

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Maraknya fenomena *online game* atau juga bisa disebut dengan *internet gaming* merupakan fenomena permainan yang sangat populer sejak tahun 2012.² Menurut Adrew Rollings dan Emes Adams, game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain secara bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.³ Bermain *online game* tidak hanya saja memberikan hiburan melainkan juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga membuat individu bermain *online game* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini yang membuat setiap individu tidak hanya menjadikan penikmat melainkan beralih status menjadi penggemar game online. Istilah kecanduan tidak hanya ketergantungan terhadap zat-zat aktif, melainkan suatu perilaku atau kegiatan yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam menggunakan *online game*. Kecanduan *online game* ditandai dengan sejauh mana seseorang dalam bermain game secara berlebihan yang dapat berpengaruh negative bagi pemain game tersebut.

² Diah Tri Nugraheni, Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online: *Skripsi* tidak diterbitkan, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2017, hal. 2

³Lutfi Asrori and Emha Luthfi, "Perancangan Dan Pembuatan Game Online 'Penyelamatan Tawanan Perang' Berbasis Html 5 Untuk Penerapan Aplikasi Game Facebook Menggunakan Engine Construct 2," *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*, Vol. 13 No. 3 (2012), 55 dalam <https://ojs.amikom.ac.id> diakses 20 September 2021

penggemar *online game* cenderung kepada anak-anak bahkan remaja sekalipun, tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *online game* dengan dorongan emosi (semangat dan giat), semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan anak dalam bermain *online game*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain game onlinenya.⁴ Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan juga terdapat bahwa sisi positif *online game* bisa melepas penat dalam rutinitas sehari-hari, namun disisi lain ketika *online game* dimainkan dengan satuan waktu yang sangat tinggi maka bisa berpengaruh terhadap watak dan perilaku pemain *online game* tersebut.⁵ Perilaku akibat dari permainan *online game* ini sebenarnya bisa dikurangi dengan melibatkan peran keluarga didalamnya. Pembinaan dan pendidikan terhadap individu tergambar dalam pola asuh orang tua.⁶

Menurut Petranto pola asuh orang tua merupakan pola perilaku yang diterapkan pada anak bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu.⁷ Pola asuh ini merupakan pola yang dirasakan oleh anak yang mana pola asuh yang ditanamkan tiap keluarga berbeda, hal ini tergantung pandangan dari tiap orang tua. Orang tua yang mendidik anak-anaknya dengan cara memanjakan dan memenuhi segala keinginan anaknya memiliki dampak negative terhadap perkembangan anak. Pola asuh yang kurang memiliki kendali dan kurangnya aspek hukuman dalam kejelasan

⁴ Conni La Febrina, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agretivitas Siswa". *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI* dalam <http://lib.unnes.ac.id> diakses 05 Januari 2022

⁵ I Made Dian Permana dan David Hizkia Tobing, "Peran Intensitas Bermain Game Online dan Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Tingkat Agretifitas Pada Remaja Awal di Kota Denpasar". *Jurnal Psikologi Udayana* dalam <https://ojs.unud.ac.id> diakses 05 Januari 2022

⁶ *Ibid.*, hal. 140

⁷ Rabiatul Adawiah, "Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol.7 No. 1 (2017), hal. 33". dalam <https://ppjp.ulm.ac.id> diakses 20 September 2021.

komunikasi orang tua terhadap anak disebut pola asuh permisif.⁸ Pola asuh anak, juga harus dipertegas dengan prinsip-prinsip yang kuat dalam membina keluarga yang akan menjamin kelanjutan hidup, pertumbuhan dan pendidikan sehingga tercipta suatu keluarga yang kuat dan bahagia.⁹

Berdasarkan informasi yang berperan sebagai orang tua yang memiliki anak penggemar *online game* menerapkan pola asuh demokratis, yang mana pola asuh ini dapat dilihat dan ditinjau dari bagaimana orang tua dari anak penggemar *online game* ini tidak ragu untuk mengendalikan anak, pendekatan atau pengertian yang diberikan orang tua terhadap anak bersifat hangat, dan menjelaskan bagaimana memberi sosialisasi terhadap anak dalam kegiatan sehari-hari dan dengan cara bagaimana mengatur waktu anak saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan saat anak menghabiskan waktu luang, seperti apa orang tua dapat dituntut memberikan sosialisasi terhadap anak. Agar orang tua dan anak terjalin komunikasi yang baik.¹⁰ Bahwa saat ini anak sudah mulai kecanduan dengan *online game* cenderung harus diberi pengertian dan strategi orang tua untuk pembagian waktu kapan harus belajar dan kapan harus bermain, adanya kontroling serta sosialisasi akan berdampak besar pada bagaimana tingkat prestasi anak dibidang akademik. Fakta dalam studi kasus di Kecamatan Bangsa Kabupaten Mojokerto yang sering dikunjungi anak-anak muda untuk menghabiskan waktu luangnya di warung yang

⁸I Made Dian Permana dan David Hizkia Tobing, "Peran Intensitas Bermain Game Online Dan Pola Asuh Permisif Orangtua Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Awal Di Kota Denpasar," *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol.6 No. 01 (2019) 139.

⁹ Mahmud Syaltut, *aqidah dan Syari'ah islam*, terj. Fachrudin HS dan Nashrudin Thoha Putra, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal. 149.

¹⁰Dina Ulfiana, "Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Usia Dini Yang Menjadi Pecandu Game Online". *Jurnal Sosiologi* dalam <http://repository.unair.ac.id> diakses 24 Oktober 2021

menyediakan fasilitas wifi, kegiatan yang dilakukan disana yaitu bermain *online game* dengan teman sebayanya. Berdasarkan kajian ada dua keluarga yang berbeda, pada keluarga 1 keluhan yang muncul yaitu kedua orang tua bekerja sedangkan kedua anaknya dirumah sendirian sehingga waktu yang digunakan dirumah yaitu bermain game dengan durasi 4-5 jam sehari. Pada keluarga 2 didapatkan bahwa orang tua jarang memberikan batasan kepada anak untuk bermain game, sehingga anak bermain game hingga durasi 4 jam sehari.¹¹ Berdasarkan penelitian pada kedua keluarga memiliki masalah yang sama yaitu resiko ketegangan peran memberikan asuhan berhubungan dengan ketidak mampuan keluarga dalam menerapkan pola asuh yang tepat dan kesiapan meningkatkan kesehatan berhubungan dengan ketidak tauan keluarga terhadap dampak negatif *online game*.

Secara bahasa *hadhanah* (asuh) yang berma'na pendamping, karena seorang pengasuh akan senantiasa mendampingi anak yang berada dalam pengasuhannya. Sedangkan jika dilihat dari segi syara' maka ma'nanya menjaga atau mengasuh anak kecil dari segala sesuatu hal yang membahayakan dan berusaha mendidiknya dengan melakukan hal-hal yang bermanfaat untuk kebutuhan rohani dan jasmani.¹² Disisi lain pola asuhan orang tua terhadap anak yang cenderung memberikan kebebasan sepenuhnya terhadap keputusan dan langkah yang akan dilakukan sang anak, orang tua jarang sekali memberikan pengarahan dan penjelasan terhadap anak tentang apa yang sebaiknya dilakukan anak, dalam pola asuh permisif hampir tidak

¹¹ Venny Riska Wulan Cahyani, Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kecanduan Game (Studi Kasus di Dusun Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto): *Skripsi* Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 4

¹² Saleh Al-Fauzan, *Fiqih Sehari-hari*. (Jakarta: Gema Insani , 2005), hal. 748.

ada komunikasi antara anak dan orang tua serta hampir tidak ada disiplin sama sekali.¹³

Pola asuh permisif dibagi menjadi dua, yaitu *permissive indifferent* dan *permisif indulgent*

1. *Permisif indifferent* yaitu suatu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak. Tipe pengasuhan ini diasosiasikan dengan inkompetensi social anak, khususnya kurangnya kendali diri.
2. *Permisif indulgent* yaitu suatu gaya pengasuhan yang mana orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak, tetapi menerapkan sedikit batas atau kendali atas mereka. Pengasuhan *permissive indulgent* diasosiasikan dengan kurangnya kemampuan pengendalian diri anak, karena orang tua yang *permissive indulgent* cenderung membiarkan anak-anak melakukan apa saja yang mereka inginkan.¹⁴

Pola asuh menurut Islam adalah (hadlona) polah asuh dengan nilai-nilai Islam yang bersumber dari ajaran Islam. Aspek jajarannya dari pola asuh Islam adalah terpenuhinya seluruh potensi dasar manusia yaitu: ruh, akal dan jasad, sehingga tercipta generasi yang seimbang (tawazun).¹⁵

berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di Desa Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto pada bulan Maret 2015 dari 10 remaja menggunakan lembar kuesioner didapatkan bahwa 3 remaja (30%) memiliki perilaku kecanduan yang positif terhadap *online game* dan 7 remaja (70%) memiliki

¹³*Ibid.*, hal.4

¹⁴ Jhon W. Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, Terj. Shinto B, (Jakarta: Erlangga, 2003), hal. 185

¹⁵ Herliawati, Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja Yang Memiliki Perilaku Merokok (Studi kasus di MAN 3 Marabahan Kecamatan Tamban): *Skripsi Tidak Diterbitkan*, 2015), hal. 25

kecanduan yang negative terhadap *online game*.¹⁶ Hal ini menunjukkan bahwa angka remaja penggemar *online game* di Mojokerto masih terbilang tinggi di mana hal ini peran orang tua sangat dibutuhkan. Dilain sisi masih belum ditemukan penelian pola asuh orang tua terhadap anak penggemar online game di Mojokerto. Permasalahan yang terlihat dari hasil penjabaran teori-teori diatas, memberikan ketertarikan pada peneliti untuk melakukan penelitian lebih jauh tentang “Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Penggemar *Online Game* Dalam Perspektif Kyai Pesantren (Studi Kasus di Kecamatan Bangsal Mojokerto)” peneliti menganggap permasalahan diatas menarik dan penting untuk dilakukan pengkajian lebih dalam dengan fokus penelitian. *Pertama*, bagaimana pola asuh orang tua terhadap anak penggemar *online game* di Kecamatan Bangsal Mojokerto. *kedua*, bagaimana pola asuh orang tua terhadap anak penggemar *online game* dalam perspektif kyai pesantren di Mojokerto

B. Fokus Penelitian

Rumusan masalah yang akan diteliti dalam skripsi, yaitu:

1. Bagaimana pola asuh orang tua terhadap anak penggemar *online game* di Kecamatan Bangsal Mojokerto?
2. Bagaimana pola asuh orang tua terhadap anak penggemar *online game* di kecamatan Bangsal Mojokerto perpektif kyai pesantren?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam skripsi, yaitu:

¹⁶ Zaeanal Abidin, “perilaku kecanduan game online pada anak sekolah didesa gayaman kecamatan Mojoanyar kabupaten Mojokerto” dalam <https://text-id.123dok.com> diakses 04 Januari 2022

1. Untuk mendeskripsikan pola asuh orang tua terhadap anak penggemar online game di Kecamatan Bangsal Kabupaten Mojokerto
2. Untuk menganalisis pola asuh orang tua terhadap anak penggemar online game perspektif kyai pesantren di Mojokerto

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Akademis

- a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau rujukan peneliti selanjutnya.
- b. Penelitian ini menjadi sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama hal-hal yang berhubungan dengan peran orang tua terhadap anak penggemar *online game*.
- c. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan bacaan di perpustakaan kampus UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Anak penggemar *online game*

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait peran orang tua terhadap penggemar *online game*, sehingga remaja lebih bijak lagi dalam memilih permainan dan terhindar dari dampak negatif *online game*.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi orang tua untuk dapat memahami peran penting pola asuh orang tua terhadap anak penggemar *online game* dan juga dapat mengetahui sekaligus menerapkan pola asuh orang tua yang efektif bagi anak penggemar *online game* perspektif kyai pesantren

c. Bagi Kyai

Dengan adanya penelitian ini para kyai di kalangan pesantren diharapkan dapat memberikan arahan dan penetapan pola asuh yang efektif bagi orang tua terhadap anak penggemar *online game* sehingga para orang tua dapat memahami dan menerapkan sesuai keilmuan pesantren

d. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada masyarakat akan pengaruh *online game* dan dampak sosial yang ditimbulkan dari bermain *online game* dan bahwa *online game* dapat terindikasi pada kecanduan.

e. Bagi Peneliti selanjutnya

Semoga dengan adanya penelitian ini dapat mendorong munculnya penelitian-penelitian yang sejenis, lebih bervariasi dan yang lebih menarik bagi para pembaca.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Konsep adalah abstraksi yang dibentuk dengan mengeneralisasikan hal-hal yang khusus. Kerangka ini berguna untuk menggambarkan konsep-konsep yang khusus, yang berada dari variable-variable penelitian yang akan diteliti.¹⁷

a. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua merupakan pola perilaku yang diterapkan pada anak bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu. Pola perilaku ini diasakan oleh anak, dari

¹⁷ Jalaludin Rahmat, *Metodologi Penelitian Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Kosdakarya, 2017), hal. 12

segi negatif maupun positif. Pola asuh yang diterapkan tiap keluarga berbeda, hal ini tergantung pandangan dari tiap orang tua.¹⁸ Adapun pengasuhan anak menurut Undang-Undang No 44 tahun 2017 Tentang Pelaksanaan Pengasuhan Anak. Pasal 1 ayat 1 bahwa pengasuhan anak adalah kebutuhan akan kasih sayang, kelekatan, keselamatan dan kesejahteraan yang menetap dan berkelanjutan demi kepentingan terbaik bagi anak.¹⁹ Dalam pasal 2 huruf a dan b membahas tentang tujuan pengasuhan anak bahwa (a) : terpenuhinya pelayanan dasar dan kebutuhan setiap anak akan kasih sayang, kelekatan, keselamatan, kesejahteraan, dan hak-hak sipil anak dan huruf (b) : bahwa diperolehnya kepastian pengasuhan yang layak setiap anak. Dan untuk pasal 3 ayat 1 : bahwa setiap anak berhak untuk diasuh oleh Orang Tuanya sendiri.²⁰ Sesuai dengan pasal tersebut adanya kewajiban orang tua dalam pemenuhan pengasuhan anak.

b. Anak Penggemar Online Game

Online game merupakan game yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Penggunaan *online game* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan game, anak yang keseringan bermain *online game* berpeluang untuk mengalami kecanduan.²¹ Penggunaan *online game*, jejaring social, ataupun internet di luar keperluan pekerjaan dan

¹⁸ Rabiatul Adawiah, *Pola Asuh...*, hal. 34

¹⁹ *Peraturan pemerintah tentang pelaksanaan pengasuhan anak*, dalam <https://peraturan.bpk.go.id> diakses 11 Januari 2022

²⁰ *Ibid.*, hal. 5

²¹ Maria Agustina Lebho, et. All., "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja". *Jurnal of Health and Behavioral Science* dalam <https://ejournal.undana.ac.id> diakses 05 Januari 2022

studi selama lebih dari 4 jam perhari dalam kurun waktu lebih dari 3-4 hari dalam seminggu secara terus menerus relaif mengalami kecanduan.²²

c. Kyai Pesantren

Definisi kyai dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah sebutan bagi alim ulama (orang yang cerdas dan pandai dalam agama Islam). Di dalam pesantren/pondok pesantren kebanyakan dipimpin oleh seorang kyai. Pesantren merupakan institusi pendidikan tertua yang ada di Indonesia yang telah menjadi produk budaya Indonesia dan mengadopsi sistem pendidikan keagamaan yang berkembang sejak awal kedatangan Islam di Nusantara.²³ Pesanten merupakan suatu institusi pengajaran Islam dengan santri (murid yang menuntut ilmu) yang menetap dalam asrama (pondok) dengan seorang kyai sebagai pmpinan dan masjid sebagai sentra Lembaga, di dalamnya terdapat kegiatan transfer ilmu antara guru dan murid untuk memperdalam lmu agama dengan menekankan pentingnya moral keagamaan sebagai pedoman perilaku sehari-hari.²⁴ Dalam penelitian ini, kyai pesantren dibatasi pada kyai yang mempunyai Pondok Pesantren di Kecamatan Bangsal, yaitu KH. Abbas Nawawi pengasuh Pondok Pesantren As-salam, DRS. KH. Islahudin, M.H.I. pengasuh Pondok Pesantren Darul Ma'arif dan KH. Shalahuddin, SPd.I. pengasuh Pondok Pesantren Mambaul Ihsan.

²² Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Social Sekolah Kristen Swasta Di Makasar". *Jurnal Jaffray* dalam <https://media.neliti.com> diakses 11 Januari 2022

²³ Mansur Hidayat, "Model Komunikasi Kyai Dengan Santri di Pesantren". *Jurnal Komunikasi ASPIKOM* dalam <https://jurnalaspikom.org> diakses 05 Januari 2022

²⁴ Muhammad Hafidz Ayatullah, Pengaruh Pendidikan Pesantren Terhadap Pembentukan Karakter Santri (Studi Kasus Di Dusun Pendowo Desa Ngoro Kecamatan Bangsal Kabupaten Mojokerto): *skripsi* tidak diterbitkan, 2020), hal. 84

2. Penegasan Operasional

Penegasan oprasional adalah definisi yang mengarah kepada operasionalisasi penelitian, yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati, lebih dititik beratkan pada pengertian yang diberikan oleh peneliti.²⁵

1. Aspek Kognitif (Pemahaman)

- a. Pemahaman orang tua terhadap pola asuh anak
- b. Pemahaman pola asuh perspektif kyai pesantren

2. Aspek Afektif (perasaan)

- a. Sikap orang tua terhadap anak penggemar *onlie game*
- b. Sikap kyai pesantren terhadap pola asuh orang tua terhadap anak penggemar *online game*

3. Aspek motivasi (Perilaku)

- a. Dasar anak penggemar *online game*

F. Sistematika Skripsi

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka peneliti perlu menyusun sistematika penulisan skripsi sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penelitiakan mendiskripsikan sistematika skripsi, sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

²⁵ Miftahul Jannah, "Penegasan Istilah Dalam Penelitian" dalam <https://www.academia.edu> diakses 05 Januari 2022

Bagian utama (inti) terdiri dari:

Bab I: Pendahuluan. Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, penegasan istilah, sistematika penulisan skripsi.

Bab II: pada bab ini memuat uraian tentang kajian pustaka, terdiri dari: (a) kajian fokus pertama, (b) kajian fokus kedua dan seterusnya, (c) hasil penelitian terdahulu, (d) kerangka berpikir teoritis (paradigma)

Bab III: Metode penelitian. Pada bab ini didalamnya berisi pola/jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian.

Bab IV: Paparan data. Pada bab paparan data/temuan peneliti, berisi tentang uraian paparan data terkait dengan pola asuh orang tua terhadap anak pecand Penggemar *online game* di Kecamatan Bangsal kabupaten Mojokerto yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan peneliti dan hasil analisis data.

Bab V: Pembahasan. Pada bagian pembahasan memuat penelitian, keterkaitan dengan pola asuh orang tua terhadap anak penggemar *online game* dalam perspektif kyai pesantren Mojokerto, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan dari temuan yang diungkap dari lapangan.

Bab VI : Penutup. Bab ini memuat kesimpulan dan saran-saran. Pada simpulan, uraian yang dijelaskan dalam model penelitian penelitian kualitatif adalah temuan

pokok atau simpulan harus mencerminkan “makna” dari temuan-temuan tersebut sesuai dengan rumusan masalah.

Bagian akhir : Pada bagian ini memuat uraian tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup