

**PARTISIPASI MASYARAKAT DESA MASANGAN KULON  
KECAMATAN SUKODONO KABUPATEN SIDOARJO  
DALAM MENGANTISIPASI KECANDUAN *GAME ONLINE*  
PADA ANAK**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial  
(S.Sos) dalam Bidang Sosiologi**



**Oleh:**

**SITI RUCHANA**

**NIM. I03215015**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**JURUSAN ILMU SOSIAL**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI**

**FEBRUARI 2019**

## PERNYATAAN

### PERTANGGUNGJAWABAN PENULIS SKRIPSI

*Bismillahirrahmanirrahim*

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nam : Siti Ruchana  
NIM : I03215015  
Progam Studi : Sosiologi  
Judul Skripsi : Partisipasi Masyarakat Desa Masangan Kulon  
Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo Dalam  
Mengantisipasi Kecanduan *Game Online* Pada  
Anak

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 06 Februari 2019

Yang menyatakan



Siti Ruchana

NIM. I03215015

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Siti Ruchana

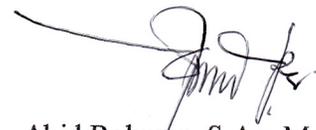
NIM : I03215015

Program Studi : Sosiologi

yang berjudul: **“Partisipasi Masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo Dalam Mengantisipasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak”**, saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 06 Februari 2019

Pembimbing



Abid Rohman, S.Ag, M.Pd.I

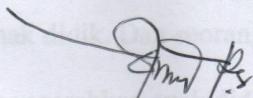
NIP: 197706232007101006

## PENGESAHAN

Skripsi oleh Siti Ruchana dengan judul: “Partisipasi Masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo Dalam Mengantisipasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak” telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 06 Februari 2019.

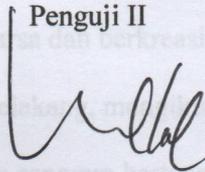
### TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



Abid Rohman, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 197706232007101006

Penguji II



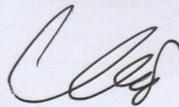
Prof. Dr. H. Shonhadji, Dip. IS  
NIP. 194907281967121001

Penguji III



Dr. Chabib Musthofa, S.Sos.I, M.Si  
NIP. 197906302006041001

Penguji IV



Amal Taufiq, S.Pd, M.Si  
NIP. 197008021997021001

Surabaya, 06 Februari 2019

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dekan

Prof. Akh. Muzakki, Grad. Dip. SEA, M.Ag, M.Phil, Ph.D.  
NIP. 197402091998031002



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siti Ruchana  
NIM : 103215015  
Fakultas/Jurusan : FISIP / sosiologi  
E-mail address : siti.ruchana11@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Partisipasi Masyarakat Desa Masangan kulon Kecamatan  
Sukodono Kabupaten Sidoarjo Dalam Mengantisipasi  
Kecanduan Game online pada Anak

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 08 Februari 2019

Penulis

( Siti Ruchana )

nama terang dan tanda tangan













*Game online* juga memiliki manfaat seperti dapat meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita, meningkatkan konsentrasi, melatih ketajaman mata, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Namun disisi lain, seorang anak yang gemar bermain *game online* aktivitasnya banyak dihabiskan dengan dunia maya dan tidak menghiraukan lingkungan sekitarnya. Jika ini dibiarkan terjadi tentunya memberi dampak buruk pada perkembangan seorang anak. Membiarkan anak bermain *game online* tanpa ada kontrol yang baik, hal ini menjadi salah satu penyebab kecanduan *game online*. Penggemar *game online* berani dan rela menghabiskan uang untuk membeli data *internet* agar bisa memainkan *game online*. Anak-anak memerlukan bimbingan dan nasehat dari orang-orang terdekatnya seperti keluarga. Bermain adalah hal yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak, namun mereka harus mengetahui pentingnya pendidikan. Untuk itu perlu membiasakan diri agar rajin belajar dan mengembangkan keterampilan yang memberikan banyak manfaat untuk masa depannya nanti.

*Game online* biasanya dimainkan didalam rumah dan diluar rumah secara individu dan kelompok. Ketika sedang santai di rumah maka untuk mengisi waktu luang tersebut seseorang lebih memilih untuk bermain *game online*. Aktifitas bermain *game online* di dalam rumah sangat menyenangkan karena seseorang dapat lebih bebas, namun harus mengeluarkan biaya yang mahal untuk membeli data internet. Adapun pasca berdirinya warung internet dan warung kopi *free Wi-fi* di Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo, penggemar *game online* juga semakin meningkat. Seseorang semakin dimudahkan dalam mengoperasikan *game online*. Dengan hanya membeli segelas

minuman dan makanan ringan maka pengunjung sudah dapat menikmati fasilitas *Wi-fi* tanpa batas. Umumnya seseorang pergi ke warung kopi ramai-ramai dan bermain *game online* secara berkelompok dengan temannya. *Game online* ini telah mewabah ke setiap kalangan khususnya anak-anak karena mereka sangat menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti permainan.

Untuk itu partisipasi dari masyarakat sangat diperlukan dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Lingkungan sosial misalnya, keluarga, teman pergaulan, lembaga pendidikan, maupun masyarakat lebih luas, menjadi kesatuan yang penting dalam membimbing dan memotivasi anak untuk melakukan kegiatan positif yang bermanfaat untuk perkembangan anak tersebut. Anak-anak selayaknya mendapatkan pendidikan yang bermanfaat bagi masa depannya nanti. Mereka harus mendapatkan haknya sebagai seorang anak untuk mengenyam pendidikan dengan baik, mendapat kasih sayang, perawatan serta perlindungan dari lingkungan sosialnya. Karena yang akan menjadi tulang punggungnya bangsa adalah generasi penerus, untuk itu masyarakat harus dapat mempersiapkan anak-anak sejak dini dengan berbagai nilai-nilai, norma, dan berbagai pengetahuan lainnya dengan harapan agar anak-anak nantinya dapat membawa perubahan suatu bangsa kearah yang lebih baik dan maju.

Melihat maraknya penggunaan *game online* di kalangan anak-anak di Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo, maka peneliti tergerak hati untuk mengetahui bagaimana partisipasi dari masyarakat seperti, keluarga, organisasi kemasyarakatan, lembaga pendidikan, maupun pemerintahan

daerah, dalam melakukan perencanaan yang baik untuk mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu “Partisipasi Masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo dalam Mengantisipasi Kecanduan *Game Online* pada Anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah bentuk partisipasi masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak?
2. Apakah dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dibuat untuk mengetahui beberapa hal yang ingin dicapai dari sebuah penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk partisipasi masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.

2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak, maka diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan khasanah ilmu pengetahuan sosial, khususnya bidang kajian sosiologi keluarga, sosiologi komunikasi, dan sosiologi pendidikan. Dengan adanya penelitian ini kiranya pembaca bisa mendapatkan gambaran tentang bagaimana partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak dan dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai bahan pertimbangan pada pihak terkait yaitu, keluarga, organisasi kemasyarakatan, maupun pemerintah daerah. Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak dan sebagai pengetahuan tentang dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di

masyarakat. Dengan adanya pengetahuan tersebut, maka dapat dijadikan sebagai media edukasi yang mendidik masyarakat demi mempersiapkan generasi penerus bangsa yang kompeten. Penelitian ini juga diharapkan agar anak-anak terbuka pikirannya untuk melakukan kegiatan yang positif dan bermanfaat.

### **E. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Adapun definisi konseptual pada penelitian tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online*, peneliti mengambil empat kata kunci yaitu, partisipasi masyarakat, kecanduan *game online*, dan anak.

#### **1. Partisipasi Masyarakat**

Partisipasi berasal dari dua kata yaitu partisipasi dan masyarakat. Partisipasi merupakan keikutsertaan atau keterlibatan serta sumbangan masyarakat dalam berbagai kegiatan pembangunan suatu bangsa. Partisipasi sering didefinisikan sebagai peran seluruh anggota masyarakat dalam suatu kegiatan baik formal maupun non-formal. Partisipasi merupakan keikutsertaan anggota masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan kehidupan masyarakat yang lebih baik. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembangunan nasional sebagai bentuk pengamalan Pancasila bergantung pada





pernikahan tetap dikatakan anak. Anak secara hukum merupakan seseorang yang belum berusia lebih dari 18 tahun dan memiliki kewajiban untuk belajar dan membantu orang tuanya. Anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan, pakaian, kesehatan, kasih sayang dan perawatan dari orang tuanya.<sup>6</sup>

## F. Sistematika Pembahasan

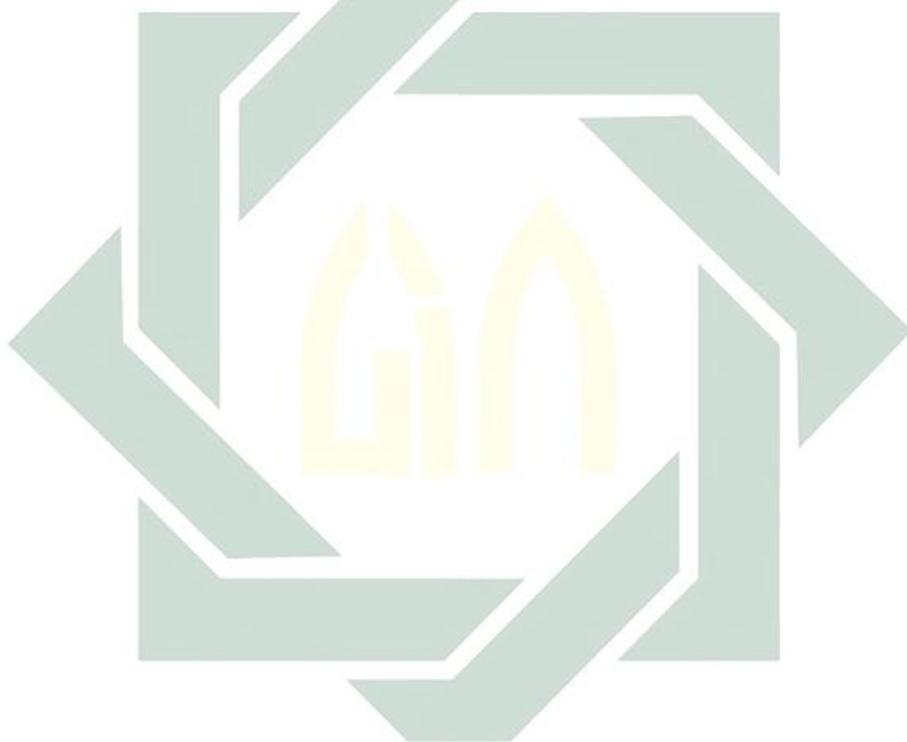
Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti dalam menyusun skripsi maka akan dijelaskan dalam garis besar dari masing-masing bab, sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN : Pendahuluan adalah bab pertama dari skripsi yang mengantarkan pembaca pada latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II KAJIAN TEORITIK : Meliputi penelitian terdahulu, kajian pustaka, dan kerangka teori yang berkaitan erat dengan masalah yang akan diteliti yaitu tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.
3. BAB III METODE PENELITIAN : Metodologi penelitian meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, pemilihan subyek penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pemeriksaan keabsahan data.

---

<sup>6</sup> ASM Simamora, Irawan Suntoro dan Yunisca Nurmalisa, "Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar," Jurnal FKIP, (2016): 5, diakses pada 16 Oktober 2018, <http://digilib.unila.ac.id/23220/3/SKRIPSI%2520TANPA%2520BAB%2520PEMBAHASAN.pdf>.

4. BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA : Bab ini berisikan deskripsi umum obyek penelitian, deskripsi hasil penelitian dan analisis data.
5. BAB V PENUTUP : Pada bab in merupakan akhir dari suatu penelitian yang berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran yang dapat dijadikan suatu kontribusi yang positif bagi semua pihak yang berkaitan seperti, orang tua, anak, lembaga pendidikan, serta pemerintah desa.





korelasi yang terjadi berbanding lurus artinya besar angka bermain game online, maka semakin tinggi nilai berpikir kreatifnya.

Persamaa penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan *game online*. Perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitian, lokasi, metode penelitian, dan teori. Bahwa penelitian terdahulu lebih fokus pada korelasi tentang hubungan game online DotA terhadap berpikir kreatif mahasiswa di Kelurahan Padang Bulan Medan, menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan teori yang digunakan adalah teori komunikasi massa dan S-R-O. Sedangkan pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* dan untuk mengetahui dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat Desa Masangan Kulon, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, menggunakan metode penelitian kualitatif dan teorinya adalah teori fungsional struktural Talcott Parsons dan teori solidaritas sosial Emile Durkeim.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wieke Fauziawati pada karya Artikel penelitian tahun 2015 Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, berjudul **“Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok” studi kasus di Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta**. Penelitian terdahulu tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok, penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan teori bimbingan dan konseling yang dikembangkan oleh

Tatiek Romlah yang dapat dipraktikkan dalam konteks praktik diskusi kelompok mengenai kebiasaan bermain *game online* berlebihan. Asumsi teori bimbingan dan konseling adalah bahwa teknik diskusi kelompok membuat anggota kelompok menjadi aktif, dapat saling bertukar pikiran, dapat meningkatkan sosialisasi, belajar mendengarkan pendapat orang lain, memberikan kesempatan terhadap anggota untuk menjadi pemimpin kelompok. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa, Ada penurunan kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan melalui diskusi kelompok pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Saat penerapan teknik diskusi kelompok, siswa memperhatikan ketika materi disampaikan, antusias dalam mengikuti layanan diskusi kelompok, dan mau bertanya materi atau topik yang dibahas.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah sama-sama meneliti tentang kebiasaan bermain *game online* pada anak. Perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitian, lokasi, metode penelitian, dan teori. Bahwa penelitian terdahulu lebih fokus pada tindakan yaitu penerapan teknik diskusi kelompok untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), serta teori yang digunakan adalah teori bimbingan dan konseling oleh Tatiek Romlah. Sedangkan pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* dan untuk mengetahui dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat Desa

Masangan Kulon, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, dan teori yang digunakan adalah teori structural fungsional Talcott Parsons dan teori solidaritas sosial Emile Durkheim.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Syari pada karya Artikel penelitian tahun 2016 Sekolah Tinggi dan Ilmu Pendidikan Sumatera Barat, **“Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Anaknya Yang Kecanduan *Game Playstation*” studi kasus di Jorong I Siguhung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam.** Penelitian terdahulu tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam mengatasi anaknya yang kecanduan *game playstation*, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe deskripsif. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa, orang tua memberikan kesibukan kepada anak, seperti membelikan buku bacaan untuk anak, membelikan CD film kesukaan anak, mengajak anak untuk mengikuti les di luar dari jam sekolah; Melakukan rekreasi atau libur bersama anak; Memberikan sanksi kepada anak, seperti mengurangi uang jajan anak.

Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang upaya mengatasi kecanduan *game* pada anak dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitian dan lokasi. Bahwa penelitian terdahulu lebih fokus pada tindakan dari orang tua dalam mengatasi kecanduan *game playstation*, studi kasus di Jorong I Siguhung, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam. Sedangkan pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana partisipasi

masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* dan untuk mengetahui dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat Desa Masangan Kulon, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, menggunakan metode penelitian kualitatif, dan teori yang digunakan adalah teori fungsional struktural Talcott Parsons dan teori solidaritas sosial Emile Durkeim.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Wahyudah pada karya Artikel penelitian tahun 2014 Universitas Negeri Surabaya, berjudul **“Moralitas Anak Yang Gemar Bermain *Game Online* Di Kawasan Ketintang Surabaya”**. Penelitian terdahulu tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana moralitas anak penggemar *game online* dan mengapa anak gemar bermain *game online*, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe deskripsif. Penelitian ini menggunakan teori perkembangan moral dan teori belajar sosial. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa, 1) Anak yang bermain *game online* menjadi mudah agresif, sering berkata kasar, berbohong, boros, sering terlambat sekolah dan tidak masuk sekolah. 2) Anak gemar bermain *game online* karena animasinya yang bagus, karena dapat membangkitkan keingintahuan, memberikan tantangan dan sebagai hiburan.

Terdapat persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang anak gemar bermain *game online* dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitian, lokasi dan teori. Bahwa penelitian terdahulu lebih fokus pada moralitas dan faktor penyebab anak yang gemar bermain *game online*,



Dapat disimpulkan bahwa partisipasi masyarakat adalah keterlibatan, keikutsertaan dan sumbangan masyarakat dalam berbagai hal yang meliputi, proses pengidentifikasian masalah dan potensi yang ada di masyarakat, pemilihan dan pengambilan keputusan tentang solusi terbaik untuk menangani masalah, pelaksanaan upaya mengatasi masalah, keterlibatan masyarakat dalam proses mengevaluasi perubahan yang terjadi. Ikut sertanya masyarakat akan membantu dalam melakukan penanganan masalah-masalah yang ditimbulkan oleh perbedaan-perbedaan etnis, budaya, status sosial, agama dan lainnya. Partisipasi masyarakat sangat berguna bagi berlangsungnya kehidupan masyarakat yang terarah dan lebih baik lagi dalam membangun suatu bangsa. Untuk itu setiap orang harus bekerjasama atau gotong-royong dalam setiap hal dan kegiatan yang positif untuk memberikan kebaikan bagi seluruh orang.

Masyarakat dapat terbentuk karena setiap manusia memiliki kesadaran untuk hidup bersama dan membutuhkan satu sama lain. Manusia disebut sebagai makhluk sosial karena manusia selalu berinteraksi dengan orang lain dan tidak dapat hidup terlepas dari orang lain. Sekumpulan manusia yang saling berinteraksi dan menciptakan suatu kebudayaan yang sama inilah yang disebut masyarakat. Sosialisasi adalah suatu hal yang berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat, bagaimana kita terbentuk sebagai manusia seutuhnya dalam kehidupan masyarakat. Sosialisasi ialah proses dimana seseorang menghayati serta memahami norma-norma dalam masyarakat tempat tinggalnya sehingga akan membentuk kepribadiannya. Adapun agen sosialisasi terdiri dari keluarga,

teman pergaulan, lembaga pendidikan, maupun media massa. Pihak-pihak inilah yang mengajarkan berbagai nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.<sup>3</sup>

### C. Anak Kecanduan *Game Online*

#### 1. Pengertian anak

Pengertian anak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keturunan yang kedua yang berarti dari seorang pria dan seorang wanita yang melahirkan keturunannya, dimana keturunan tersebut secara biologis berasal dari sel telur laki-laki yang berkembangbiak di dalam rahim wanita berupa suatu kandungan dan kemudian wanita tersebut pada waktunya nanti melahirkan keturunannya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang berbunyi: anak adalah seorang yang berusia 18 tahun termasuk yang masih dalam kandungan.<sup>4</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa anak adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang dititipkan pada sepasang orang tua yaitu lelaki dan wanita, yang berarti keturunan dari seorang lelaki dan seorang wanita yang mengandung dan melahirkan keturunannya untuk dibesarkan dan diberikan kasih sayang. Dikatakan anak apabila belum mencapai umur 18 tahun atau belum pernah melakukan pernikahan dan masih dibawah kekuasaan orang tuanya

---

<sup>3</sup> Sumardi Surya Brata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Tarsito, 1996), 24.

<sup>4</sup> ASM Simamora, Irawan Suntoro dan Yunisca Nurmalisa, "Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar," *Jurnal FKIP*, (2016): 5, diakses pada 16 Oktober 2018, <http://digilib.unila.ac.id/23220/3/SKRIPSI%2520TANPA%2520BAB%2520PEMBAHASAN.pdf>. Diakses tanggal 16 Oktober 2018.

selama mereka tidak dicabut kekuasaan dari orang tuanya. Anak memiliki kewajiban untuk belajar dan membantu orang tuanya.

## 2. Pengertian kecanduan *game online*

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadikan kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lainnya. Indikator kecanduan ialah ketagihan, ketergantungan, kejangkitan dan gemar. Kecanduan (*addiction*) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seorang dengan stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat.<sup>5</sup>

*Game online* yaitu sejenis permainan komputer yang terhubung dengan jaringan komputer. Jaringan komputer yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa *game online* merupakan salah satu media massa.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> RD Marlina, "Hubungan *Fear Of Missing Out (FoMO)* Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada *Emerging Adulthood*," Jurnal (2017): 14, diakses pada 17 Oktober 2018, <https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/130/&ved=2aAXUQFjAAegQIAhAB&usg=AO>.

<sup>6</sup> Eka Widya Oktavianti, "Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja," Jurnal Ilmu Kesehatan UMP, (2017): 15, diakses pada 17 Oktober 2018, <http://repository.ump.ac.id/4108/1/Eka%20Widiya%20Oktavianti%20Cover.pdf&ved=2a>. Diakses tanggal 17 Oktober 2018.

Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi informasi dan komunikasi. Berkembangnya internet maka berkembang pula teknologi salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika seseorang ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Dan jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi sebab keduanya saling berkaitan. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga seseorang yang bermain *game online* tanpa mempertimbangkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga menjadi pecandu *game online*. *Game online* biasanya dimainkan di dalam gadget seperti smartphone, laptop, tablet dan sebagainya.

### 3. Perkembangan *game online* di Indonesia

Meningkatnya pengguna *game online* membuat pembuat *game* mulai mengembangkan teknologi permainan yang berbasis komputer, *gadget* dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan yang terhubung secara *online*. Pada mulanya *game online* pertama adalah *ultima online*, kemudian diikuti oleh *EverQuest*, *asherons Call* dan *game* lainnya. Adapun perkembangan *game online* juga pernah mengalami penurunan, tanpa munculnya *game World of Warcraft* mampu menarik perhatian pengguna *game online*. Dan berkembang situs media sosial seperti *mySpace*, *Friendster*, *Hi5*, *Facebook*, *Twitter* dan lain sebagainya, membuat para pembuat *game online*

yang dahulunya independen, kini diperbaharui menjadi aplikasi yang diintegrasikan ke berbagai situs pertemanan di seluruh dunia. Salah satunya adalah *Game Texas Holdem Poker, COC, Pokemon Go, Mobile Legends, Pugn Mobile* dan sebagainya yang diintegrasikan ke berbagai situs media sosial.<sup>7</sup>

#### 4. Tipe-tipe *game online*

Tipe-tipe *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya adalah:

##### a. Real Time Strategy

Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter.

##### b. *Cross Platform Online*

*Game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online dari PC maupun *hardware/ console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat dimainkan secara *online*.

##### c. *First Person Shooter (FPS)*

*Game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (*game* tembak-tembakan).

---

<sup>7</sup> Eka Widya Oktavianti, "Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja," *Jurnal Ilmu Kesehatan UMP*, (2017): 16-17, diakses pada 17 Oktober 2018, <http://repository.ump.ac.id/4108/1/Eka%20Widiya%20Oktavianti%20Cover.pdf&ved=2a>.

d. *Browser Games*

Merupakan *game online* yang dimainkan pada browser seperti *opera*, *IE* dan *firefox*. Adapun syarat dimana sebuah browser dapat dimainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php* maupun *flash*.

e. *Massive Multiplayer Online Games*

*Game* ini dapat dimainkan dengan skala yang besar ( $\geq 100$  pemain), setiap pemain dapat berinteraksi dengan langsung seperti halnya dunia nyata.<sup>8</sup>

5. Dampak *game online*

Terdapat dampak-dampak dari penggunaan *game online*, baik dampak positif dan dampak negatif bagi pemainnya. Diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Dampak positif *game online*

- 1) *Game online* dapat menambah wawasan anak, terutama dalam hal menyusun strategi. Beberapa *game* juga ada yang memberikan kuis tentang pengetahuan umum yang dapat memperkaya wawasan anak.
- 2) *Game online* dapat melatih anak bekerja sama dalam satu team atau kelompok, contohnya *game DotA*.
- 3) *Game online* dapat meningkatkan sosialisasi anak dengan pemain lain. Bahkan dengan pemain yang berasal dari Negara yang berbeda. Hal ini juga dapat melatih anak dalam mempelajari bahasa asing.

---

<sup>8</sup> H Masya dan Dian Adi, "Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X," Jurnal Bimbingan Konseling dan Konseling 3, no. 1 (2016): 154, diakses pada 17 Oktober 2018, <https://journal.radenintan.ac.id/inde.php/konseli/article/view/575&ved=2ahUKEwilsuu>.

4) *Game online* sebagai media hiburan bagi anak dan untuk mengisi waktu kosong.<sup>9</sup>

b. Dampak negatif *game online*

1) Kurang bersosialisasi

Bermain *game online* dapat menyebabkan seseorang kurang bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Anak yang bermain *game online* terus menerus menyebabkan apatis terhadap lingkungan dan lebih mengutamakan dunia maya.

2) Masalah psikologi

*Game online* yang berbau kekerasan dapat menyebabkan anak mengikuti karakter *game* tersebut. Selain itu, *game online* juga mengajarkan anak untuk berkata kasar dan tidak sopan.

3) Gangguan kesehatan

Penggunaan *game computer* yang berlebihan dapat menyebabkan ketegangan mata, sakit mata, sakit kepala, pusing dan kemungkinan muntah karena terkaku lama berfokus pada layar komputer. Bermain computer sehari-hari 3 jam atau dapat meningkatkan resiko nyeri pada bagian punggung bawah, cedera tendon (tendinosis) dari tangan dan pergelangan tangan.

4) *Game online* dapat mengajarkan anak untuk taruhan atau berjudi meskipun dengan uang *game*.

---

<sup>9</sup> Angela Merici, “Dampak *Game Online Terhadap Psikologis Anak*” Jurnal Matematika, Universitas Negeri Malang, diakses pada 14 November 2018, [http://www.academia.edu/6127239/Dampak\\_Game\\_Online\\_Terhadap\\_Psikologi\\_Anak](http://www.academia.edu/6127239/Dampak_Game_Online_Terhadap_Psikologi_Anak).



dari orang-orang terdekatnya, terutama ibu dan ayah. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b. Pola asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan menirukan perilaku dari orang tuanya. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku berlebihan.

c. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Karena rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari. Dengan adanya *game online* maka dapat mengisi waktu kosong dan dapat menghibur anak.

e. Teman pergaulan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku

seseorang. Meskipun dirumah seseorang tidak dikenalkan dengan *game online*, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.<sup>11</sup>

## 7. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Kriteria kecanduan *game online* sebenarnya hamper sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan ke dalam golongan kecanduan secara fisik. Secara umum terdapat empat komponen yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, sebagai berikut:

- a. *Tolerance* (toleransi), toleransi diartikan sebagai sikap menerima dan menghargai keadaan sekeliling. Toleransi juga berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan *game online* tidak akan berhenti bermain *game online* tidak akan berhenti hingga mencapai kepuasan.
- b. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), ialah suatu dorongan atau tekanan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus-menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri sendiri untuk terus-menerus bermain *game online*.
- c. *Withdrawal* (penarikan diri), ialah suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal

---

<sup>11</sup> H Masya dan Dian Adi, "Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X," Jurnal Bimbingan Konseling dan Konseling 3, no. 1 (2016): 157, diakses tanggal 17 Oktober 2018, <https://journal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575&ved=2ahUKEwilsuu>.

yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya perokok yang tidak bias lepas dari rokok.

- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), adalah persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan *interpersonal* yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.<sup>12</sup>

#### **D. Teori Fungsional Struktural-Talcott Parsons dan Teori Solidaritas Sosial-Emile Durkheim**

Kerangka teori merupakan uraian yang menegaskan teori-teori yang dijadikan landasan yang akan digunakan untuk menjelaskan fenomena yang akan diteliti. Teori yang relevan digunakan untuk menjelaskan topik pada penelitian ini adalah teori fungsional struktural yang dikembangkan oleh Talcott Parsons dan teori solidaritas sosial oleh Emile Durkheim.

##### **1. Asumsi Teori Fungsional Struktural**

Karakteristik teori fungsional structural, teori ini menekankan pada keteraturan (order) dan mengabaikan konflik dan perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat. Konsep-konsep utamanya antara lain: fungsi, disfungsi,

---

<sup>12</sup> Ibid, 158-159.

fungsi laten, fungsi manifest dan keseimbangan (*equilibrium*). *Fungsionalist* atau para penganut pendekatan fungsional) melihat masyarakat dan lembaga-lembaga sosial sebagai suatu system yang seluruh bagiannya saling tergantung satu sama lain dan bekerja sama menciptakan keseimbangan. Mereka memang tidak menolak keberadaan konflik di dalam masyarakat, tetapi mereka percaya bahwa masyarakat itu sendiri akan mengembangkan mekanisme yang dapat mengontrol konflik yang timbul.<sup>13</sup>

Berdasarkan asumsi dari teori tersebut, dijelaskan bahwa masyarakat merupakan suatu system sosial yang terdiri atas bagian-bagian atau elemen-elemen yang saling berhubungan dan saling menyatu dalam keseimbangan, masing-masing bagian itu bekerja sendiri dan bersama-sama saling mendukung demi tercapainya tujuan dari keseluruhan. Tujuan ini adalah kesinambungan dan keselarasan yang tidak terlepas dari adanya konsensus mengenai nilai-nilai fundamental dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Asumsi dasarnya adalah setiap struktur dalam system sosial fungsional terhadap yang lain. Dan sebaliknya, kalau tidak fungsional maka struktur tersebut tidak akan ada atau hilang dengan sendirinya. Fungsi manifest adalah sebagai fungsi yang direncanakan sedang fungsi laten adalah fungsi yang tidak direncanakan dan tidak diharapkan. Teori ini memiliki fungsi dan kemampuan untuk mengendalikan tatanan masyarakat yang masih tercerai-berai dikarenakan perbedaan-perbedaan masyarakat agar menjadi masyarakat yang seimbang.

---

<sup>13</sup> Muchammad Ismail. dkk., *Pengantar Sosiologi* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2013), 42.





mendefinisikan dan mencapai tujuan utamanya. Ini adalah prasyarat yang memberikan jaminan bagi upaya pemenuhan kebutuhan system serta penerapan prioritas di antara tujuan-tujuan tersebut. Oleh karena itu, agar sistem itu berlangsung dipersyaratkan adanya suatu rumusan tujuan, dan orang-orang yang dapat mencapai tujuan itu. Bagian itu dipenuhi oleh sistem politik. *Integration* (integrasi), yakni sebuah sistem harus mampu mengatur hubungan antar bagian yang menjadi komponennya, sehingga diperlukan persyaratan berupa kesesuaian bagian-bagian dari sistem sehingga seluruhnya fungsional. Bagian ini dipenuhi melalui komunitas sosial. Integrasi merupakan pembauran hingga menjadi kesatuan yang utuh atau bulat, dengan berbagai kelompok budaya dan sosial di suatu masyarakat untuk mencapai suatu keserasian fungsi dalam kehidupan masyarakat. Dan *Latency* (latensi atau pemeliharaan pola), yakni sebuah system harus melengkapi, memelihara dan memperbaiki motivasi individual maupun pola-pola kultural yang menciptakan dan menopang motivasi. Ini adalah persyaratan yang menunjuk pada cara bagaimana menjamin kesinambungan tindakan dalam sistem sesuai dengan aturan atau norma-norma. Ini dapat dipenuhi melalui sistem budaya.

## 2. Asumsi Teori Solidaritas Sosial

Emile Durkheim sangat tertarik dengan perubahan cara-cara masyarakat bertahan dan bagaimana anggotanya melihat diri mereka sebagai bagian yang utuh. Durkheim membagi dua tipe solidaritas mekanik dan organis. Masyarakat yang menganut solidaritas mekanis menjadi satu dan padu karena seluruh orang adalah generalis. Bahwa ikatan dalam masyarakat tersebut terjadi karena mereka





kepercayaan yang dianut bersama yang diperkuat oleh pengalaman emosional bersama. Bahwa untuk mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak maka membutuhkan partisipasi dari seluruh masyarakat Desa Masangan Kulon. Masyarakat tersebut terdiri dari keluarga, lembaga pendidikan, organisasi kemasyarakatan, maupun pemerintah desa. Seluruh bagian dari masyarakat tersebut harus bekerjasama, bertukar pikiran, memberikan ide dan gagasan dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Kuatnya solidaritas masyarakat maka dapat mempermudah dalam mencapai suatu tujuan bersama. Jika suatu masyarakat memiliki sifat individualitas yang rendah, belum ada pembagian kerja yang jelas dan hanya ada di dalam masyarakat pedesaan maka tergolong memiliki solidaritas mekanik. Sedangkan masyarakat yang kesadaran kolektif lemah, sudah ada pembagian kerja yang jelas dan dapat terlihat di dalam masyarakat modern atau kompleks maka tergolong memiliki solidaritas organik.



untuk memahami realitas sosial yang ada di Desa Masangan Kulon, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo. Hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, untuk melihat bentuk partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak serta apakah dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi sebagai tempat penelitian yaitu di Desa Masangan Kulon RT 02 RW 01, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo. Lokasi ini dipilih karena di Desa Masangan Kulon merupakan desa yang memiliki dinamika sosial yang sangat cepat. Masyarakat umumnya mengikuti arus perkembangan zaman sehingga banyak terjadi perubahan sosial budaya di desa tersebut. Seperti halnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga diikuti oleh masyarakat, baik orang kaya atau miskin, orang yang tua maupun muda. Dapat diamati bahwa anak-anak sudah banyak yang menggunakan *game online* dalam kesehariannya. Pada umumnya orang tua banyak yang memberikan fasilitas *gadget* dengan aplikasi *game online* untuk menghibur anak-anaknya. Adapun setelah berdirinya warkop *free-Wifi* maka semakin meningkat anak-anak yang gemar bermain *game online*. Untuk itu penting untuk mengetahui bagaimana bentuk partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak dan apakah dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat.

Waktu yang diperlukan untuk penelitian ini kurang lebih selama tiga bulan terhitung dari bulan November 2018 hingga Januari 2019 untuk memperoleh data yang lebih beragam dan valid.

### C. Pemilihan Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sumber yang dapat memberikan informasi. Dalam penelitian ini subyek dipilih menggunakan teknik “*purposive sampling*”. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan subyek berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu. Subyek yang diteliti akan ditentukan langsung oleh peneliti berkaitan dengan masalah dan tujuan peneliti. Sedangkan besarnya jumlah responden tidak ditentukan oleh pertimbangan responden. Dalam pengumpulan data di dasarkan pada kejenuhan data dan informasi yang diberikan. Jika beberapa responden yang dimintai keterangan diperoleh informasi yang sama, maka itu sudah dianggap cukup untuk proses pengumpulan data yang diperlukan sehingga tidak perlu meminta keterangan dari responden berikutnya.<sup>3</sup>

Subyek penelitian merupakan pihak-pihak yang dijadikan sebagai informan dalam sebuah penelitian. Subyek penelitian tersebut meliputi, orang tua, guru TK, anggota organisasi IPNU, organisasi Karang Taruna, organisasi Ibu PKK, serta pemerintah desa. Adapun subyek dalam penelitian tentang Partisipasi Masyarakat Desa Masangan Kulon, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak pada table dibawah ini.

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2010), 85.



## D. Tahap-Tahap Penelitian

Secara umum tahap-tahap penelitian terdiri dari empat tahap yaitu:

### a. Tahap Pra Lapangan

Dalam melakukan tahap ini peneliti perlu mempertimbangkan etika dalam penelitian lapangan, diuraikan sebagai berikut:

- 1) Memilih lapangan penelitian, dalam pemilihan lapangan penelitian seorang peneliti harus mempertimbangkan hal-hal yang mungkin menyulitkan peneliti dalam melakukan penelitian di Desa Masangan Kulon misalnya, keterbatasan geografis dan praktis seperti waktu dan tenaga.
- 2) Mencari dan memilih beberapa informan yang memiliki kredibilitas dalam pemenuhan data yang sesuai dengan kriteria peneliti.
- 3) Menyiapkan perlengkapan penelitian, seperti kamera atau *handphone* dan alat tulis menulis.

### b. Tahap Lapangan

Dalam tahap ini, peneliti mulai memasuki lapangan penelitian guna mencari data yang akurat, diantaranya adalah:

- 1) Memasuki lapangan, dilakukan dengan dua cara yaitu mendatangi informan secara langsung di rumah dan membuat janji untuk bertemu informan.

- 2) Mengumpulkan data, melakukan wawancara dengan berbagai informan yang masuk kriteria sebagai informan. Pengumpulan data juga dilakukan melalui kegiatan dokumentasi, seperti foto dan video yang berkaitan dengan penelitian.

c. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua data-data berupa hasil wawancara, pengamatan lapangan dan dokumen-dokumen lain yang mendukung dan kemudian disusun, dikaji serta ditarik kesimpulan.<sup>4</sup>

d. Tahap Penulisan Laporan

Penulisan laporan merupakan hasil akhir suatu penelitian. Berisi tentang hasil wawancara, pengamatan dan apapun yang ditemukan dalam penelitian. Laporan penelitian merupakan suatu sarana atau wahana peneliti dalam berkomunikasi dengan orang lain (pembaca), pembaca tahu apa yang telah dilakukan dan ditemukan oleh peneliti dari laporan penelitian.<sup>5</sup>

## E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang

---

<sup>4</sup> Lexy. J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 127-133.

<sup>5</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), 231.

memenuhi standar yang ditetapkan. Adapun pengumpulan data terkait penelitian adalah:

#### 1. Observasi atau pengamatan

Observasi atau pengamatan merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang akan diselidiki. Metode observasi ini lebih efisien karena langsung dapat meneliti bermacam-macam gejala berbagai aspek-aspek tingkah laku manusia yang dapat diamati melalui observasi langsung. Teknik ini menuntut adanya pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek penelitian. Informasi yang bisa diperoleh dalam observasi antara lain: tempat, obyek, kegiatan pelaku, kejadian, waktu dan perasaan.<sup>6</sup>

Dengan menggunakan teknik ini, maka dapat membantu pelaksanaan penelitian dalam memperoleh data-data fisik untuk mengamati bentuk-bentuk partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Peneliti mengunjungi tempat-tempat yang dijadikan sebagai area anak bermain *game online*, seperti di warung *Free-Wifi*, rumah warga serta tempat bermain lainnya. Peneliti juga melakukan pengamatan di lapangan untuk melihat bagaimana partisipasi masyarakat baik orang tua, lembaga pendidikan, organisasi masyarakat serta pemerintah desa, dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.

---

<sup>6</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), 140.

## 2. *Interview* atau wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan dengan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara) yang bertujuan memperoleh informasi. Informasi yang sudah didapatkan kemudian dicatat, atau cukup dengan merekamnya dengan alat rekaman suara atau bisa menggunakan *handphone*. Wawancara pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur, peneliti dapat bertanya kepada narasumber tentang fakta-fakta suatu peristiwa disamping opini mereka mengenai peristiwa yang ada.<sup>7</sup>

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data melalui informan seperti, orang tua, guru, anggota organisasi dan pemerintah desa, dengan memberikan berbagai pertanyaan yang terstruktur. Peneliti melakukan wawancara secara langsung yaitu bertemu dengan informan untuk menggali data yang diperlukan sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih jelas. Ketika wawancara berlangsung peneliti langsung mencatat penjelasan informan dan merekam suara agar tidak ada penjelasan yang terlewatkan.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu berupa barang-barang tertulis seperti, buku-buku, majalah, maupun dokumen lainnya. Teknik ini diperlukan untuk memperkuat

---

<sup>7</sup> S. Nasution, *Metode Research* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), 113.

fakta yang ditemukan dari penelitian yang dilakukan. Dengan adanya dokumentasi maka data yang ingin dicari dalam penelitian ini menjadi beragam.<sup>8</sup>

Teknik ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang lokasi penelitian, letak geografis, keadaan sarana prasarana, serta data-data yang lainnya untuk mengetahui tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Proses pelaksanaan ini juga digunakan untuk memperoleh gambar maupun foto-foto, buku-buku serta biografis dari narasumber yang terkait pada judul penelitian ini dengan langsung menemui subyek penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca atau di implementasikan. Analisis data bertujuan agar informasi yang di himpun menjadi lebih jelas.<sup>9</sup> Pada tahap analisis data terdapat tiga langkah untuk menganalisis data yang telah di kumpulkan, sebagai berikut:

- a. Reduksi data (*data reduction*) yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan studi. Teknik untuk pemeriksaan persamaan dan perbedaan dari data-data yang telah ditemukan dan akan dibuat catatan sehingga membentuk analisis yang dapat dikembangkan dan ditarik kesimpulanya.

---

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 135.

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2010), 255.

- b. Penyajian data (*data display*) yaitu deskripsi dalam bentuk teks naratif berdasarkan kumpulan informasi tersusun yang memungkinkan untuk melakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*) yaitu mencari makna dari setiap gejala yang diperoleh di lapangan, mencatat keteraturan atau pola penjelasan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kausalitas dan proposisi. Selama penelitian masih berlangsung, setiap kesimpulan yang ditetapkan akan terus menerus di verifikasi hingga benar-benar diperoleh konklusi yang valid dan kokoh.<sup>10</sup>

Dengan tiga langkah analisis data tersebut maka dapat memudahkan peneliti untuk menganalisis data dari informan. Peneliti juga menggunakan kategorisasi untuk mengklasifikasikan data-data dan kunci sehingga bisa lebih mudah untuk menarik kesimpulan hasil penelitian. Data juga di analisis dengan menggunakan teori. Pada penelitian ini teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori Fungsional Struktural oleh Talcott Parsons dan teori Solidaritas Sosial oleh Emile Durkheim.

#### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Validitas data sangat penting dilakukan agar data yang diperoleh dilapangan pada saat penelitian dilakukan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Teknik pemeriksaan keabsahan data ini penulis menggunakan tiga cara, yaitu:

---

<sup>10</sup> Ariesto Hadi Sutopo dan Adrianus Arief, *Terampil Mengolah Data Kualitatif dengan Nivo* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 114.

1. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain.<sup>11</sup>
2. Ketekunan Pengamatan, bertujuan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari. Pengamatan yang dilakukan adalah dengan teliti dan rinci serta berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol untuk kemudian ditelaah lebih mendalam sehingga dapat difahami.<sup>12</sup>
3. Menggunakan Bahan Referensi, yaitu adanya alat pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Alat-alat bantu pada penelitian kualitatif seperti, alat perekam, kamera, hendycam dan lain-lain. Alat-alat tersebut sangat diperlukan untuk membuktikan validitas data yang diperlukan oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti menggunakan alat rekam untuk merekam hasil tanya jawab dengan narasumber.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Husaini Usman, dkk., *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 330.

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2010), 272.

<sup>13</sup> *Ibid*, 275.

**BAB IV**  
**PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM MENGANTISIPASI**  
**KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK : TINJAUAN TALCOTT**  
**PARSONS DAN EMILE DURKHEIM**

**A. Gambar Umum Masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo**

1. Kondisi Geografis dan Demografis Desa Masangan Kulon

Desa Masangan Kulon merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. Secara umum karakteristik wilayah desa Masangan Kulon dapat dilihat dari aspek fisik yang meliputi letak, luas, topografi dan kondisi iklim.



Gambar 1.1 Balai Desa Masangan Kulon

Keadaan umum wilayah Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo, menurut batas wilayah terletak di sebelah utara Desa Suko Kecamatan Taman, sebelah selatannya terdapat Desa Klopo Sepuluh Kecamatan

Buduran, di sebelah barat terdapat Desa Sadang dan Panjunan Kecamatan Taman, dan di sebelah timur terdapat Desa Masangan Wetan Kecamatan Buduran.

a. Letak Desa Masangan Kulon

Jarak Desa Masangan Kulon ke ibukota kecamatan terdekat yaitu 2 km, lama tempuh ke ibukota kecamatan terdekat yaitu 15 menit dan jarak ke ibukota kabupaten/kota terdekat yaitu 13 km, sedangkan lama tempuh ke ibukota kabupaten terdekat mencapai 40 menit.

b. Luas Desa Masangan Kulon

Adapun luas wilayah desa menurut penggunaannya yaitu terdapat pemukiman wilayah yang mencapai 196.70 Ha. Adapun dapat dibedakan menurut jenis penggunaan tanah meliputi:

Tabel 1.2  
Luas Wilayah Menurut Penggunaannya

No	Jenis penggunaan tanah	Luas (Ha)
1.	Tanah sawah	71,30 Ha
2.	Tanah kering	100,94 Ha
3.	Tanah fasilitas umum	24,46 Ha

Topografi Umumnya menyuguhkan relief permukaan. Topografi Desa Masangan Kulon adalah wilayah dataran rendah. Iklim adalah nilai rata-rata dari keadaan alam di udara pada suatu tempat dalam waktu yang cukup lama. Bahwa curah hujan Desa Masangan Kulon mencapai 1.686 mm dan jumlah bulan hujan



d. Penduduk Menurut Mata Pencahariannya

Desa Masangan Kulon merupakan wilayah yang sangat strategis dengan berbagai fasilitas yang merupakan simpul-simpul kegiatan ekonomi dan layanan masyarakat. Dalam memanfaatkan lahan yang subur serta berpotensi ekonomi yang baik di Desa Masangan Kulon terdapat persawahan dan industri rumahan. Masyarakat juga banyak membuka usaha di rumah baik berdagang maupun layanan jasa.

Tabel 1.4  
Mata Pencaharian

Jenis Pekerjaan	Laki-laki	Perempuan
Perangkat Desa	7	3
Dosen swasta	18	2
Ahli Pengobatan Alternatif	2	2
Karyawan Honorer	94	75
Pemuka Agama	39	16
Jasa penyewaan peralatan pesta	2	0
Petani	192	8
Tukang Sumur	2	0
Peternak	5	0
Montir	20	0
Pengacara	1	0
Jumlah	382	106

Perekonomian masyarakat Desa Masangan Kulon, dari segi perekonomian mayoritas pendapatannya dari petani. Sebagian lagi adalah karyawan honorer, pemuka agama dan sebagainya.<sup>2</sup>

e. Penduduk Menurut Kondisi Sosial Budaya

Kondisi sosial budaya masyarakat Desa Masangan Kulon, bahasa sehari-harinya ialah bahasa Jawa. Adapun kebudayaan yang masih terus dilestarikan seperti ruwat desa, yasin dan tahlil, peringatan hari kemerdekaan RI, peringatan maulid nabi dan sebagainya.



Gambar 1.2 Peringatan Hari Kemerdekaan RI

Kondisi sosial budaya masyarakat Desa Masangan Kulon untuk para remaja selain sekolah dan mengaji di tempat pendidikan al-Qur'an, mereka juga mengikuti organisasi di desa seperti IPNU/IPPNU, remaja masjid, Karang Taruna, Ibu PKK, dan sebgainnya.

---

<sup>2</sup> Chairil Anwar, "Profil Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo, Juli 2017, diakses pada 16 November 2018, <http://prodeskel.binapemdes.kemendagri.go.id/mdesa/#>.

Masyarakat Desa Masangan Kulon memiliki jiwa sosial yang tinggi, dapat dilihat bahwa mereka saling mengenal satu sama lain dan saling tegur sapa ketika bertemu. Di era modern ini masyarakat sangat terbuka dengan perubahan yang ada namun tetap tidak meninggalkan kebudayaan yang telah ada di desa.

f. Potensi Sumber Daya Alam

Desa Masangan Kulon secara umum beriklim tropis dan curah hujan yang cukup baik. Hal ini terbukti dari turunnya hujan 6 bulan setiap tahun di masa tanam. Demikian kondisi tanah yang sebagian relatif datar dan subur dapat menunjang produktivitas pertanian.



Gambar 1.3 Sawah di Desa Masangan Kulon

Desa Masangan Kulon merupakan salah satu desa yang memiliki letak cukup strategis dan padat penduduk. Banyak orang yang berpindah ke desa ini baik untuk menetap atau tinggal sementara dengan tujuan untuk mencari pekerjaan yang lebih baik. Selain itu, desa ini memiliki aksesibilitas yang cukup strategis karena letak desa yang dekat dengan jalur perlintasan antar kota serta

tidak begitu jauh dengan pusat kota Sidoarjo. Desa ini juga dekat dengan pasar, supermarket, puskesmas, sekolah, pabrik, industri dan tempat-tempat hiburan.

Desa Masangan Kulon memiliki potensi dalam hal ketersediaan sarana dan prasarana. Dan berikut adalah tabel sarana dan prasarana di Desa Masangan Kulon.

Tabel 1.5  
Sarana dan Prasarana Desa<sup>3</sup>

No	Sarana	Nama Prasarana	Jumlah
1.	Peribadatan	Masjid	8
		Langgar/Surau/Mushola	17
2.	Olahraga	Lapangan sepak bola	2
		Lapangan bulu tangkis	1
		Meja pingpong	6
		Lapangan voli	2
3.	Kesehatan	Poliklinik/balai pengobatan	1
		Rumah/kantor praktek dokter	3
		Rumah bersalin	4
4.	Pendidikan	Gedung SD/ sederajat	2
		Gedung TK	7
5.	Energi dan Penerangan	Listrik PLN	2

Sarana dan prasarana Desa Masangan Kulon bermacam-macam dan jumlahnya banyak. Sarana dan Prasarana ini diberikan untuk menjamin kebutuhan masyarakat agar semakin dipermudah dalam melakukan berbagai hal.

<sup>3</sup> Chairil Anwar, "Profil Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo, Juli 2017, diakses pada 16 November 2018, <http://prodeskkel.binapemdes.kemendagri.go.id/mdesa/#>.

Seperti dengan adanya sarana peribadatan dapat semakin meningkatkan kesadaran akan beribadah. Sarana olahragadan pendidikan juga dapat meningkatkan kesadaran untuk menjaga kesehatan badan. Sarana pendidikan dapat berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan tentang banyak hal. Serta sarana energi penerangan juga dapat memudahkan pekerjaan manusia.

## 2. Anak Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo Kecanduan *Game Online*

Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan berkembangnya internet berkembang pula teknologi salah satunya adalah *game online*. *Game online* adalah jenis permainan yang terhubung dengan jaringan internet. *Game online* memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dan sangat mudah menarik perhatian dan minat seseorang. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan, sehingga pemain tanpa mempertimbangkan waktu demi mencapai kepuasan. Penggemar *game online* juga berani dan rela menghabiskan uang untuk membeli data *internet* agar bisa memainkan *game online*.

*Game online* di Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo perlu mendapat perhatian besar bagi masyarakat. Masalah kecanduan *game online* pada anak-anak semakin meningkat. Salah satu penyebabnya adalah anak diberikan aplikasi *game online* oleh orang tuanya sebagai media hiburan. Selain itu, *game online* sebagai media belajar dan mengembangkan keterampilan.



dengan teman-temannya. Inilah salah satu dampak kecanduan *game online* pada anak. Dengan adanya warung kopi *free Wi-fi* maka penggemar *game online* baik di kalangan anak-anak dan remaja semakin meningkat. Masyarakat semakin dimudahkan dalam memainkan *game online* di *gadgetnya* masing-masing.

Dalam suatu wawancara dengan Kepala Desa Masangan Kulon yaitu Bapak Chairil Anwar berkaitan dengan anak kecanduan *game online* sebagai berikut:

“*Game online* ini menjamur di kalangan masyarakat Desa Masangan Kulon, khususnya kalangan anak SD, SMP dan SMA. Karena kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi inilah yang menjadi daya tarik bagi anak untuk bisa mengoperasikan aplikasi yang ada di dalam *smartphone* mereka khususnya *game online*. Anak-anak usia sekolah sangat menyukai hal-hal baru sehingga ia akan mencoba memainkan permainan *online* yang terkesan modern. Saya seringkali melihat anak-anak bermain *game online* di rumah, warung kopi, serta di tempat nongkrong lainnya. Permainan modern ini semakin diminati oleh masyarakat dan mulai melupakan permainan tradisional anak-anak dulu. Inilah yang harus menjadi perhatian oleh masyarakat agar dapat mencegah terjadinya perilaku kecanduan *game online*.”<sup>5</sup>



Gambar 1.4 Anak sedang bermain *game online*

<sup>5</sup> Wawancara dengan Bapak Chairil Anwar Kepala Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. Pada tanggal 31 Oktober 2018 Pukul 13:02 WIB Di balai desa.





Gambar 1.5 Anak bermain *game online* bersama

*Game online* juga banyak diminati oleh anak-anak usia balita, mereka telah diberikan fasilitas *handphone* sebagai media hiburan dan bermain. Bermain merupakan hal yang sangat disukai oleh anak-anak. Karena dengan bermain dapat membantu tumbuh kembang anak, merangsang fungsi panca indera anak dan meningkatkan ketangkasan anak. Ketika anak sudah sering dibiasakan untuk bermain *game online* maka anak akan mengalami kecanduan. Mereka akan sulit dijauhkan dengan *game online*. Untuk usianya yang masih belum matang maka ia sangat memerlukan pendidikan yang baik untuk perkembangan seorang anak melalui keluarganya.

Tabel 1.6

Anak Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan Usia	Jumlah
Balita Usia 1-5 Tahun	10 Anak
Anak Sekolah Usia 6-18 Tahun	15 Anak
Anak Remaja Usia 10-18 Tahun	20 Anak

Berdasarkan hasil penelitian di Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo khususnya RT-02 RW-01, bahwa anak yang gemar bermain *game online* terbanyak adalah anak remaja usia 10-18 tahun berjumlah 20 anak. Di usia remaja mereka sangat mudah terpengaruh oleh perubahan zaman contohnya *game online*. Mereka sangat menyukai permainan yang modern dari pada permainan tradisional anak dahulu. Mengingat banyak dampak yang bisa ditimbulkan dari *game online* maka sangat dibutuhkan partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak, sehingga perkembangan anak bisa terarah lebih baik.

#### **B. Dampak Penggunaan *Game Online* Pada Anak Dalam Bersosialisasi di Masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo**

Berbicara sosialisasi yaitu suatu proses sosial untuk memahami dan memaknai apa yang ada di lingkungan sekitar dengan melalui interaksi atau komunikasi. Sosialisasi juga diartikan sebagai proses belajar untuk mengetahui tata cara hidup yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma di suatu masyarakat. Untuk itu bersosialisasi sangat penting bagi setiap orang. Namun, sosialisasi juga dapat terganggu apabila seseorang tidak dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang disekitarnya. Adapun bagi anak-anak pengguna *game online* secara berlebihan maka akan mempengaruhi sosialisasi anak di masyarakat. Umumnya anak yang kecanduan *game online* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya dan lebih mengutamakan dunia maya. Sosialisasi menjadi semakin pasif jika anak tidak ingin berinteraksi dan berkomunikasi dengan





*online* menimbulkan dampak dalam bersosialisasi di masyarakat. Dampaknya adalah anak lebih terfokus dengan bermain *game online* dan mengabaikan tugas-tugasnya untuk membantu orang tua. Selain itu, *game online* dapat menimbulkan sekelompok teman yang bermain *game online* dan terjadilah persaingan antar teman untuk memenangkan permainan. Masalah ini seringkali muncul ketika seorang anak sudah mengenal indahnya bermain *game online*. Permainan *online* memang sangat menghibur dan bisa menghubungkan pemain satu dengan yang lainnya melalui jaringan internet. Ketika seorang anak terus-menerus bermain *game online* maka hubungan anak dengan lingkungan sekitarnya dapat terganggu. Anak akan lebih suka menghabiskan waktu dengan dunia maya tanpa mempertimbangkan waktu demi mencapai kepuasannya. Inilah yang menyebabkan sosialisasi anak di masyarakat menjadi pasif.

Dalam suatu wawancara dengan Ketua RT-02 RW-01 yaitu Bapak Suryani, tentang dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat sebagai berikut:

“Dampak dari penggunaan *game online* pada anak sangat beragam, dapat dilihat dari aspek psikologi, sosial, kesehatan dan ekonomi. Jika dilihat secara sosial yakni berkaitan dengan masyarakat. Anak yang bermain *game online* menjadi lebih agresif, jika tidak dapat memenangkan permainannya sampai selesai maka ia akan melampiaskan kemarahannya dengan orang-orang di sekitarnya. Anak yang sudah kecanduan *game online* menjadi lebih emosional, jika dilarang bermain akan menjadi marah dan menangis. *Game online* sangat mudah menarik perhatian dan minat anak. Anak-anak menyukai *game online* karena sangat praktis dan modern. Berbeda dengan permainan tradisional anak-anak. Permainan *online* bisa dimainkan dengan banyak pemain melalui internet dan tanpa perlu bertatap muka. Inilah yang menyebabkan sosialisasi anak dengan orang sekitarnya semakin pasif. Padahal permainan tradisional juga memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan seorang anak. Permainan tradisional seperti, petak umpet, lompat tali, gundu dan sebagainya, dapat

meningkatkan kerjasama antar teman, meningkatkan kreatifitas, serta dapat melatih kejujuran.”<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa ada dampak yang ditimbul dari penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat. Bahwa perilaku anak yang bermain *game online* menjadi lebih agresif. Anak akan melampiaskan kemarahannya pada orang di sekitarnya jika tidak berhasil memenangkan permainannya tersebut. Anak yang sudah kecanduan *game online* akan sangat mudah emosional apabila dilarang untuk bermain *game online*. *Game online* merupakan permainan yang praktis dan bisa dimainkan dengan banyak pemain secara *online* tanpa bertatap muka. *Game online* adalah permainan yang modern dan memiliki animasi yang menarik, sehingga anak-anak sangat menyukai permainan *game online* dari pada permainan tradisional anak-anak pada umumnya. Karena hal tersebut anak-anak menjadi sulit di ajak bersosialisasi di masyarakat. Permainan tradisional seharusnya terus dilestarikan kepada generasi penerus. Karena permainan tradisional juga memiliki berbagai manfaat yang berguna untuk perkembangan kepribadian seorang anak. Mengingat pentingnya sosialisasi, maka anak-anak harus lebih di dorong untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan banyak orang. Anak harus diajarkan untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Anak sangat membutuhkan pengenalan tentang lingkungan sekitarnya melalui orang-orang terdekatnya. Untuk itu setiap bagian dari masyarakat harus saling bekerjasama untuk meningkatkan sosialisasi anak dalam masyarakat.

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Bapak Suryani ketua RT-02 RW-01 Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. Pada tanggal 3 November 2018 Pukul 15:10 WIB Di rumah beliau.

Dari hasil wawancara dengan warga Desa Masangan Kulon RT-02 RW-01 yaitu Bapak Imam Syafii, tentang dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat sebagai berikut:

“Pengguna *game online* biasanya lebih suka menyendiri dan tidak ingin diganggu oleh orang lain saat sedang bermain *game online*. Aktifitasnya banyak digunakan untuk bermain *game online* sehingga tidak memperhatikan lingkungan sosial dimana ia berada. Jadi pasti ada dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat seperti, anak kurang aktif di masyarakat baik dalam bersosialisasi dengan tetangga maupun mengikuti kegiatan di masyarakat. Anak juga kurang memahami masalah yang ada di masyarakat seperti, masalah tentang kenakalan remaja, kerusakan lingkungan, kesehatan dan masalah yang lainnya. Padahal di usianya yang masih anak-anak banyak membutuhkan informasi dan pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya. Itu yang menjadi salah satu kekhawatiran orang tua dari adanya teknologi yang canggih saat ini.”<sup>10</sup>



Gambar 1.6 Wawancara bersama Bapak Imam Syafii

Berdasarkan hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa terdapat dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Skodono Kabupaten Sidoarjo. Bahwa pemain *game*

<sup>10</sup> Wawancara dengan Bapak Imam Syafii warga Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. Pada tanggal 2 November 2018 Pukul 16:20 WIB Di rumah beliau.



Dari informasi di atas menjelaskan bahwa terdapat dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Skodono Kabupaten Sidoarjo. *Game online* memiliki pengaruh dalam merubah perilaku seorang anak. Jika sedang bermain *game online*, anak seringkali menyendiri dan tidak ingin diganggu oleh orang lain. Sehingga interaksi anak tersebut dengan lingkungannya menjadi berkurang. Perubahan juga dapat dilihat ketika seorang anak yang sebelumnya rajin dalam melakukan tugasnya, namun ketika sudah bermain *game online* anak tersebut seringkali mengabaikan tugas-tugasnya. Anak sering menolak untuk makan, belajar, sholat maupun tidur karena bermain *game*. Perkataan dari orang tua tidak di dengarkan oleh anak. Inilah yang sering menjadi hambatan dalam proses sosial anak dengan orang tuanya. Namun tidak menutup kemungkinan orang tua untuk membimbing dan mengarahkan anak-anaknya agar anak dapat terhindar dari dampak penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat. Anak harus lebih di himbau untuk terbuka dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Jadi terdapat dampak penggunaan *game online* dalam bersosialisasi di masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo seperti, berkurangnya interaksi dan komunikasi dengan orang-orang sekitarnya, mengabaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan orang lain, saat berinteraksi anak suka memperagakan gaya tokoh seperti pada *game* pertarungan, meinimbulkan sekelompok teman yang bermain *game online* dan terjadilah persaingan antar teman untuk memenangkan permainan, anak suka menyendiri,



Membiarkan anak bermain *game online* tanpa ada kontrol yang baik, hal ini menjadi salah satu penyebab kecanduan *game online*. Untuk itu partisipasi dari masyarakat sangat diperlukan dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Partisipasi masyarakat adalah keterlibatan, keikutsertaan dan sumbangan masyarakat dalam berbagai hal yang meliputi, proses pengidentifikasian masalah dan potensi yang ada di masyarakat, pemilihan dan pengambilan keputusan tentang alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah, serta keterlibatan masyarakat dalam proses mengevaluasi perubahan yang terjadi. Partisipasi dapat melalui keluarga, teman pergaulan, lembaga pendidikan, aparat desa, serta organisasi kemasyarakatan, menjadi kesatuan yang penting dalam membimbing dan memotivasi anak untuk melakukan hal-hal yang positif dan bermanfaat untuk perkembangan anak tersebut. Anak-anak selayaknya mendapatkan pendidikan yang bermanfaat bagi masa depannya nanti. Mereka harus mendapatkan haknya sebagai seorang anak untuk mengenyam pendidikan dengan baik, mendapat kasih sayang, perawatan serta perlindungan dari lingkungan sekitarnya. Hal ini diharapkan agar masa depan anak-anak nanti menjadi lebih baik dan kehidupan masyarakat pun bisa lebih maju. Begitupun seorang anak harus mengetahui fungsinya sebagai anak yaitu belajar, membantu orang tua, sholat, mengaji, serta mengembangkan minat dan bakatnya

Seperti yang dijelaskan oleh Kepala Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo yaitu Bapak Chairil Anwar, tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut:

“Partisipasi pemerintah desa secara khusus dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak masih belum menyeluruh. Hanya ketika ada acara yang melibatkan orang tua seperti, pengajian, acara 17 Agustus, ruwat desa, wisuda, saya sebagai penyambut acara sering menyampaikan himbauan kepada masyarakat berkaitan *game online* dan *handphone*. Saya menyampaikan kepada orang tua agar supaya anak dapat lebih diawasi dengan baik apalagi setelah adanya *game online* yang di khawatirkan akan disalah gunakan anak. Sebab *game online* ini sering digunakan untuk media berjudi. Di era modern apalagi ada *game online* ini anak harus lebih dibimbing dan di kontrol dengan baik oleh keluarganya. Anak seharusnya diikutkan kedalam kegiatan positif dan bermanfaat seperti ikut pelatihan minat dan bakat, les di luar sekolah, megaji dan berorganisasi. Sehingga anak dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Saya juga memiliki anak ang masih sekolah, mereka sering saya himbau agar tidak berlebihan menggunakan *game online*. Anak-anak harus membatasi bermain *game online*, dengan membiasakan belajar, les, dan bergaul dengan banyak orang.”<sup>12</sup>



Gambar 1.7 Wawancara bersama Bapak Chairil Anwar

Dari informasi data lapangan menunjukkan bahwa pemerintah desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo secara khusus belum mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Namun Kepala desa sering

<sup>12</sup> Wawancara dengan Bapak Chairil Anwar Kepala Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. Pada tanggal 31 Oktober 2018 Pukul 13:02 WIB Di balai desa.

menghimbau dan mengajak orang tua untuk lebih memperhatikan anak-anaknya di tengah munculnya teknologi informasi dan komunikasi yang canggih saat ini. Pemerintah desa lebih menekankan pada peran dari orang tua dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Keluarga sebagai agen sosialisasi pertama maka harus dapat membimbing dan mengawasi anaknya agar tidak menyalahgunakan teknologi khususnya *game online*. Anak-anak harus mendapatkan perlindungan dari orang tua agar anak tidak terkena dampak negatif dari penggunaan *game online* secara berlebihan. Tindakan persuasif dari kepala desa sudah cukup baik, namun perlu melakukan penanganan secara khusus mengenai masalah kecanduan *game online* agar dapat teratasi dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sekretaris Desa Masangan Kulon yaitu Bapak Muhammad Iswanto, tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut:

“Secara khusus peran pemerintah dalam menangani masalah kecanduan *game online* masih belum tegas. Karena *game online* ini dimainkan secara individual di dalam rumah. Mungkin lebih kepada peran orang tua dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak-anaknya. Ketika ada acara di Desa seperti pengajian, Kepala Desa melakukan penyuluhan dan menghimbau orang tua agar anak-anaknya lebih diperhatikan. Orang tua harus dapat mengarahkan anak-anaknya kepada kegiatan-kegiatan yang positif. Anak-anak lebih disibukkan untuk belajar, mengembangkan keterampilan dan berorganisasi. Sehingga anak dapat terhindar dari dampak negatif *game online* seperti kecanduan. Himbuan ini disampaikan oleh Kepala Desa pada saat ada acara yang melibatkan orang tua di masyarakat. Saya juga sering menyampaikan pada anak-anak saya agar lebih berhati-hati dalam menggunakan *game online*. Anak-anak harus mengerti dan memahami apa saja dampak yang akan ditimbulkan jika sering bermain *game online*.”<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Wawancara dengan Bapak Muhammad Iswanto sekretaris Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo. Pada tanggal 31 Oktober 2018 Pukul 08:13 WIB Di balai desa.



Gambar 1.8 Wawancara bersama Bapak Muhammad Iswanto

Berdasarkan informasi tersebut menunjukkan bahwa pemerintah desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo mengetahui masalah yang berkaitan dengan *game online*. Bahwa anak-anak mengalami ketergantungan dengan *game online*. Namun pemerintah belum melakukan tindakan tegas untuk mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak karena sifatnya individual. Bentuk partisipasi pemerintah desa berupa nasehat dan himbauan kepada warga desa untuk lebih memperhatikan anak-anaknya agar tidak terkena dampak negatif dari *game online*. Anak-anak lebih ditekankan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bisa bermanfaat untuk dirinya seperti, belajar, berorganisasi serta mengembangkan minat bakatnya.

Dari keterangan seorang kasi pemerintahan Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo yaitu Bapak Dedy Effendy, tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut:







mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Di suatu sekolah TK (Taman Kanak-kanak), guru turut berperan dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Salah satunya yaitu, ketika di kelas anak diberikan alat peraga edukatif (APE) sebagai sarana permainan untuk mengalihkan anak agar tidak bermain *game online* dan memberikan gambaran serta wawasan tentang bahaya radiasi dari *hand phone* supaya anak ada ketakutan dan tidak mau bermain *game online*. Bukan hanya di sekolah, guru juga memberikan tugas rumah untuk meningkatkan belajar anak di rumah sehingga dapat mengurangi waktu anak bermain *game online*. Dalam suatu pertemuan yang melibatkan wali murid, kepala sekolah melakukan sosialisasi kepada orang tua, supaya orang tua ikut serta dalam mengawasi belajar anak di rumah. Anak lebih di sibukkan untuk belajar, mengaji dan les. Hal ini diharapkan agar anak dapat terhindar dari kecanduan *game online*. Tindakan yang dilakukan oleh guru di sekolah TK tersebut sudah sangat baik. Karena di usianya yang masih kecil, anak sudah ditekankan untuk belajar dan bermain permainan yang mendidik.

Seperti pada penjelasan Kepala Sekolah RA. Muslimat NU Mustashlihin di Desa Masangan Kulon yaitu Ibu Khosidah tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut:

“Anak-anak sering saya himbau agar meningkatkan belajarnya, bukan hanya di sekolah, rumah, tapi juga mengikuti les. Anak-anak harus lebih giat belajar agar menjadi anak yang cerdas dan berguna bagi orang tua dan masyarakat. Untuk itu tidak boleh bermain *handphone* apalagi *game online*. Pihak sekolah juga menyediakan permainan yang mengedukasi yang disebut APE (alat peraga edukatif). Permainan ini dapat mengasah otak dan kreatifitas anak. Adapun ketika ada acara yang melibatkan wali murid seperti, wisuda dan rapat tahunan, saya sering menyampaikan kepada wali murid agar tidak memberikan hp pada anaknya. Meskipun sudah diberikan hp tapi tetap dalam pengawasan orang tua. Karena







Dari pernyataan diatas menunjukkan bahwa terdapat organisasi masyarakat di Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo yang turut berpartisipasi dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Organisasi tersebut adalah Karang Taruna yang anggotanya terdiri dari para remaja dan dewasa. Organisasi ini sangat dekat dengan masyarakat dan memiliki kegiatan yang banyak melibatkan anak-anak. Dengan adanya Karang Taruna maka solidaritas masyarakat semakin kuat. Adapun partisipasi anggota Karang Taruna dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak yaitu, melalui kegiatan lomba 17 Agustus dan penyaringan anggota baru. Kegiatan lomba berfungsi untuk memperkenalkan permainan tradisional pada anak-anak, dapat meningkatkan sosialisasi dan memperkuat solidaritas antar teman. Selain itu, dengan bergabung menjadi anggota Karang Taruna maka dapat melatih jiwa kepemimpinan kita di masyarakat, menambah pengetahuan terhadap lingkungan masyarakat dan meningkatkan percaya diri ketika berhadapan dengan orang banyak. Dengan adanya organisasi Karang Taruna maka memberikan pengaruh positif bagi kehidupan masyarakat. Karang Taruna juga dapat mengantisipasi kecanduan game online pada anak dengan melalui kegiatan yang dimilikinya.

Adapun hasil wawancara dengan salah seorang anggota organisasi IPNU Desa Masangan Kulon yaitu Bapak Iwan Adi Putra, tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut:

“Saat ini masyarakat tengah dikejutkan dengan munculnya berbagai teknologi informasi dan komunikasi yang sangat canggih. Setiap kalangan pasti tertarik untuk bisa mengoperasikan teknologi seperti, *smartphone*.”



Berdasarkan informasi diatas menunjukkan bahwa terdapat organisasi masyarakat di Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo yang turut berpartisipasi dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Organisasi tersebut adalah IPNU (Ikatan Pemuda Nahdlatul Ulama) yang anggotanya terdiri dari para remaja dan dewasa. Tindakan yang dilakukan oleh anggota IPNU dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak yaitu dengan cara mengalihkan anak-anak tersebut ke dalam kegiatan yang bermanfaat. Kegiatan yang bermanfaat itu seperti, mengajak anak untuk mengikuti organisasi di desa dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan yang dijalankan. Program yang dijalankan oleh IPNU sangat banyak. Misalnya, kajian setiap hari rabu IPNU yang membahas tentang cara menanggulangi usia remaja seperti kecanduan *game online*, narkoba, kecenderungan berpacaran serta sex bebas. IPNU memiliki program yang sangat baik dan bermanfaat dalam membentuk generasi penerus yang kompeten, terampil dan berjiwa sebagai pemimpin. Program minat bakat tersebut diantaranya, latihan futsal, merajut, desain, banjari, nyablon, membuat stiker dan pint.

Di ungkapkan oleh seorang anggota organisasi Ibu PKK Desa Masangan Kulon RT-02 RW-01 yaitu Ibu Khusnul Muasyaroh, tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut:

“Tbu PKK sering mengadakan pertemuan rutin yaitu mingguan dan bulanan. Pada pertemuan bulanan, ada kegiatan sosialisasi dengan berbagai tema. Sebelumnya pernah membahas tentang program KB, kesehatan anak, perawatan bak mandi untuk mencegah penyakit demam berdarah, serta perlindungan anak dari perjudian *game online*. Sosialisasi





Pandangan teori fungsional struktural yang dikembangkan oleh Talcott Parsons dapat dipergunakan untuk menjelaskan masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Bahwa dalam lembaga sosial terkecil di masyarakat yaitu keluarga, seorang anak memiliki peran dan fungsi yang harus ia laksanakan dengan baik. Anak adalah keturunan yang kedua yang berarti dari seorang pria dan seorang wanita yang melahirkan keturunannya, dimana keturunan tersebut secara biologis berasal dari sel telur laki-laki yang berkembangbiak di dalam rahim wanita berupa suatu kandungan dan kemudian wanita tersebut pada waktunya nanti melahirkan keturunannya. Dikatakan anak apabila belum mencapai umur 18 tahun atau belum pernah melakukan pernikahan dan masih dibawah kekuasaan orang tuanya selama mereka tidak dicabut kekuasaan dari orang tuanya. Anak memiliki peran dan fungsi diantaranya adalah belajar, sholat, mengaji, membantu orang tua dan sebagainya. Naman lain halnya dengan anak yang kecanduan *game online*, maka anak tersebut disfungsi atau tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Untuk itu keluarga dan lingkungan masyarakat harus dapat mengembalikan fungsi sebenarnya dari seorang anak. Anak seharusnya dapat mengetahui pentingnya belajar dari pada bermain. Sejak kecil anak harus dididik dan di bimbing dengan baik agar nantinya ia tumbuh menjadi anak yang bisa menjadi kebanggaan bangsa ini dan mampu memajukan kehidupan masyarakat.

Adapun jika dikaitkan dengan teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim adalah sebagai berikut:

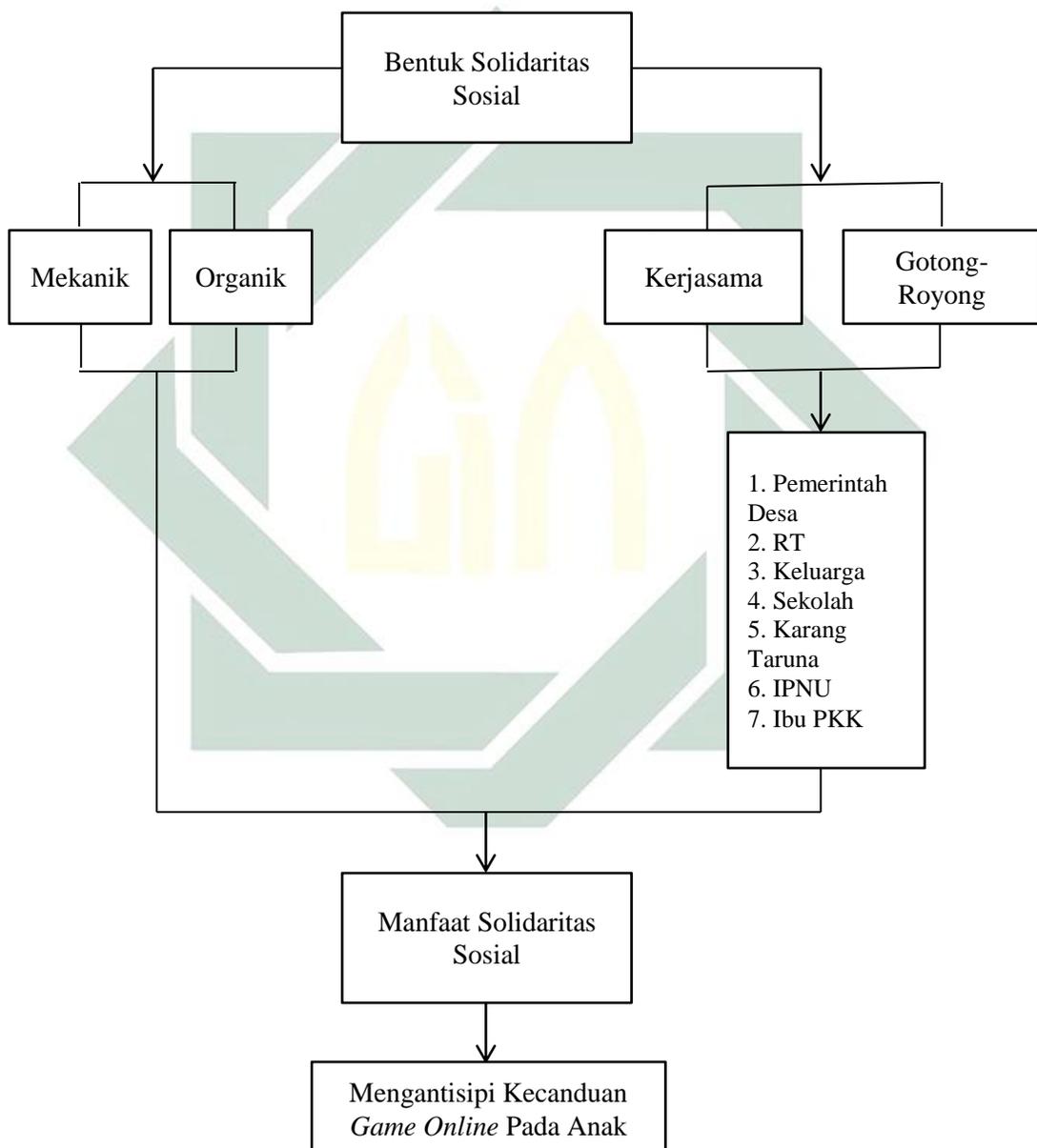
“Solidaritas sosial menunjuk pada satu keadaan hubungan antara individu dengan individu, kelompok dengan kelompok di masyarakat berdasarkan



dalam kaitannya dengan partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak, sebagai berikut:

Grafik 1.1

Bentuk Solidaritas Sosial Masyarakat



Berdasarkan grafik diatas bahwa bentuk solidaritas sosial terdiri dari solidaritas mekanik dan solidaritas organik. Solidaritas sosial merupakan suatu bentuk kerjasama dan gotong royong masyarakat dalam mencapai tujuan bersama. Hal ini berkaitan dengan penelitian tentang partisipasi masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak, bahwa terdapat partisipasi dari Pemerintah Desa, RT (Rukun Tetangga), keluarga, sekolah, organisasi Karang Taruna, organisasi IPNU dan organisasi Ibu PKK. Setiap bagian dari masyarakat saling bekerja sama dan gotong-royong dalam upaya mengantisipasi kecanduan *game online*. Dapat dikatakan bahwa masyarakat Desa Masangan Kulon tergolong solidaritas organik karena masyarakat telah mengenal pembagian kerja yang rinci dan dipersatukan oleh saling ketergantungan antar bagian. Setiap anggota masyarakat menjalankan peran yang berbeda, dan saling ketergantungan dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.

Bahwa keluarga merupakan organisasi terkecil dalam suatu masyarakat yang berfungsi membesarkan dan mendidik anak dengan nilai-nilai dan norma di masyarakat. Dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak, keluarga memberikan nasehat, bimbingan, dan aturan dengan harapan agar anak-anak dapat terhindar dari dampak negatif *game online*.

Selain itu, lembaga pendidikan merupakan tempat untuk menimba ilmu dan mengembangkan kemampuan dan bakat seseorang. Hal ini lembaga pendidikan juga memiliki peran dalam mengantisipasi kecanduan *game online*

pada anak. Bahwa guru TK memberikan APE (alat peraga edukatif) sebagai media bermain dan belajar bagi murid-murid. Guru-guru juga memberikan tugas rumah agar dapat meningkatkan belajar anak di rumah, serta memberikan himbauan kepada wali murid untuk mengarahkan anak-anak kepada kegiatan positif dan bermanfaat bagi perkembangan anak.

Terdapat organisasi di Desa Masangan Kulon yang memiliki peran besar bagi perubahan masyarakat yaitu, Karang Taruna, IPNU dan Ibu PKK. Dalam hal mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak, organisasi Karang Taruna mengadakan kegiatan lomba 17 Agustus untuk memperkenalkan permainan tradisional anak dan penyaringan anggota baru Karang Taruna untuk meningkatkan kepekaan anak-anak terhadap masyarakat. Organisasi IPNU mengadakan kajian tentang cara penanggulangan kecanduan *game online* pada anak, mengadakan program minat bakat yang berisi kegiatan yang positif dan bermanfaat. Organisasi Ibu PKK juga memberikan kajian kepada ibu-ibu untuk melindungi anak-anaknya dari dampak negatif *game online*. Partisipasi dari masyarakat ini sangat berfungsi dengan baik dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa, bentuk partisipasi masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut, (1) RT dan Pemerintah Desa melakukan tindakan persuasif melalui kegiatan sosialisasi kepada orang tua berkaitan cara mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak, (2) Guru-guru memberikan alat peraga edukatif sebagai sarana permainan anak dan memberikan tugas rumah, (3) Organisasi Karang Taruna mengadakan kegiatan lomba 17 Agustus untuk memperkenalkan permainan tradisional anak dan penyaringan anggota baru Karang Taruna, (4) Organisasi IPNU mengadakan kajian tentang cara penanggulangan kecanduan *game online* pada anak, mengadakan program minat bakat yang berisi kegiatan yang positif dan bermanfaat. (5) Organisasi Ibu PKK mengadakan kajian tentang perlindungan anak dari perjudian *game online*. (6) Keluarga berupaya membimbing anak-anak kepada hal yang positif dan bermanfaat untuk perkembangan anaknya melalui kegiatan les di luar sekolah, mengaji, serta berorganisasi. Partisipasi dari masyarakat ini sangat berfungsi dengan baik dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.

Dampak penggunaan *game online* dalam bersosialisasi di masyarakat Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo seperti, berkurangnya interaksi dan komunikasi dengan orang-orang sekitarnya, mengabaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan orang lain, saat berinteraksi anak suka memperagakan gaya tokoh seperti pada *game* pertarungan, menimbulkan sekelompok teman yang bermain *game online* dan terjadilah persaingan antar teman untuk memenangkan permainan, anak suka menyendiri, tidak mau mengikuti kegiatan di masyarakat, kurang memahami masalah sosial yang ada di masyarakat, dan kesulitan berbicara ketika tengah berhadapan dengan orang banyak. Dampak dari penggunaan *game online* pada anak dalam bersosialisasi di masyarakat sangat banyak. Untuk itu harus ada partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak. Setiap bagian dari masyarakat harus saling bekerja sama dan bergotong royong untuk membantu mengatasi masalah yang ada di masyarakat berkaitan dengan *game online*.

## **B. Saran**

Dari penelitian tentang partisipasi masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak di Desa Masangan Kulon Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo, menghasilkan beberapa rekomendasi, diantaranya adalah:

### **1. Untuk Masyarakat Desa Masangan Kulon**

Masyarakat Desa Masangan Kulon diharapkan dapat membimbing dan mengarahkan anak-anaknya untuk melakukan kegiatan yang positif dan bermanfaat untuk perkembangan seorang anak seperti belajar, mengaji,

mengembangkan keterampilan dan berorganisasi, sehingga dapat mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak dan dampak penggunaan *game online* dalam bersosialisasi di masyarakat.

## 2. Untuk Pemerintahan Desa Masangan Kulon

Bagi Pemerintah Desa Masangan Kulon diharapkan mampu memberikan bimbingan dan motivasi terhadap masyarakat desa untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan bijaksana. Sehingga masyarakat akan mengetahui pentingnya menghindarkan anak dari perilaku kecanduan *game online* dan dampak-dampak yang bisa ditimbulkan. Pemerintah diharapkan mampu memberikan contoh yang baik terhadap warga guna meningkatkan kemampuan dan minat bakat anak-anak dengan melalui kegiatan positif dan bermanfaat seperti les, mengaji dan berorganisasi. Sehingga dapat menumbuhkan generasi penerus yang cerdas dan inovatif.

## 3. Untuk Anak-anak Desa Masangan Kulon

Bagi anak-anak desa Masangan Kulon diharapkan dapat lebih bijaksana dalam menggunakan *game online* misalnya, menggunakan jenis *game online* yang dapat mengedukasi. Sehingga selain bermain anak juga dapat belajar tentang berbagai ilmu pengetahuan. Anak-anak juga diharapkan dapat mengetahui bahaya dari penggunaan *game online* secara berlebihan, sehingga dapat terhindar dari dampak negatif *game online*.





