

Kontrol Sosial Masyarakat Pada Anak-Anak Yang Bermain Game Online di Warung Wifi (Jorong Koto Birah Nagari Pulakek Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan)

Arif Budiman¹, Mira Hasti Hasmira^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: mirahasti@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi di jorong koto birah, Nagari Pulakek, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Kajian ini menarik karena, maraknya game online dan di kalangan anak-anak dan remaja mengalami kecanduan yang berakibatkan mengalami penurunan prestasi akademik, relasi sosial, kesehatan dan hal ini menimbulkan kecemasan bagi para orang tua dan masyarakat juga menimbulkan konflik antara anak dan orang tua. Penelitian ini menggunakan analisis teori kontrol sosial Travis Hirschi. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif tipe studi kasus. Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling dengan informan sebanyak 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol sosial yang di berikan oleh masyarakat tersebut di antaranya yaitu memberikan teguran, yang kedua memberikan pengawasan, yang ketiga memberikan ancaman yang terdiri dari mengancam mematikan wifi, mengusir dari warung wifi dan keempat pemberian sanksi.

Kata Kunci: Anak-anak; Game Online; Kontrol Sosial; Warung Wifi.

Abstract

This study aims to determine the social control of society in children who play online games at a wifi shop in Jorong Koto Birah, Nagari Pulakek, Sungai Pagu District, South Solok Regency. This study is interesting because, online games are rampant and children and adolescents experience addiction which results in decreased academic achievement, social relations, health and this creates anxiety for parents and society as well as creates conflict between children and parents. This research uses Travis Hirschi's social control theory analysis. This research uses a case study type qualitative approach. Selection of informants using purposive sampling technique with 15 informants. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation studies. The results showed that the social control provided by the community included giving a warning, the second providing supervision, the third giving threats consisting of threatening to turn off the wifi, expelling from the wifi shop and the fourth giving sanctions.

Keywords: Children; Online Games; Social Control; Wifi.

How to Cite: Budiman, A. & Hasmira, M.H. (2022). Kontrol Sosial Masyarakat Pada Anak-Anak Yang Bermain Game Online di Warung Wifi (Jorong Koto Birah Nagari Pulakek Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan). *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(2), 277-286.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

Penggemar game online (mobile) di Indonesia dari survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet di tahun 2014, setiap tahun pengguna game online akan terus meningkat mengikuti perkembangan teknologi, pengguna game online yang terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun). Perkembangan teknologi yang pesat membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat (Husnayani, 2021). Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain game online (Hakiki & Muhith, 2021).

Penggunaan internet yang di kategorikan dari aspek wilayah geografis antara lain pulau jawa telah memaksimalkan jaringan internet sebanyak 57,10 persen.pulau pulau luar jawa, seperti sumatera 19,09 persen, kalimantan 7,97 persen, sulawesi 6,73 persen bali nusa 5,63 persen,dan 2,49 persen (Arianto & Bahfiarti, 2020). Remaja seiring tumbuh dan berkembangnya di era milenial saat ini banyak bersentuhan dengan kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memorelah informasi yang remaja butuhkan remaja berada pada masa instabilitas, cenderung mencoba hal hal yang baru (Anggraini & Yanto, 2022). Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis game online. Mulai dari game online yang ber-genre perang, balapan, olahraga dll. Game dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing (Surbakti, 2017). Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian (Cha & Seo, 2018) menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti internet, smartphome dan game online (Cha & Seo, 2018). Masa remaja merupakan masa di mana seseorang mengalami perubahan dari masa anak-anak menuju dewasa (Lestari, 2018).

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah, yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Novrialdy, 2019). Seperti hal lain, bermain game juga memberi pengaruh baik dan buruk (Asfaruddin et al., 2019).

Pande dan marheni (2015) mengatakan bahwa bermain game online mengatakan bahwa cenderung membuat pemain nya tertarik berlama lama di depan gadget sehingga melupakan aktivitas seperti belajar, makan, tidur dan berinteraksi dengan lingkungan luar (Lebho et al., 2020). Dampak game online terbagi menjadi 2 bagian yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang di dapatkan adalah remaja yang bermain game online lebih aktif dalam berpikir, emosional remaja dapat di luapkan lewat game online. sedangkan dampak negatif yaitu durasi bermain game online menjadi tidak terkontrol atau sudah melebihi batas normal, remaja menjadi suit berkonsentrasi mudah emosional dan juga susah dalam bersosialisasi (Erik & Wetik, 2020).

Hal tersebut di rasakan di Jorong Koto Birah di mana para anak-anak antusias bermain game online. Alasan mereka bermain game online menggunakan wifi ketimbang paket data ialah harga yang lebih murah serta bisa main sepuasnya 24 jam. Game yang di minati para anak-anak di sana ialah Free Fire. Rata – rata para anak-anak di sana bermain game online biasanya 8 hingga 10 jam perhari. Dan hal ini lah yang membuat para orang merasa cemas dengan kondisi anak-anak nya dan sehingga sering terjadi konflik antara orang tua dan anaknya. Untuk mencegah anak-anak agar tidak melakukan tindakan pelanggaran batas – batas main game online para masyarakat di butuhkan untuk melakukan kontrol sosial terhadap anak-anak bermain game online di warung wifi.

Tabel 1. Data Warung wifi di Nagari Koto Birah

No.	Daftar Warung Wifi	Pemilik
1.	Wifi Kempot	Syahyidiman syahril
2.	Wifi Pak Suparman	Suparman
3.	Wifi Da Medi	Medi
4.	Wifi Bu Dona	Dona

Sumber: observasi yang di lakukan peneliti di Nagari Koto Birah

Berdasarkan data data di atas dapat di rumuskan masalah dapat di rumuskan pertanyaan penelitian yaitu: bagaimana peran masyarakat dalam pelaksanaan bentuk-bentuk kontrol sosial terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi

Berdasarkan data observasi yang peneliti lakukan terdapat beberapa anak-anak yang bermasalah akibat game online pertama yaitu Wn berumur 16 tahun kasus di marahi orang tua karena jarang pulang bermain game online rata-rata 8 jam perhari. Yang kedua Rb berumur kasus membangkang kepada orang tua rata-rata bermain game online 8 jam perhari. Yang ketiga Ap berumur 9 tahun kasus membangkang kepada orang tua rata-rata main game online 5 jam perhari. Yang keempat Ds berumur 12 tahun kasus di marahi oleh orang tua karena jarang pulang rata-rata bermain game online 8 jam perhari. Yang terakhir Fn berumur 9 tahun kasus membangkang orang tua rata-rata bermain game online 5 jam perhari. Adapun penelitian yang relevan menurut peneliti antara lain:

Pertama penelitian oleh (Zainuddin & Agustang, 2019) yang berjudul Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan game online Pada Remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan smartphone pada remaja, dampak penggunaan smartphone pada remaja dan kontrol sosial orang tua terhadap penggunaan smartphone pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan smartphone pada remaja di Desa Giring-giring Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa adalah remaja di Desa Girng-giring lebih sering menggunakan smartphone sebagai media hiburan dibanding sebagai media komunikasi dan informasi. Media hiburan dalam smartphone yang digunakan remaja adalah berupa bermain game, melihat video dan foto pada media sosial dan mendengarkan musik. Dampak Penggunaan Smartphone di kalangan remaja Desa Giring-Giring Kecamatan Bontonompo berupa Perubahan perilaku remaja yaitu remaja menjadi malas-malasan bahkan jadi boros selalu meminta uang kepada orang tua mereka untuk membeli kartu kuota untuk keperluan smartphone nya. Remaja bermain game online di smartphone yang sudah sampai pada tahap ketagihan, mempengaruhi prestasi belajar, menunda-nunda aktivitasnya dan hubungan keluarga menjadi memburuk itu dilihat pelajar berani membentak orang tuanya. Kontrol sosial yang dilakukan orang tua di Desa Giring-giring terhadap penggunaan smartphone pada remaja lebih kepada upaya preventif yaitu dengan membatasi penggunaan pulsa, mengecek smartphone, menasihati remaja, dan memberikan aturan penggunaan smartphone di jam-jam tertentu. Upaya tersebut dilakukan untuk menghindarkan dari bahaya dan efek negatif dari smartphone meskipun cara-cara tersebut masih belum maksimal yang membuat remaja masih ketergantungan dan ketagihan.

Kedua Hasil penelitian (Jayanti, 2014) ini menyebutkan bahwa permainan playstation berpengaruh terhadap perubahan sikap maupun prestasi anak-anak usia sekolah di dusun Nglawisan. Dampak permainan playstation di Dusun Nglawisan ada yang bersifat positif, seperti mengenalkan anak pada teknologi yang semakin modern, sebagai sarana hiburan, maupun melatih anak untuk bergaul dengan lingkungan sekitar. Namun demikian, dampak yang dirasakan pada umumnya lebih kepada dampak negatif seperti menurunnya prestasi anak, menyebabkan anak menjadi malas, lupa waktu, sering berbohong, dan sebagainya. Para orang tua di Dusun Nglawisan melakukan upaya pengendalian yang bersifat preventif, kuratif, dan represif, maupun pengendalian yang bersifat persuasif. Pengendalian dilakukan mulai dari pencegahan, pengendalian saat terjadi penyimpangan, dan pengendalian untuk mengembalikan keserasian.

Dari kedua penelitian di atas tersebut belum ada yang membahas tentang bagaimana kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi. Oleh karena itu peneliti tertarik meneliti tentang "Kontrol Sosial Masyarakat Pada Anak-Anak Yang Bermain Game Online di Warung Wifi Jorong Koto Birah, Nagari Pulakek, Kecamatan Sungai Pagu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan tipe studi kasus. Penelitian ini di lakukan di jorong koto birah, nagari pulakek, kecamatan sungai pagu, kabupaten solok selatan. Pemilihan informan di lakukan dengan teknik purposive sampling dengan jumlah informan sebanyak 15 orang yang terdiri dari 6 orang tua, 3 warga sekitar, 4 anak tetangga yang bermain game online, 1 orang Wali Nagari, dan 1 orang pemilik warung wifi. Observasi yang di lakukan dengan cara penulis mengamati secara langsung anak-anak yang sedang bermain game online di warung wifi. Adapun observasi yang peneliti pakai yaitu observasi jenis observasi partisipasi pasif yaitu mendatangi tempat yang di amati sewaktu pengumpulan data namun tidak ikut terlibat dalam kegiatan sehari hari informan. Fokus observasi yaitu bagaimana kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi.

Teknik wawancara yang di gunakan adalah wawancara secara mendalam. Wawancara ini di sebut juga dengan wawancara tidak berstruktur, karena wawancara bersifat luwes, semua pertanyaan dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat di ubahkan pada saat wawancara di sesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara (Mulyana, 2006). Dalam menggunakan metode ini peneliti melakukan Tanya jawab secara langsung dan tidak langsung kepada informan yang berbeda dengan membawa instrument penelitian sebagai pertanyaan tentang hal-hal yang akan di tanyakan untuk mendapatkan data. Wawancara di lakukan untuk mengetahui secara mendalam mengenai kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang

bermain game online di warung wifi. Wawancara mendalam yang telah peneliti lakukan dengan 15 orang informan di lakukan dengan cara mendatangi rumah informan secara langsung. Untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau menarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi

Kontrol sosial adalah yang tercakup segala proses bersifat mendidik, mengajak atau bahkan memaksa warga masyarakat agar mematuhi kaidah-kaidah dan nilai sosial yang berlaku. Menurut Reiss, (1) Konsep “personal control”: seberapa kuat seseorang bertahan untuk tidak mempergunakan metode yang tidak disetujui secara sosial dalam mencapai tujuannya (2) Konsep “social control”: kemampuan kelompok atau lembaga sosial tertentu untuk norma atau aturan tertentu Konsep yang disampaikan Reiss menunjukkan sikap mempertahankan yang dianggapnya strategi yang tepat dalam mencapai tujuan yang diinginkannya, dan kemampuan dalam memaksimalkan fungsi organisasi kelompok sehingga terjadi efektifitas kegiatan dengan memperhatikan norma yang berlaku (Soekanto, 2015). Adapun bentuk kontrol atau pengendalian sosial yang penulis gunakan yaitu bentuk kontrol sosial oleh masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi di jorong koto birah, nagari pulakek, kecamatan sungai pagu, kabupaten solok selatan Kontrol sosial bertujuan untuk mengetahui bentuk kontrol sosial terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi , ada beberapa bentuk kontrol atau pengendalian sosial oleh masyarakat adalah sebagai berikut:

Upaya Preventif

Teguran

Masyarakat selaku warga Jorong Koto Birah sering melakukan teguran terhadap Anak-Anak yang bermain game online di warung wifi. Teguran dilakukan pada Anak-Anak yang bermain game yang melewati batas ketentuan, biasanya teguran itu di berikan peringatan satu kali, dua kali hingga tiga kali jika tidak mengindahkan teguran maka di beri sanksi. Sanksi yang di berikan biasanya berupa pengurangan uang jajan, hp di sita, dan di larang memakai hp. Hal ini sesuai apa yang di sampaikan oleh masyarakat sekaligus orang tua pemain game online di warung wifi Yusmaniar (41 Tahun).

“...Kami dari pihak masyarakat dan sebagai orang tua selalu mengontrol anak-anak kami, kami tidak melarang anak-anak kami bermain game online. Hanya kami membatasi waktunya bermain, biasanya jika anak-anak kami melanggar batas ketentuan main game, biasanya kami memberi peringatan maksimal sampai tiga kali jika juga tidak mengerti maka kami menghukum hukuman yang biasa kami berikan yaitu mengurangi uang jajan sekolah, hp di sita dan di larang bawa kendaraan bermotor...” (Wawancara tanggal 26 Januari 2022).

Hal yang senada juga di sampaikan salah satu masyarakat dan sekaligus orang tua anak pemain game online Nefrianti (44 Tahun).

“...Kami sebagai masyarakat dan orang tua tidak melarang anak-anak kami bermain game online. hanya saja kami membatasi waktunya yaitu boleh main game sepulang sekolah dengan syarat ketentuan berlaku. jika para anak-anak melanggar biasanya kami beri peringatan sampai tiga kali dan jika saja melanggar biasanya kami hukum hukuman yang biasanya kami berikan yaitu mengurangi uang jajan sekolah menyita hp selama sebulan tergantung besar atau kecil kesalahan mereka dan membolehkan memakai kendaraan bermotor...” (Wawancara tanggal 26 Januari 2022).

Hal ini juga sama di sampaikan oleh AZ (22 Tahun) , PT (22 Tahun) dan WY (32 Tahun) dan AF (23 Tahun).

“...Kami sebagai tetangga tidak melarang anak-anak yang bermain game online tapi kami sebagai tetangga merasa kasihan pada anak yang terlibat main game online di warung wifi, biasanya kami memberikan hukuman kepada adek adek kandung kami jika kedatangan

melanggar aturan main game hukumannya biasanya kami tidak memberikan uang jajan, tidak boleh memakai kendaraan bermotor..." (Wawancara tanggal 29 Januari 2022).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada informan di atas dapat dipahami bahwa masyarakat sekaligus para orang tua pemain game online sudah melakukan kontrol Sosial terhadap Anak-anak nya dalam main game online di warung wifi. Biasanya jika main melewati batas ketentuan atau waktu maka masyarakat memperingatkan sampai tiga kali dan jika masih mengulangi maka akan di hukumi oleh orang tua hukuman yang biasa diberikan ialah berupa pengurangan uang jajan, hp di sita dan larangan memakai kendaraan bermotor. Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di Jorong Koto Birah teguran yang dilakukan oleh masyarakat selalu berulang-ulang agar para Anak-Anak yang bermain game online di warung wifi tidak melakukan pelanggaran dan penyimpangan yang berkaitan dengan sebagai anak pelajar.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dapat dilihat yaitu wawancara pada tanggal 26 Agustus dengan informan berjumlah 15 orang yang terdiri dari orang tua, warga sekitar, tetangga anak yang bermain game online, wali nagari, dan pemilik warung wifi. Hasil wawancara dapat diuraikan bahwa para orang tua tidak melarang anak-anak mereka bermain game online namun dengan syarat bahwa mereka tetap mematuhi aturan jika melanggar mereka diberikan sanksi. tetangga juga mengatakan bahwa mereka tidak melarang anak-anak yang bermain game online namun mereka tetap menasihati dan memberikan sanksi jika adek mereka kedapatan melanggar akibat main game online yang terlalu lama. Warga sekitar berpendapat bahwa mereka mengatakan bahwa tidak melarang anak-anak yang bermain game online namun anak yang bermain game online tersebut harus tahu bahwa mereka sebagai seorang pelajar tidak boleh lupa belajar dan sekolah. Hal ini disebutkan juga oleh wali nagari menurutnya tidak ada larangan dalam bermain game online orang tua harus mengawasinya beliau meminta kepada instansi sekolah untuk mencegah anak-anak tersebut agar tidak kecanduan game online. begitu juga dengan si pemilik warung wifi menurutnya tidak ada larangan dalam bermain game online namun diharapkan tidak memakai atribut sekolah dan main game online harus sepulang sekolah dan batas waktu main wifi jam 12 jam jika lewat wifi di ancam di matikan agar anak-anak menggunakan waktunya besok sekolah.

Observasi pertama yang peneliti lakukan pada bulan maret 2021 menemukan bahwa orangtua sering menjemput anak-anak nya yang sedang bermain game online hal ini dikarenakan keresahan orang tua anak mereka jarang pulang. Observasi kedua pada bulan terlihat bahwa ada orang tua memberikan sanksi pada anak mereka yang melanggar batas-batas waktu main game online dimana orang tua itu memberikan sanksi berupa di larang membawa kendaraan bermotor. Observasi terakhir pada tanggal 26 Januari 2022 terlihat bahwa si pemilik warung wifi mengancam mematikan warung wifi karena para anak yang main game online kedapatan masih memakai atribut sekolah.

Berdasarkan analisis Teori Kontrol Sosial oleh Travis Hirschi terlihat disini bentuk attachmen atau kasih sayang yang diberikan oleh masyarakat di mana masyarakat menegur para Anak-anak yang bermain game online agar tidak kebablasan dan tidak lupa pada identitas diri sebagai pelajar dan ini menunjukkan bahwa masyarakat peduli pada nasib Anak-Anak yang bermain game online agar mereka menyadari bahwa belajar dan pendidikan itu sangat penting bagi kehidupan mereka kelak disini juga para orang tua menekankan pentingnya hidup disiplin, disiplin kehidupan sehari-hari dan disiplin dalam belajar orang tua memberikan attachmen karena mereka sadar bahwa bermain game online terlalu lama membuat anak-anak lupa belajar dan akan masa depan mereka sendiri. Dengan adanya hukuman tersebut menunjukkan bahwa masyarakat peduli dengan nasib anak-anak yang bermain game online agar mereka menyadari kesalahan yang mereka lakukan (Asfaruddin et al., 2019).

Pengawasan

Pengawasan termasuk dalam usaha preventif, yaitu sebuah tindakan yang diambil untuk mengurangi atau menghilangkan kemungkinan terjadinya suatu kejadian yang tidak diinginkan di masa depan. Atau juga bisa diistilahkan sebagai suatu usaha yang dilakukan sebelum terjadinya suatu pelanggaran. Dalam preventif masyarakat atau seseorang diarahkan, dibujuk, atau diingatkan supaya jangan melakukan pelanggaran tersebut.

Terkait usaha preventif ini, pengawasan yang dilakukan oleh masyarakat jorong Koto Birah terhadap Anak-anak bermain game online Di warung wifi adalah mengawasi keseharian Anak –Anak

dalam bermain game online seperti yang di ungkapkan oleh bapak Wali Nagari Pulakek, Jorong Koto Birah Tabrani (42 Tahun).

“...Kami tidak melarang anak-anak yang bermain game online silakan, tapi kami hanya mengimbau para masyarakat dan orang tua dan wali kelas sekolah agar mengawasi anak-anak mereka agar mengontrol, mengawasi anak-anak yang bermain game online di warung wifi pada saat jam pembelajaran dan memakai atribut sekolah, kami sangat melarang hal itu terjadi karena mengganggu mereka sebagai pelajar...” (Wawancara tanggal 29 Januari 2022).

Hal ini senada dengan salah satu masyarakat Jorong Koto Birah yang di ungkap oleh Novi devita sari (30 Tahun).

“...Kami tidak melarang anak-anak yang bermain game online di warung wifi, kami hanya mengawasi agar Anak-Anak kami tidak kecanduan main game online. supaya mereka agar dapat fokus sekolah mau jadi apa dia jika main game online terus hingga sampai lupa mereka sebagai pelajar...” (Wawancara tanggal 26 Januari 2022).

Berdasarkan wawancara penelitian yang peneliti lakukan dapat di pahami bahwa masyarakat sekaligus Orang Tua telah melakukan pengawasan pada anak-anaknya dalam bermain game online. Disini bisa dipahami bahwa para orang tua sangat mencemaskan kondisi anak-anak mereka dimana kecemasan para orang tua yaitu takut anaknya ketergantungan game online dan lupa pada sekolah mereka masing-masing bukan hanya itu para orang tua juga takut anak-anak mereka mengakses situs terlarang.

Berdasarkan observasi peneliti pada bulan Maret 2021 peneliti menemukan bahwa orang tua sering menjemput anak-anak mereka di warung wifi. Hal ini di dasarkan keresahan orang tua terhadap anak-anak nya yang lupa pulang, dan hal ini peneliti melihat adanya pengawasan masyarakat terhadap Anak-Anak yang bermain game online di warung wifi.

Berdasarkan analisis teori kontrol sosial Travis Hirschi di sini peneliti melihat adanya bentuk Kontrol sosial yang di lakukan oleh masyarakat. yaitu pengawasan yang di berikan dengan cara menengok anak-anak yang bermain game online di tempat warung wifi Agar tidak terjadi nya penyimpangan sebagai pelajar dan kecanduan game online. masyarakat memberikan pengawasan kepada anak-anak yang bermain game online dengan tujuan memberikan rasa aman kepada anak-anak game online agar mereka paham esensi mereka sebagai pelajar dan seharusnya mereka lebih fokus belajar dari pada main game online terus menerus (Jayanti, 2014).

Upaya Kuratif

Ancaman

Mengancam Anak-Anak bukanlah sebuah pola asuh yang baik. Tetapi sebagai masyarakat hal ini dapat mengendalikan atau membuat anak-anak agar mau menurut dengan aturan yang berlaku di dalam masyarakat. Agar anak-anak paham batas-batas dan toleransi dalam bermain game online di warung wifi. Ancaman dianggap sebagai salah satu yang ampuh dalam melakukan kontrol sosial. Ancaman yang sering di berikan oleh masyarakat Jorong Koto Birah ialah seperti ancaman mematikan jaringan wifi dan ancaman mengusir dari warung wifi

Mengancam mematikan jaringan wifi

Mengancam mematikan jaringan wifi terbilang paling ampuh dalam melakukan kontrol sosial bagi masyarakat jorong ini adalah solusi efektif di pakai untuk mengontrol anak-anak mereka hal ini senada dengan yang di sampaikan oleh Kismawati pemilik warung wifi (52 Tahun).

“...Tujuan saya membeli wifi ialah untuk memudahkan siswa belajar online, dan juga hiburan saya tidak melarang Anak yang bermain game online bahkan saya mengizinkan mereka tidur di rumah saya sendiri tanpa di pungut biaya alias gratis di tempat yang telah saya sediakan. Tetapi saya tetap berkomitmen dengan batasan batasan waktu yang di bolehkan main game online, saya membolehkan Anak-Anak yang bermain game online paling lambat sampai Jam 12 malam jika melewati batasan di atas maka saya dengan tegas

mematikan jaringan wifi. Karena juga saya paham mayoritas pemakai wifi di sini ialah pelajar...” (Wawancara tanggal 26 Januari 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 26 Januari 2022 dan tanggal 29 Januari 2022 terlihat dalam kontrol sosial terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi dengan cara memberikan ancaman pada Anak-Anak yang bermain game online dalam masih memakai atribut sekolah.

Berdasarkan analisis teori kontrol sosial Travis Hirschi disini terlihat bahwa bentuk Kontrol Sosial yang di berikan masyarakat dalam bentuk ancaman untuk memberikan tekanan terhadap anak-anak yang bermain game online agar tidak menyimpang dari norma yang berlaku. Masyarakat memberikan ancaman pada anak-anak yang bermain game online bertujuan agar mereka mematuhi aturan-aturan yang telah di buat agar tidak di langgar. Kontrol sosial yang di berikan masyarakat merupakan bentuk commitment masyarakat jorong koto birah terhadap anak-anak yang bermain game online agar dapat meminimalisir terjadinya pelanggaran atau penyimpangan yang tidak diinginkan pada anak-anak yang bermain game online tersebut (Zainuddin & Agustang, 2019).

Mengancam mengusir dari warung wifi

Mengancam mengusir dari warung wifi juga sangat efektif di lakukan, agar anak-anak yang bermain game online di warung wifi paham aturan-aturan yang telah di berlakukan oleh si pemilik wifi. Hal ini senada di sampaikan oleh si pemilik warung wifi Kismawati (52 Tahun).

“...Saya tidak segan –segan mengusir anak-anak yang bermain game online yang apabila melanggar kesepakatan atau aturan yang telah di buat misalnya bermain game online di warung wifi di waktu jam sekolah, bermain game online melebihi batas waktu atau jam tertentu...” (Wawancara tanggal 26 Januari 2022).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan informan dapat tanggal 29 Januari 2022 terlihat si pemilik warung selalu memberikan ancaman mengusir kepada anak-anak yang bermain game online di warung wifi. Hal tersebut berlaku bagi anak yang bandel yang sering bermain game yang tidak sesuai dengan batas waktu yang di tentukan dan yang masih memakai atribut sekolah.

Berdasarkan analisis teori kontrol sosial Travis Hirschi di sini terlihat bahwa masyarakat melakukan Kontrol Sosial dengan memberikan ancaman mengusir dengan tujuan para anak tersebut paham aturan aturan antara bermain dan waktu belajar. Ancaman pengusiran di warung wifi merupakan bentuk bukti bahwa masyarakat Jorong Koto Birah telah menjalankan kontrol sosial dalam bentuk ancaman sebagai bentuk rasa peduli masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi (Pratiwi & Erianjoni, 2021).

Upaya Represif

Pemberian Sanksi

Pemberian sanksi salah satu langkah yang di berikan oleh masyarakat jorong Koto Birah untuk melakukan kontrol sosial terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi. Hal ini di berikan dengan tujuan maksud memberikan efek jera kepada Anak-Anak bermain game online agar tidak melanggar batas – batas waktu main game yang telah di tentukan dan pemain yang kedapatan masih memakai atribut sekolah. Hal ini senada yang di sampaikan oleh Nefrianti (44 Tahun).

“...Karena kami telah membuat aturan tertentu dan kedapatan jika anak melanggar peraturan yang di buat dalam bermain game online di warung wifi, maka kami memberikan sanksi menyita HP selama satu bulan dan plus kurangi uang jajan sekolah...” (Wawancara tanggal 26 Januari 2022).

Hal ini juga senada di sampaikan oleh Yusmaniar (41 Tahun)

“...Kami tidak segan segan memberikan sanksi apabila melanggar batas-batas waktu bermain game online di warung wifi. Bahkan saya telah pernah memberikan beberapa kali sanksi pada anak saya yang kedapatan terlalu lama bermain game online tersebut dan saya memberi hukuman berupa HP di sita selama satu bulan dan uang jajan di kurangi...”

Hal ini juga senada apa yang di sampaikan oleh jesmidarti (41 Tahun)

“...Kami tidak segan memberikan sanksi anak kami kedapatan melanggar batas waktu bermain game online. bahkan saya pernah memberikan sanksi kepada anak saya sendiri saya menyita hp nya sampai menangis karna saking kecanduannya anak saya main game tersebut...” (Wawancara tanggal 26 Januari 2022).

Hal ini sependapat juga dengan yang di sampaikan oleh AZ (22 Tahun)

“...Kami tidak segan memberikan hukuman apabila adek kami kedapatan melanggar batas waktu main game, bahkan saya pernah memberikan hukuman kepada adek saya sendiri berupa tidak member uang jajan hal ini supaya memberikan efek jera bagi mereka...” (Wawancara tanggal 29 Januari 2022).

Dari wawancara peneliti dengan informan dapat kita pahami bahwa masyarakat telah melakukan kontrol sosial dengan cara memberikan sanksi. jika anak kedapatan melanggar aturan yang telah di buat bermain game online di warung wifi melebihi batas waktu tertentu. Sanksi yang di berikan berupa HP di sita dan uang jajan di kurangi agar dapat memberikan efek jera bagi anak-anak yang bermain game online yang melakukan pelanggaran atau penyimpangan.

Dari observasi peneliti pada bulan awal bulan November 2021 terlihat bahwa masyarakat Jorong Koto birah memberikan sanksi pada anak-anak mereka yang bermain game online di warung wifi yang di melanggar batas- batas waktu yang telah di tentu sehingga anak-anak tersebut di beri sanksi berupa HP di sita, uang jajan di kurangi, serta di batasi menikmati fasilitas rumah seperti dilarang menggunakan motor.

Setelah mendapatkan data di atas maka peneliti menganalisis pengendalian kontrol sosial terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi ini menggunakan teori kontrol sosial oleh Travis Hirschi. Dalam teori kontrol sosial ini terdapat empat unsur utama yaitu attachment, commitment, Involvement, dan believe. Attachment disini merupakan sumber kekuatan yang muncul dari hasil sosialisasi, sehingga individu memiliki komitmen yang kuat untuk patuh terhadap aturan. Kasih sayang merupakan sumber kekuatan yang muncul dari hasil sosialisasi didalam keluarga. Commitment yang kuat pada aturan dapat memberikan kerangka kesadaran mengenai masa depan. Bentuk komitmen ini, antara lain berupa kesadaran bahwa masa depannya akan suram apabila ia melakukan tindakan menyimpang. Tanggung jawab yang kuat terhadap aturan memberikan kerangka kesadaran mengenai masa depan. Involvement yang dimaksud disini akan mendorong individu untuk berperilaku partisipatif dan terlibat didalam ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan oleh masyarakat. Intesitas keterlibatan seseorang terhadap aktivitas-aktivitas nomartif konvensional dengan sendirinya akan mengurangi peluang seseorang untuk melakukan tindakan-tindakan melanggar hukum. Believe yang dimaksud disini merupakan kesetiaan dan kepatuhan terhadap norma-norma sosial atau aturan masyarakat akhirnya akan tertanam kuat didalam diri seseorang dan itu berarti aturan sosial telah self-inforcing dan eksistensinya (bagi setiap individu) juga semakin kokoh. Bentuk attachment atau kasih sayang yang di berikan oleh masyarakat ialah berupa teguran kepada anak-anak yang bermain game online di warung wifi teguran itu di beri peringatan sebanyak tiga kali. Hal ini bertujuan untuk menghindari anak-anak yang bermain game online tidak melanggar batas- batas waktu dalam bermain game online dan juga tidak melupakan identitas nya sebagai pelajar agar fokus pada sekolah. Involvement atau keterlibatan masyarakat dalam mengontrol anak-anak yang bermain game online, keterlibatan masyarakat dalam mengontrol anak-anak yang bermain game online Di warung wifi dalam bentuk pengawasan. Pengawasan yang di lakukan masyarakat bertujuan untuk mencegah terjadinya penyimpangan, apabila anak- anak yang bermain game online di warung wifi melakukan pelanggaran, maka akan mendapatkan ancaman dan sanksi yang sesuai dengan commitment masyarakat.

Teori yang dikemukakan oleh Travis Hirschi tentang kontrol sosial dapat terlihat dari pengendalian represif oleh masyarakat Jorong Koto Birah terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi sangat berpengaruh terhadap perilaku Anak-Anak yang bermain game online warung. Teguran merupakan bentuk kasih sayang yang di berikan kepada anak-anak yang bermain game online di warung wifi. Mengawasi dan mengontrol merupakan bentuk keterlibatan masyarakat terhadap anak-anak yang bermain game online agar mereka tidak melakukan pelanggaran dan penyimpangan.

Anak-anak bertanggung jawab jika terbukti melakukan pelanggaran dan mendapatkan ancaman dan sanksi oleh masyarakat (Pratiwi & Erianjoni, 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di lapangan dapat bahwa saat ini Kontrol Sosial yang di lakukan oleh masyarakat di Jorong Koto Birah, di Nagari Pulakek Koto Baru, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Pada anak-anak yang bermain game online di latar belakang oleh bentuk keresahan masyarakat terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi yang melebihi 8 jam hingga 10 perhari sehingga adanya komitmen dari pihak masyarakat untuk mengontrol dan mengawasi anak-anak yang bermain game online di warung wifi. Masyarakat berperan penting memberikan Kontrol Sosial terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi hal ini bertujuan agar anak-anak yang bermain game online tidak melakukan pelanggaran batas-batas waktu main game online dan penyimpangan. Beberapa kontrol sosial yang di berikan oleh masyarakat tersebut di antaranya yaitu yang pertama memberikan teguran, yang kedua memberikan pengawasan, yang ketiga memberikan ancaman yang terdiri dari mengancam mematikan wifi, mengancam mengusir dari warung wifi, dan yang keempat pemberian sanksi. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat di simpulkan Bahwa masyarakat jorong Koto Birah telah melaksanakan perannya dalam melakukan kontrol sosial pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi di Jorong Koto Birah, di Nagari Pulakek Koto Baru, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Namun hasil dapat di katakan belum maksimal karena masih banyak terdapat pelanggaran-pelanggaran yang di temui terhadap anak-anak yang bermain game online di warung wifi.

Daftar Pustaka

- Anggraini, S., & Yanto, A. R. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Smpn Alok Maumere. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1645–1652.
- Arianto, A., & Bahfiarti, T. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184.
- Asfaruddin, K., Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol diri mahasiswa yang kecanduan game online di Asrama Kaway XVI. *Jurnal Suloh: Jurnal Bimbingan Konseling FKIP Unsyiah*, 4(2).
- Cha, S.-S., & Seo, B.-K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open*, 5(1), 205.
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59–78.
- Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Solidarity: Journal of Social Studies*, 1(2), 60–72.
- Husnayani, H. (2021). Fenomena Game Online di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malange Kabupaten Luwu Utara. Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo).
- Jayanti, A. D. (2014). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Permainan Playstation Pada Anak Usia Sekolah di Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2). STIKes Insan Cendekia Medika Jombang.
- Mulyana, D. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Pratiwi, O. B., & Erianjoni, E. (2021.). Kontrol Sosial Sekolah pada Perilaku Bullying di Kalangan Siswa SMP Negeri 27 Kabupaten Tebo Provinsi Jambi. *Jurnal Perspektif*, 5(1), 152-159.
- Soekanto, S. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali pers.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Zainuddin, M., & Agustang, A. (2019). Kontrol Sosial Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Remaja (Studi Di Desa Giring-Giring Kecamatan Bontompo Kabupaten Gowa. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 1(1), 68–73.