal. Maka erat kaitan dalam konteks perilaku anak pecandu *game mobile* adalah bagaimana anak punya cukup modal untuk menjalankan serta melakukan permainan dalam *game mobile*. Oleh karena itu perlu analisis yang mendalam mengenai kajian perilaku anak pecandu *game online* yang harus akan modal untuk bisa bermain *game mobile*.

Seperti yang diketahui bahwa tidak sedikit dari orang tua yang dengan saja memberikan kesempatan pada anak untuk membelikan *smartphone*. Berdasarkan hal tersebut bisa menjadi sebuah analisis bahwa perubahan perilaku anak pecandu *game mobile* karena orang tua yang senantiasa memberika modal kepada anak, memberikan akses, jalan bahkan kesempatan pada anak untuk bermain *game mobile*.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif (*mixmethode*) dengan pendekatan deskriptif, yaitu menjelaskan objek penelitian dengan melihat situasi

atau peristiwa yang diteliti. Penelitian berlokasi di kelurahan Harjosari I kecamatan Medan Amplas. Untuk sampel yang digunakan peneliti mengambil sebanyak 40 anak yang berusia 7 – 19 tahun. Batasan usia anak menurut Undang-Undang Menurut WHO batasan anak adalah sejak anak dalam kandungan sampai 19 tahun (Kementerian Kesehatan RI, 2014: 2). Penarikan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu pemilihan sampel disesuaikan dengan kriteria tertentu berdasarkan objek penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif atau biasa disebut statistik deduktif, yaitu mengumpulkan dan menyajikan data secara sederhana agar mudah dipahami. Sedangkan sumber data yang digunakan adalah data primer, yaitu data responden dari hasil kuisioner dan wawancara. Sekunder dari studi pustaka dan jurna-jurnal terkait penelitian.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, yaitu pengamatan langsung terkait objek penelitian. Wawancara tertutup, yaitu mengajukan daftar pertanyaan dan

juga studi dokumentasi dengan melihat referensi terkait penelitian.

Hasil Dan Pembahasan

Analisis Tabel Tunggal

Tabel 1. Jenis Kelamin

| N o | Jenis Kelamin | Frekuensi | Persentase |
|--------|------------------|-----------|-------------|
| 1 | Laki-laki | 32 | 80% |
| 2 | Perempuan | 8 | 20% |
| Total | | 40 | 100% |

Angket ini disebar secara acak kepada 40 orang anak. Dan hasil yang diperoleh adalah 32 Laki-laki dan 8 orang Perempuan.

Tabel 2. Usia Anak

| N o | Usia Anak (Tahun) | Frekuensi | Persentase |
|--------|-----------------------------|-----------|--------------|
| 1 | 7 – 10 | 7 | 17,5 % |
| 2 | 10 – 15 | 13 | 32,5 % |
| 3 | 15 - 19 | 20 | 50 % |
| Total | | 40 | 100 % |

Berdasarkan hasil ditemukan bahwa usia anak yang paling dominan bermain *game mobile* adalah anak yang berusia 15-19 tahun yang mencapai angka persentase 50%..

**Tabel 3. Pengetahuan Tentang
*Game Mobile***

| N o | Tahu Tentang Game | Frekuensi | Persentase |
|--------|-------------------------|-----------|------------|
| 1 | Sangat Tahu | 24 | 60% |
| 2 | Tahu | 13 | 32,5% |
| 3 | Tidak Tahu | 3 | 7,5% |
| Total | | 40 | 100% |

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa anak yang sangat tahu tentang *game mobile* sebesar 60%, dan anak yang tidak tahu sebesar 7,5%.

**Tabel 4. Pihak Yang Mengenalkan
*Game Mobile***

| N o | Yang Mengenalkan | Frekuensi | Persentase |
|--------|-----------------------|-----------|------------|
| 1 | Teman | 25 | 62,5% |
| 2 | Saudara | 10 | 25% |
| 3 | Keluarga/Orang Tua | 5 | 12,5% |
| 4 | Tidak Ada | - | - |
| Total | | 40 | 100% |

Dari tabel yang dibuat, diketahui bahwa yang mengenalkan *game mobile* melalui teman sebanyak 62,5%. Adapun dari saudara sendiri sebanyak 25%, dan

ada 12,5% keluarga/orang tua yang memang dengan sengaja memperkenalkan *game mobile* kepada anak dengan tujuan agar anak tersebut tidak mengganggu aktifitas orang tua.

Tabel 5. Jenis *Game* yang disukai

| N o | Jenis Permainan | Frekuensi | Persentase |
|--------|----------------------------|-----------|------------|
| 1 | Petualangan | 6 | 15% |
| 2 | Peperangan/Per tarungan | 27 | 67,5% |
| 3 | Edukasi | 4 | 10% |
| 4 | Apa Saja | 3 | 7,5% |
| Total | | 40 | 100% |

Hasil menunjukkan bahwa jenis permainan yang disukai oleh responden adalah bersifat peperangan/pertarungan, contohnya seperti PUBG, FreeFire, Mobile Legend dan sebagainya. Dan hanya 7,5% dari responden menyukai permainan yang bersifat apa saja, seperti teka-teki.

Tabel 6. Lama bermain *game mobile* dalam sehari

| N o | Lama Bermain | Frekuensi | Persentase |
|--------|-----------------|-----------|------------|
| 1 | <1 Jam | 3 | 7,5% |

| | | | |
|-------|--------------|----|-------|
| 2 | 1 – 2 Jam | 5 | 12,5% |
| 3 | 2 -3 Jam | 12 | 30% |
| 4 | >3 Jam | 20 | 50% |
| Total | | 40 | 100% |

Berdasarkan hasil bahwa ada 50% responden yang bermain *game mobile* dalam sehari lebih dari 3 jam. Dampak yang muncul pada responden berat seperti ini akan muncul rasa ketidakpuasan dalam bermain dan sering melontarkan kata-kata kotor jika kalah dalam permainan.

Tabel 7. Penyebab bermain *game mobile*

| N o | Penyebab Bermain | Frekuensi | Persentase |
|--------|---------------------|-----------|------------|
| 1 | Belajar | 2 | 5% |
| 2 | Menghilangkan Stres | 4 | 10% |
| 3 | Ingin Tahu | 7 | 17,5% |
| 4 | Terus Menerus | 27 | 67,5% |
| Total | | 40 | 100% |

Menurut data tersebut ada 67,5% yang secara terus menerus responden ingin bermain *game mobile*, ini karena didasarkan dari jenis yang dimainkan. Alasan

utamanya adalah bahwa jenis permainan yang bersifat pertarungan memiliki level-level tertentu jika ingin terus bermain. Sedangkan ada 5% responden yang menyatakan bahwa alasan bermain karena ingin belajar bahasa asing yang terdapat dalam permainan.

Tabel 8. Kegembiraan dengan bermain *game mobile*

| N o | Kegembiraan | Frekuensi | Persentase |
|--------|----------------|-----------|------------|
| 1 | Sangat Gembira | 17 | 42,5% |
| 2 | Gembira | 15 | 37,5% |
| 3 | Kurang Gembira | 5 | 12,5% |
| 4 | Tidak Gembira | 3 | 7,5% |
| Total | | 40 | 100% |

Ada 42,5% responden yang sangat gembira ketika bermain *game mobile*, alasannya adalah mereka dapat berkomunikasi secara langsung via suara dengan para pemain lain yang berada dalam satu server. Sedangkan ada 7,5% responden yang tidak gembira ketika bermain *game mobile*.

Tabel 9. Lama mengenal *game mobile*

| N o | Lama Mengen al | Frekuen si | Persentas e |
|--------|----------------------|---------------|----------------|
| 1 | 3 – 6 Bulan | 27 | 67,5% |
| 2 | 1 Tahun | 6 | 15% |
| 3 | 2 Tahun | 6 | 15% |
| 4 | 3 Tahun | 1 | 2,5% |
| Total | | 40 | 100% |

Berdasarkan hasil dari 40 responden ada 28 (70%) yang tergolong baru bermain *game mobile* sekitar 3 – 6 bulan lamanya. Terdapat 10 atau 25% responden yang sudah 1 tahun mengenal *game mobile*. Ada 7 responden dengan angka persentase 17,5% yang kenal dengan *game mobile* selama 2 tahun. Dan ada 5 responden dengan persentase 12,5% yang sudah kenal lama dengan *game mobile*.

Tabel 10. Rasa manfaat bermain *game mobile*

| N o | Manfaat Bermain | Frekuen si | Persenta se |
|--------|--------------------------|---------------|----------------|
| 1 | Sangat Bermanfa at | 3 | 7,5% |
| 2 | Bermanfa at | 11 | 27,5% |

| | | | |
|-------|--------------------------|----|------|
| 3 | Kurang Bermanfa at | 16 | 40% |
| 4 | Tidak Bermanfa at | 10 | 25% |
| Total | | 40 | 100% |

Menurut data tersebut ada 16 responden dengan angka 40% yang mengatakan kurang bermanfaat ketika bermain *game mobile*, alasannya karena mereka merasa waktu mereka terbuang sia-sia begitu saja untuk bermain *game mobile*. Sedangkan hanya ada 3 responden dengan persentase terendah yaitu 7,5% yang mengatakan sangat bermanfaat bermain *game mobile*, karena bisa mendapat pengetahuan baru.

Tabel 11. Menuntaskan masalah dengan bermain *game mobile*

| N o | Menyelesai kan Masalah | Frekue nsi | Persent ase |
|--------|------------------------------|---------------|----------------|
| 1 | Sangat menyelesai kan | 3 | 7,5% |
| 2 | Menyelesai kan | 5 | 12,5% |

| | | | |
|-------|----------------------|----|------|
| 3 | Kurang menyelesaikan | 12 | 30% |
| 4 | Tidak menyelesaikan | 20 | 50% |
| Total | | 40 | 100% |

Berdasarkan hasil angket terdapat 20 responden dengan angka 50% yang menyatakan bahwa bermain *game mobile* tidak menyelesaikan masalah mereka, akan tetapi hanya memperbesar masalah.

Tabel 12. Marah karena kalah bermain *game mobile*

| No | Kemarahan | Frekuensi | Persentase |
|-------|--------------|-----------|------------|
| 1 | Sangat marah | 13 | 32,5% |
| 2 | Marah | 22 | 55% |
| 3 | Kurang marah | 3 | 7,5% |
| 4 | Tidak marah | 2 | 5% |
| Total | | 40 | 100% |

Data yang di dapat bahwa ada 22 responden yang mengalami kemarahan ketika kalah bermain *game mobile*, sehingga dengan kemarahan tersebut mereka sering

melontarkan kata-kata buruk, dan itu terbawa dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 13. Gangguan kesehatan setelah bermain *game mobile*

| No | Gangguan Kesehatan | Frekuensi | Persentase |
|-------|--------------------|-----------|------------|
| 1 | Insomnia | 13 | 32,5% |
| 2 | Sakit kepala | 5 | 12,5% |
| 3 | Sakit mata | 15 | 37,5% |
| 4 | Pegal | 7 | 17,5% |
| Total | | 40 | 100% |

Gangguan kesehatan berupa sakit mata pada responden ada 15 dengan angka 37,5% . Adapun dengan gangguan insomnia (tidak tidur) sebanyak 13 responden dengan rata-rata 32,5%. Mengalami pegal setelah bermain ada 7 responden dengan angka 17,5% dan sakit kepala berjumlah 5 responden dengan angka terendah 12,5%.

Tabel 14. Rasa malas terhadap pelajaran, pekerjaan rumah, dan bergaul

| No | Rasa | Frekuensi | Persentase |
|----|------|-----------|------------|
|----|------|-----------|------------|

| | | | |
|-------|-----------------|----|-------|
| | Malas | | |
| 1 | Sangat malas | 11 | 27,5% |
| 2 | Malas | 14 | 35% |
| 3 | Tidak malas | 10 | 25% |
| 4 | Tidak tahu | 5 | 12,5% |
| Total | | 40 | 100% |

Hasil menunjukkan bahwa responden yang memiliki rasa malas terhadap pelajaran, pekerjaan rumah dan juga bergaul dengan orang lain yaitu 14 responden dengan angka 35%.

Tabel 15. Modal bermain *game mobile*

| N o | Sumbe r Modal | Frekuensi | Persentas e |
|--------|---------------------|-----------|----------------|
| 1 | Orang tua | 27 | 67,5% |
| 2 | Sendiri | 8 | 20% |
| 3 | Lain- lain | 5 | 12,5% |
| Total | | 40 | 100% |

Menurut data di atas dapat diketahui bahwa ada 27 responden yang masih bermain *game mobile* dengan meminta modal dari orang

tuanya, hal tersebut diperkuat dengan persentase angka berjumlah 67,5%. Sebagian besar responden masih memanfaatkan modal dari orang tuanya untuk bisa bermain *game mobile*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat dikemukakan bahwa landasan teori praktik sosial yang dikemukakan oleh Bourdieu, mengenai adanya faktor kebiasaan, lingkungan, dan juga modal dapat mempengaruhi perilaku sebuah individu. Mengaitkan dengan studi kasus yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa adanya perilaku-perilaku candu, pengenalan permainan, emosi dalam bermain, gangguan kesehatan, dan modal terhadap permainan *game mobile* bisa difaktori oleh kebiasaan (*habitus*) anak terhadap *game mobile*, lingkungan (*field*) yang mengenalkan anak terhadap *game mobile*, dan juga modal (*capital*) yaitu orang tua memberikan sumbangsih terhadap perilaku candu anak terhadap *game mobile*. Oleh karena itu, inilah yang menjadi perhatian penting bagi orang tua bahwa faktor-faktor internal dan

eksternal juga dapat mempengaruhi perubahan perilaku pada anak dan harus lebih teliti terhadap faktor-faktor tersebut.

Komunikasi Keluarga

Keluarga merupakan struktur komunitas terkecil dalam sebuah kelompok. Jika dilihat karakteristiknya, keluarga memiliki empat karakteristik: 1) keluarga tersusun dalam sebuah ikatan pernikahan, perkawinan, hubungan darah, atau adopsi.; 2) anggota keluarga menetap satu atap dalam susunan satu rumah tangga; 3) setiap anggota keluarga saling berkomunikasi dan menciptakan peran sosial, seperti: suami dan istri, ayah dan ibu, putra dan putri, dan sebagainya; 4) terciptanya upaya pemeliharaan pola kebudayaan antar anggota keluarga dari kebudayaan umum di komunitas (KPPPA, 2016: 5-6).

Menurut perundang-undangan, keluarga merupakan unit sosial terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari: 1) suami dan istri; 2) suami istri dan anaknya; 3) ayah dan anaknya; 4) atau ibu dan anaknya (UU No. 52 Tahun 2009

Tentang Perkembangan Kependudukan dan Pembangunan Keluarga). Maka dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keluarga adalah unit sosial kecil yang di dalamnya terdapat ayah, ibu dan anak serta menetap dalam susunan satu rumah tangga yang memelihara pola kebudayaan.

Konsep komunikasi dalam keluarga lebih menekankan pada aspek-aspek tertentu yaitu aspek bagaimana memelihara hubungan baik, dan aspek isi dari komunikasi (Cooley dalam Rahim, 2009: 95). Komunikasi keluarga juga melihat bagaimana pola atau skema komunikasi yang dilakukan dengan melihat seberapa intim sebuah keluarga, jarak individualitas, jarak geografis dan lain sebagainya (Morissan & Wardhany, 2009: 184). Oleh karena itu, komunikasi adalah hal penting untuk membangun sebuah ketahanan dalam keluarga. Ketahanan tersebut bisa menjadi indikator pendukung terciptanya pembangunan nasional dari skala yang paling kecil dan berasal dari komunitas terkecil yaitu keluarga.

Allah Swt. berfirman dalam surat At-Tahrim ayat 6:

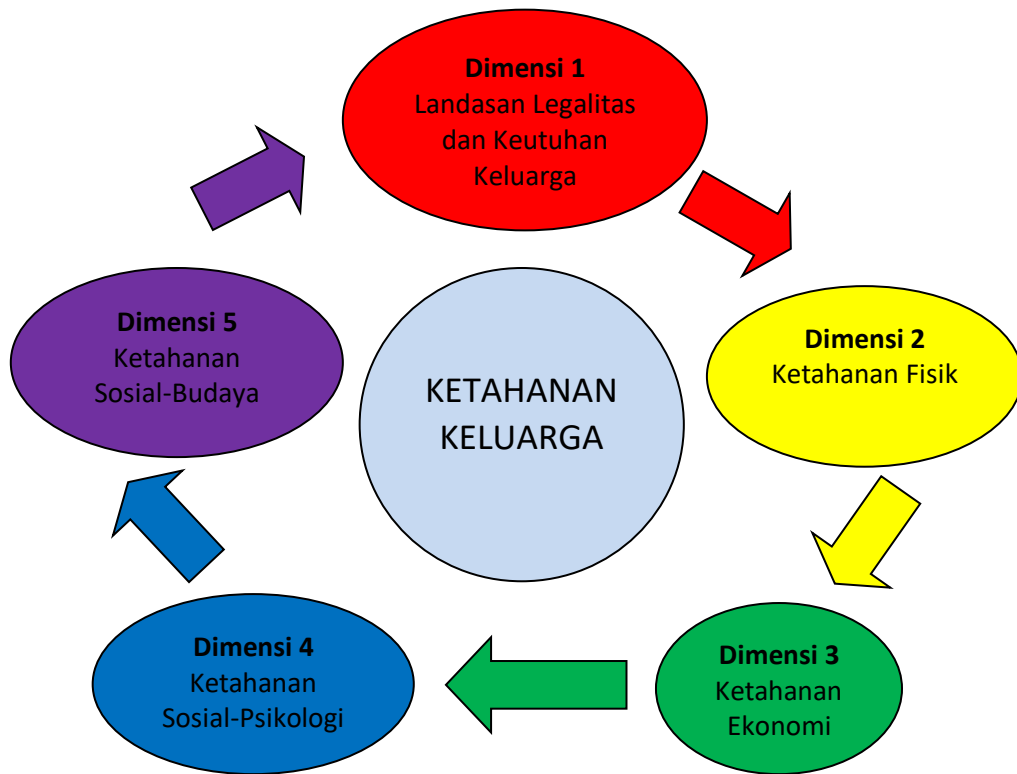
Artinya: 6. *Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.* (QS. At-Tahrim/66: 6).

Menurut perspektif Islam menjaga diri dan keluarga dari berbagai pengaruh yang tidak baik merupakan sebuah kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap komunitas keluarga. Maka sejalan dengan hal tersebut Islam dan juga konsep ketahanan keluarga juga memiliki konsep-konsep tersendiri dalam menciptakan ketahanan keluarga di Indonesia, khususnya di kelurahan Harjosari I kecamatan Medan Amplas. Paling tidak konsep keislaman dan juga konsep pembangunan keluarga bisa menjadi solusi bagi masyarakat untuk

membentuk ketahanan keluarga dari hal-hal terkecil, sampai nanti bisa memberikan kontribusi membangun negara yang berkepribadian dan memiliki karakter

Ketahanan keluarga yang dimaksud menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak tahun 2016 yaitu terdiri dari beberapa konsep yang saling memiliki keterkaitan satu sama lain. Paling tidak ada lima dimensi yang diberikan KPPPA dalam membuat indikator ketahanan keluarga. Oleh karena itu, dimensi-dimensi tersebut bisa dilihat dalam skema berikut:

Gambar 1. Dimensi Pengukur Tingkat Ketahanan Keluarga



Sumber: Pembangunan Ketahanan Keluarga 2016

Beberapa dimensi yang digambar menurut skema di atas maka, peneliti berfokus pada dimensi ke-4 yaitu dimensi Ketahanan Sosial-Psikologi karena berkaitan dengan kajian penelitian. Oleh karena itu perlu paradigma secara sosial-psikologis untuk memberikan solusi terhadap perilaku anak pecandu *game mobile* di kelurahan Harjosari I kecamatan Medan Amplas.

1. Pendekatan *Reinforcement* (Penguatan)

Istilah yang berkaitan dengan pendekatan adalah *operant conditioning*, yaitu penguatan perilaku individu secara psikologi. Teori ini dicetuskan oleh Burhus Frederic Skinner pada tahun 1904 (Akinboye, 1992: 35). Pendekatan ini lebih berfokus pada perilaku manusia diciptakan oleh hasil kompilasi pengalaman yang sudah ditemui sebelumnya atau disebut dengan “*consequences influence behavior*” (Fagbohungebe, 2011: 56). Contoh tersebut dapat dikaitkan

dengan perilaku anak yang candu terhadap *game mobile*. Munculnya perilaku-perilaku yang bertentangan dengan nilai normatif karena adanya kebiasaan tidak baik yang sering dijumpainya. Maka jika dikaitkan dengan teori sebelumnya yaitu teori praktik sosial, ada kaitan erat bahwa munculnya perilaku tidak baik pada anak karena memang anak tidak dibiasakan dengan perilaku yang baik.

Orang tua mempunyai sumbangsih besar dalam membentuk perilaku anak. Jika saja orang tua sudah membiasakan perilaku baik kepada anak, maka akan memungkinkan anak untuk berperilaku baik. Sebaliknya, jika orang tua sudah membiasakan dan membiarkan anak untuk berperilaku tidak baik maka anak akan cenderung berlaku tidak baik. Teori pendekatan ini menggambarkan bahwa orang tua harus menyediakan umpan balik, orang tua harus mampu membuat sebuah sistem yang mampu mengendalikan perilaku anak

Melalui pendekatan penguatan ini, bisa dijadikan salah satu alternatif bagi peneliti untuk

menghubungkan penguatan positif untuk membentuk ataupun merubah secara perlahan kebiasaan yang tidak baik pada anak seperti candu terhadap *game mobile*. Teori penguatan ini memiliki beberapa sub bagian yang berkaitan dengan erat bagaimana merubah perilaku anak yang tidak baik menjadi seperti yang diharapkan. *Pertama*, penguatan positif yaitu dengan memberikan perhatian pada anak agar tidak kebablasan dalam bermain *game mobile*, mempertimbangkan penggunaan smartphone untuk anak, mengawasi dan juga mengontrol perilaku positif anak. *Kedua*, penguatan negatif yaitu dengan mencegah berbagai macam pengaruh kepada anak baik dari internal maupun eksternal. Contohnya, jika anak terus menerus bermain *game mobile* maka orang tua harus mampu mengganti media smartphone dengan sesuatu hal yang dia sukai.

Ketiga, memberikan hukuman yaitu dengan menghapus konsekuensi perilaku negatif yang terjadi pada anak. Contohnya ketika anak terlalu sering bermain *game mobile* maka orang tua harus

memberikan *punishment* (hukuman) kepada anak sebagai bentuk penguatan terhadap perilaku negatif yang bisa terjadi kapan saja. Dari teori penguatan tersebut bisa diambil konsep bagaimana cara yang bisa dilakukan untuk merubah perilaku tidak baik pada anak yaitu dengan penguatan terhadap hal-hal yang positif dan tentunya juga disukai oleh anak guna mengurangi perilaku candu pada anak.

Kesimpulan

Perilaku anak pecandu *game online* di kelurahan Harjosari I menurut teori praktik sosial karena adanya sumbangsih orang tua yang dengan secara sengaja telah membiarkan menjadi kebiasaan dalam hidup, adanya pengaruh dari eksternal serta adanya modal yang diberikan orang tua untuk mengakses *game mobile*. Sehingga berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa anak berpotensi untuk berperilaku tidak baik akibat dari kecanduan *game mobile* tersebut. Maka peran keluarga disini sangat penting sebagai tameng utama dalam mencegah perilaku candu anak terhadap *game mobile*.

Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk karakteristik anak dalam sistem sosial sebuah komunitas. Ketahanan keluarga merupakan tombak utama untuk mewujudkan pembangunan nasional dalam skala terkecilnya. Maka untuk bisa mencegah ataupun merubah perilaku candu anak terhadap *game mobile* bisa dilakukan dengan pendekatan penguatan. Melalui pendekatan *reinforcement* (penguatan) ini orang tua bisa memberikan penguatan secara positif negatif pada anak, dan juga memberikan *punishment* (hukuman) kepada anak sebagai bentuk proteksi agar anak secara perlahan dapat menghilangkan kecanduannya.

Daftar Pustaka

Akinboye, J.O 1992. *Behaviour Therapy and Other Treatment Strategies*. Ibadan: Paperback Publishers imited.

Constance A. Steinkuehler and Dmitri Williams. 2006. *Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places"*. Journal of Computer-Mediated Communication. International

- Communication Association.
- Edkins, Jenny dan Williams, Nick Vaughan. 2013. *Teori-Teori Kritis: Menantang Pandangan Utama Studi Politik Internasional*. Terj, Wahyu Utomo, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fagbohungebe, B.O and Longe, S.O. 2011. *An Introductory Psychology; Concepts and Principles*. Lagos: Kotleb Consults.
- Fashri, Fauzi. 2014. *Pierre Boudieu: Menyingkap Kuasa Simbol*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Harker, Richard, dkk. 2009. *(Habitus X Modal) + Ranah=Praktik: Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu*, Yogyakarta: Jalasutra, 2009.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Tahun 2014.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan books.
- Perlindungan Anak. 2016. *Pembangunan Ketahanan Keluarga*. Jakarta: CV. Lintas Khatulistiwa.
- Morissan dan Wardhany. 2009. *Teori Komunikasi Tentang Komunikator, Pesan, Percakapan dan Hubungan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rohim, Syaiful H. 2009. *Teori Komunikasi, Perspektif, Ragam dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Nomor 52 Tahun 2009 Tentang Perkembangan Kependudukan dan Pembangunan Keluarga.
- Yusuf, Akhyar. 2014. *Postmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zebeh, Aji Chandra. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounab