

## Peran Pengawasan Orang Tua terhadap Anak dalam Bermain Game Online

### *The Role of Parental Supervision of Children in Playing Online Games*

Ida Fitriyanti<sup>1\*</sup>, Aisa Abas<sup>2</sup>, Marlyen Sapulette<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan/FKIP, Universitas Pattimura,  
Kota Ambon, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

\*fitrayantiida5@gmail.com

#### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah menghadirkan berbagai kemudahan, termasuk dalam bidang hiburan melalui game online. Namun, fenomena meningkatnya minat anak-anak terhadap game online menimbulkan berbagai persoalan sosial, terutama ketika pengawasan orang tua kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran pengawasan orang tua terhadap anak-anak dalam bermain game online di Kelurahan Urimessing Air Mata Cina RT004/RW002 Kota Ambon. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik purposive sampling, melibatkan 5 anak usia di bawah 18 tahun, orang tua mereka, serta Ketua RT setempat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi anak bermain game online antara lain pengaruh teman sebaya, rasa bosan, kesepian, kurang perhatian orang tua, dan tidak adanya aktivitas alternatif. Dampak yang timbul meliputi perubahan perilaku anak menjadi lebih emosional, menurunnya minat belajar, gangguan kesehatan, serta kecanduan. Upaya orang tua dalam pengawasan masih terbatas pada pemberian nasihat, teguran, dan pengawasan sewaktu di rumah, sedangkan hambatan yang dihadapi adalah kesibukan kerja, status orang tua tunggal, dan beban mengurus lebih dari satu anak. Penelitian ini menegaskan bahwa peran pengawasan orang tua sangat penting untuk meminimalisir dampak negatif game online terhadap anak.

**Kata Kunci:** Game Online; Kecanduan; Pengawasan Orang Tua; Remaja Ambon

#### ABSTRACT

The development of digital technology in Indonesia has brought various conveniences, including in the field of entertainment through online games. However, the phenomenon of increasing interest in online games among children has given rise to various social problems, especially when parental supervision is not optimal. This study aims to describe the role of parental supervision of children playing online games in Urimessing Air Mata Cina Village, RT004/RW002, Ambon City. The method used is descriptive qualitative with purposive sampling technique, involving 5 children under 18 years old, their parents, and the local RT Head. The results show that factors that influence children playing online games include peer influence, boredom, loneliness, lack of parental attention, and the absence of alternative activities. The impacts include changes in children's behavior to become more emotional, decreased interest in learning, health problems, and addiction. Parental supervision efforts are still limited to providing advice, reprimands, and supervision at home, while obstacles faced are busy work, single parent status, and the burden of caring for more than one child. This study confirms that the role of parental supervision is very important to minimize the negative impact of online games on children.

**Keywords:** Addiction; Ambonese Teenagers; Parental Supervision; Online Games



## PENDAHULUAN

Teknologi digital telah berkembang pesat dan sangat modern di dunia saat ini. Indonesia juga tengah berupaya keras untuk maju dengan teknologi-teknologi baru ini. Banyak kemajuan telah membantu berbagai lapisan masyarakat, seperti dewasa, remaja, dan anak-anak. Di tengah perkembangan teknologi ini, game online telah menjadi hal besar yang banyak diketahui dan dibicarakan orang. Game online menunjukkan bagaimana teknologi telah berkembang, tidak hanya di negara lain, tetapi juga di Indonesia. Chandra, sebagaimana disebutkan dalam Suplig (2017:2), mengatakan game online adalah game yang dapat dimainkan menggunakan internet. Anda dapat memainkan game online di berbagai perangkat, seperti komputer dan laptop, selama Anda memiliki akses internet. Pertumbuhan pesat game digital telah menyebabkan munculnya berbagai game online seperti Dota Online, Atlantica Online, Counter Strike, Point Blank, dan Three Kingdoms Online. Dari tahun 2015 hingga 2019, game online yang populer antara lain Mobile Legends, PUBG, Free Fire, dan Clash of Clans. Jika ditelusuri lebih lanjut, peningkatan game online ini dapat dikaitkan dengan keunggulan yang ditawarkannya dibandingkan game luring tradisional. Game online yang bertindak sebagai komunitas digital bagi para pemainnya, terus meraih popularitas yang signifikan baik di Indonesia maupun di dunia. Game online berfungsi sebagai ruang virtual yang melibatkan para pemain dengan menyediakan berbagai kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain dan merangsang pikiran mereka. Menurut studi yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 64,8% pengguna internet memainkan game online pada tahun 2018. Bermain game online di internet merupakan aktivitas umum yang dinikmati oleh berbagai demografi, tidak hanya remaja yang lebih tua dan dewasa muda, tetapi juga anak-anak di sekolah dasar dan menengah pertama.

Dalam hal ini, ketika seorang anak mengalami kecanduan, hal itu memang merupakan masalah serius. Menurut Brian dan Wiemer dalam (Kusumawati dkk., 2017:89), menjelaskan bahwa kecanduan internet, terutama game online, dapat berbahaya, berpotensi menimbulkan masalah di sekolah, masalah dengan teman, dan konflik dalam keluarga. Jika seorang anak menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game online, hal itu dapat berdampak negatif pada interaksi sosialnya karena mereka terlalu sering berkomunikasi secara daring, sehingga mengurangi interaksi tatap muka dengan orang lain. Hal ini tentu akan memengaruhi aktivitas sosial normal yang biasanya dilakukan orang lain.

Game yang dimainkan online tidak terbatas pada perangkat tertentu. Setiap orang dapat memainkan game ini di komputer biasa, laptop, dan perangkat lain seperti ponsel Android, selama terhubung ke internet. Kemudahan bermain game online dari mana saja membuat orang tua tidak dapat mengawasi anak-anak mereka saat bermain, dan maraknya usia anak di bawah umur yang bermain game online dapat dijumpai pada berbagai daerah di Indonesia. Dari pengamatan secara langsung, peneliti menemukan bahwa game online juga diakses oleh anak-anak di Maluku khususnya pada daerah Air Mata Cina RT004/RW002 Kelurahan Urimessing Kota Ambon, yang di mana peneliti menemukan bahwa banyak orang tua yang kurang memperhatikan aktifitas anak mereka terutama ketika sedang bermain game online. Hal ini menyebabkan banyak anak usia 12 hingga 16 tahun bermain game online tanpa mengenal waktu. Di mana anak-anak di air mata cina tersebut bisa menghabiskan waktunya bermain game online mulai dari 5 sampai 8 jam perhari, bahkan di saat mereka pulang sekolah mereka langsung datang ke salah satu rumah warga yang mempunyai WiFi untuk menyewa WiFi dan mulai bermain game online. Kondisi tersebut tidak hanya dilakukan oleh satu anak tapi ada

sekitar 7 sampai 10 anak melakukan hal yang sama. Situasi ini sering sekali dilakukan oleh anak-anak untuk memenuhi hasrat mereka bermain game online. Namun anehnya para orang tua mereka tidak terlihat untuk melarang anak-anaknya. Mereka seperti memberikan kebebasan pada anak untuk bermain game online dan bahkan saat anak meminta uang untuk menyewa WiFi, orang tua pun tanpa berbelit-belit memberikan uang. Padahal hal ini tentunya sangat tidak bagus dan tentunya membutuhkan pengawasan ketat dari orang tua.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi untuk mencari tahu pertanyaan utama: “Peran pengawasan orang tua terhadap anak-anak dalam bermain game online” (studi deskriptif di Kelurahan Urimessing Air Mata Cina RT004/RW002 Kota Ambon)”. Sugiyono (2013:72) mengatakan bahwa metode deskriptif kualitatif adalah cara mengamati bagaimana segala sesuatu terjadi secara alami, tanpa mengubahnya, dan mengumpulkan informasi non-numerik. Subjek penelitian ini adalah 5 remaja di bawah 18 tahun yang bermain game online, ditambah orang tua, dan Ketua RT di Desa Urimessing RT004/RW002, Kota Ambon. Dimana dalam pemilihan subjek penelitian tersebut, peneliti menggunakan teknik purposive sampling, yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada daerah Air Mata Cina RT004/RW002 Kelurahan Urimessing Kota Ambon, maka diperoleh data untuk memecahkan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu: (1 Faktor-faktor yang mempengaruhi anak bermain game online, (2 Dampak anak bermain game online, (3 Upaya orang tua mengawasi anak-anak yang bermain game online, (4 Hambatan orang tua dalam mengawasi anak mereka bermain game online. Berikut adalah hasil penelitian yang di temukan oleh peneliti :

#### **1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Anak Bermain Game Online**

Untuk membuktikan pernyataan peneliti terkait hasil observasi di atas maka berikut adalah hasil wawancara yang di lakukan oleh peneliti tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi anak bermain game online di Air Mata Cina RT004/RW002 Kelurahan Urimessing Kota Ambon di antaranya:

- a. Ibu Hindun Madiun (34thn) mengungkapkan “Anak saya sering sekali bermain game online, dia bermain game online karena sering diajak oleh teman-temannya setelah itu lama kelamaan jadi kebiasaan dan juga mungkin dia bosan di rumah karena tidak melakukan apa-apa, jadi dia memilih untuk bermain sama teman-temannya ke tempat WiFi yang tidak jauh-jauh dari rumah”.
- b. Ibu Anita Palembang (36thn) “Anak saya sering sekali bermain game online bahkan dia tidak punya istirahat tidur siang, dulu itu karena sering saya tinggal kerja dan ketika kesepian dia diajak teman-temanya main game sekali di luar, tapi waktu pulang ke rumah langsung minta dibelikan HP. Sekarang setelah dibelikan HP malah setiap hari bermain game. Kalau bicara soal waktu itu tidak

bisa dibilang lagi karena setiap bangun tidur yang di cari cuma HP untuk main game online”.

Adapun pernyataan yang diungkapkan oleh anak-anak yang bermain game online diantaranya:

- a. Ariel Hamza umur (10thn) mengungkapkan bahwa: “Saya sering bermain game online, karena ibu dan ayah saya tidak pernah di rumah sehingga saya kesepian. Orang tua tidak pernah memarahi, karena orang tua saya, seringkali tidak berada di rumah itu pun kadang-kadang, jadi saya bebas bermain game dari pagi hingga sore tapi jika masih mau main itu bisa sampai malam”.
- b. Wandu Raman (12thn) mengungkapkan bahwa: “Saya bermain game online alasannya karena bosan di rumah selain itu juga saya melihat teman bermain game, jadi ikut-ikutan main dan juga mama saya sibuk urus ade saya jadi mama cuma marah sedikit saja”.

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan bersama tua dan anak-anak yang terlibat dalam permainan online, maka peneliti dapat mengungkap beberapa alasan mengapa anak-anak tertarik bermain game online: 1) Pengaruh teman sebaya, 2) Kesepian atau merasa bosan di rumah, 3) Kurang perhatian dari orang tua, 4) Tidak ada aktifitas lain di rumah.

Satura dan Rifayani (2024), mengungkapkan bahwa ada faktor yang mempengaruhi anak untuk bermain game online, yaitu mereka memiliki dorongan yang kuat untuk meraih nilai tinggi dalam game online, sebab desain dari game tersebut dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan rasa penasaran dan keinginan peserta didik untuk mencapai prestasi yang tinggi. Sejalan dengan itu King et al. (2014) menunjukkan bahwa salah satu penyebab kecanduan game online adalah kemudahan akses ke gim tersebut. Bahkan, King dan Delfabbro (2018) menegaskan bahwa orang cenderung bermain game online lebih sering dan dalam jangka waktu yang lebih lama ketika gim tersebut mudah diakses.

Namun, dari hasil temuan penelitian, peneliti tidak menemukan faktor tersebut pada anak-anak di Air Mata Cina RT004/RW002 Kelurahan Urimesing. Untuk itu berdasarkan penemuan yang di temukan oleh peneliti tentang faktor dari bermain game online dan pendapat para ahli membuktikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi seorang anak bermain game online itu berbeda-beda tergantung situasinya.

## **2. Dampak Anak Bermain Game Online**

Untuk memperjelas temuan observasi peneliti mengenai dampak anak bermain game online, maka peneliti melakukan proses wawancara di antaranya:

- a. Ibu Nurmalasari (40thn) mengungkapkan bahwa: “Setelah anak saya keseringan bermain game ada beberapa sifat yang berubah dari anak saya misalnya saja dulu anak saya sangat penurut ketika disuruh, namun semenjak bermain game online, anak saya lebih sering melawan saya, waktu jam makan dia juga lebih mementingkan bermain game. Apalagi kalo di suruh belajar pasti dia tidak mau. Selain itu setiap hari dia meminta uang untuk menyewa WiFi, dan kalau tidak di kasih, maka anak saya akan memarahi saya, jadi terpaksa saya berikan uangnya”.

- b. Ibu Amelia Arfa (39thn) mengungkapkan bahwa: “Anak saya bermain game online hampir setiap saat apalagi saat sekolah libur begini. Dampaknya, anak saya kurang belajar karena bermain sampai lupa waktu, susah untuk di suruh makan dan tidur tepat waktu. Kalau untuk WiFi anak saya tidak perlu menyewa, karena di rumah juga pasang WiFi, jadi kebanyakan anak saya itu main gamenya di rumah saja”.

Adapun pernyataan yang diungkapkan oleh anak-anak yang bermain game online, diantaranya:

- a. Lukman Lestalusa (12thn) mengungkapkan bahwa: “Semenjak main game online saya jadi malas untuk belajar saya lebih suka main game online lebih seru dari pada belajar. Selain itu game online juga bikin saya ketagihan karena menurut saya asik jadi saya suka, dan saya juga setiap hari datang untuk menyewa WiFi dengan harga Rp.2000 setiap harinya”.
- b. Rudi Hamza umur (13thn), mengungkapkan bahwa: “Semenjak sering main game online, mata saya sering sakit dan cepat lelah. Kadang-kadang juga kepala terasa pusing karena terlalu lama menatap layar. Tapi saya tetap suka main game karena menurut saya seru dan bisa membuat saya senang”.

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan oleh peneliti bersama orang tua dan anak-anak yang bermain game online, maka dapat dilihat terdapat beberapa dampak negatif yang diakibatkan hanya karena bermain game online. Dampak negatif yang di akibatkan karena sering bermain game online yaitu: 1) Anak tidak pernah belajar, 2) Anak menjadi ketagihan untuk terus bermain game online, 3) Kesehatan mata anak jadi terganggu karena game online, 4) Sifat anak menjadi berubah dan cepat marah.

Remaja yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game online dapat menimbulkan dampak negatif dan berbahaya. Kecanduan game online dapat menimbulkan masalah kesehatan, kondisi mental, nilai sekolah, pertemanan, dan keuangan pribadi (King dan Delfabbro, 2018; Sandy dan Hidayat, 2019).

Untuk itu berdasarkan penemuan yang di temukan oleh peneliti tentang dampak dari bermain game online dan pendapat para ahli membuktikan bahwa game online memang memberikan dampak negatif bagi anak-anak, dan dampak tersebut muncul dengan banyak versinya.

### **3. Upaya Orang Tua Mengawasi Anak-Anak yang Bermain Game Online**

Ketika anak memainkan sebuah permainan yang menimbulkan efek ketagihan (game online) tentunya ada upaya orang tua dalam melakukan sebuah pengawasan (*controlling*) kepada anak. Namun berdasarkan apa yang di lihat oleh peneliti di Air Mata Cina RT004/RW002 Kelurahan Urimesiing Kota Ambon, bahwa para orang tua di sana jarang sekali mengontrol anak-anaknya ketika bermain game online dan para orang tua di sana lebih cenderung membiarkan anak untuk bermain game online. Namun untuk memperkuat opini yang di ungkapkan oleh peneliti maka peneliti pun melakukan proses wawancara terkait dengan upaya orang tua dalam mengawasi anak-anak yang bermain game online diantaranya:

- a. Ibu Hindun Madiun (34thn), mengungkapkan bahwa: “Saya sudah sering sekali melarang anak saya untuk tidak bermain game online dan untuk

pengawasan saya hanya bisa melakukan pengawasan pada anak jika anak bermain game di rumah tapi jika anak saya sudah bermain game online di luar saya sudah tidak bisa mengawasi lagi, apalagi saya juga punya anak kecil palingan saya hanya mencari dia saat dia belum makan ataupun sudah sore dan saya marahi tapi namanya anak sudah senang bermain game walaupun saya marah ya di biarkan saja".

- b. Ibu Amelia Arfa (39thn) mengungkapkan bahwa: "Untuk pengawasan, apabila anak saya bermain game online di dalam rumah, saya sering menegur anak saya agar tidak terlalu lama mainnya. Namun, apabila anak saya bermain game online di luar rumah, saya tidak bisa terus mengawasinya. Apalagi jika saya memiliki kesibukan lain, seperti mengurus pekerjaan rumah dan anak kecil, tapi jika pekerjaan rumah sudah selesai, saya langsung mencari dan menyuruhnya pulang.
- c. Bapak M. Yasu Assel selaku Ketua RT, mengungkapkan bahwa: "Orang tua perlu memberikan sosialisasi tentang bahaya game online kepada anak-anak mereka. Melalui sosialisasi, orang tua bisa lebih memahami cara mengatur waktu bermain anak, mengenali tanda-tanda kecanduan, serta memberikan alternatif kegiatan positif. Dengan demikian, anak-anak tetap bisa menikmati hiburan digital tanpa merugikan kesehatan dan perkembangan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan para orang tua dan Bapak RT, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa upaya yang perlu dilakukan oleh para orang tua untuk mengawasi anak bermain game online adalah: 1) memberikan nasehat kepada anak, 2) mengawasi anak jika sudah tidak ada lagi pekerjaan, 3) memberikan sosialisasi kepada orang tua tentang bahayanya game online.

#### **4. Hambatan Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Bermain Game Online**

Untuk memperjelas temuan observasi peneliti mengenai hambatan orang tua dalam mengawasi anak bermain Game Online, maka peneliti melakukan proses wawancara di antaranya:

- a. Bapak Wahyu (40thn) mengungkapkan bahwa: "Hambatan yang saya alami ketika mengawasi anak adalah karena pekerjaan. Saya setiap hari bekerja di bangunan, jadi pulang hanya ketika libur atau sudah sore, dan biasanya saya juga lembur karena pekerjaan saya. Karena itulah saya kurang memperhatikan anak. Apalagi istri saya masih mengurus anak kecil jadi jika dia repot dia sudah tidak lagi mengawasi kakanya".
- b. Bapak M. Yasu Assel selaku Ketua RT mengungkapkan bahwa: anak-anak di lingkungan sekarang banyak menghabiskan waktu bermain game online. Hal ini semakin terasa pada keluarga orang tua tunggal. Karena harus bekerja seharian, mereka kesulitan mengawasi anak sehingga anak lebih bebas bermain tanpa batas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan orang tua dan Bapak RT, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hambatan orang tua dalam mengawasi anak bermain game online adalah: 1) orang tua sibuk bekerja, 2) orang tua

tunggal dan 3) mengurus anak lebih dari satu. Ketiga hal tersebutlah yang menjadi hambatan bagi orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka setiap saat.

Menurut Ostop dan Ozcan dalam Harmaini (2013:89) mengemukakan bahwa anak usia 6-18 tahun yang menerima kualitas asuhan yang buruk dan kurangnya kontak yang teratur dengan orang tua dan orang-orang terdekat secara signifikan berhubungan dengan risiko peningkatan masalah sosial dan emosional.

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

1. Faktor utama yang memengaruhi anak bermain game online di Air Mata Cina adalah pengaruh teman sebaya, rasa bosan, kurang perhatian dari orang tua, serta tidak adanya aktivitas alternatif di rumah.
2. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online pada anak meliputi menurunnya motivasi belajar, perubahan perilaku menjadi lebih mudah marah, gangguan kesehatan mata, serta ketergantungan yang tinggi terhadap permainan digital.
3. Upaya pengawasan orang tua masih terbatas, seperti memberikan nasihat, menegur, dan mencari anak ketika sudah terlalu lama bermain, namun kurang adanya konsistensi dan strategi khusus dalam membatasi waktu bermain.
4. Hambatan yang dialami orang tua antara lain kesibukan kerja, kondisi sebagai orang tua tunggal, serta beban pengasuhan lebih dari satu anak yang membuat pengawasan tidak maksimal.

### **B. Saran**

1. Bagi orang tua, perlu meningkatkan kualitas pengawasan dengan menetapkan aturan yang jelas terkait durasi bermain game, memberikan alternatif kegiatan positif seperti olahraga atau kegiatan seni, serta lebih melibatkan diri dalam aktivitas anak.
2. Bagi sekolah dan masyarakat, diperlukan sosialisasi rutin mengenai dampak negatif kecanduan game online sekaligus memberikan ruang aktivitas alternatif yang bermanfaat bagi anak-anak.
3. Bagi pemerintah daerah, perlu adanya program literasi digital bagi orang tua di lingkungan setempat agar mereka mampu memahami dinamika penggunaan teknologi oleh anak dan mengarahkan penggunaannya ke arah yang lebih positif.
4. Penelitian lebih lanjut dapat memperluas subjek dengan jumlah responden yang lebih banyak dan melibatkan perspektif guru atau tokoh masyarakat untuk memperkaya pemahaman tentang pengawasan anak dalam bermain game online.

## **REFERENSI**

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2020. Data pengguna jasa internet Indonesia [Buletin APJII edisi 74] APJII. <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74-November-2020>. Diakses tanggal 15 Januari 2024
- Harmaini. 2013. Keberadaan Orang Tua Bersama Anak. *Jurnal Psikologi*. 9(2):80-93.
- King, D. L., and Delfabbro, P. H. 2018. *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. Academic Press.

- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., and Kaptsis, D. 2014. Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 12(1):21-35. doi: 10.1007/s11469-0139461-2
- Kusumawati, dkk. 2017. Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online. Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*. (8)1:88-99.
- Satura, A., dan Rifayani, H. 2024. Pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan sosial individu: Analisis dampak dan implikasi. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*. 2(1):219-233.
- Sandy, T. A., dan Hidayat, W. N. 2019. *Game mobile learning*. Multimedia Edukasi.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suplig, M. A. 2017. Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*. 15(2):177-200.