

**KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP DAMPAK GAME
ONLINE PADA REMAJA DI KELURAHAN DERMAYU KECAMATAN
AIR PERIUKAN KABUPATEN SELUMA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk kontrol sosial orang tua terhadap *Game Online* pada Remaja di Kelurahan Dermayu, Kecamatan Air Periukan, Kabupaten Seluma. Fenomena *game online* ini terjadi hampir diseluruh belahan dunia. Game online menyebabkan seluruh kalangan maupun umur terlena olehnya, salah satunya remaja yang mana dapat menimbulkan kecanduan. Oleh karena itu orang tua melakukan kontrol sosial untuk menjaga anak tetap mematuhi nilai-nilai dan norma sosial yang disosialisasikan dan berlaku di masyarakat. Untuk itu beberapa tujuan khusus disusun untuk menjawab masalah tersebut, diantaranya: mendeskripsikan bagaimana kontrol sosial yang dilakukan orang tua dan hambatan orang tua dalam melakukan kontrol sosial pada Remaja yang terkena dampak *game online*. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Informan dalam penelitian ini terdiri orang tua yang memiliki anak usia remaja di Kelurahan Dermayu. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam melalui sosial media *Whatsapp*, observasi partisipan, dan penelusuran data sekunder. Hasil penelitian dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan analisis koding dan kategorisasi, keabsahan data menggunakan triangulasi sumber data dan *member checking*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk perilaku kontrol sosial yang dilakukan orang tua pada anaknya agar tidak kecanduan terbagi dalam dua tindakan yaitu preventif dan represif. Kontrol sosial preventif dilakukan sebelum terjadi penyimpangan. Adapun tindakan yang dilakukan yaitu memberikan nasihat kepada anaknya. Sedangkan, kontrol sosial represif dilakukan setelah terjadi penyimpangan. Adapun tindakan yang memberikan teguran secara ringan maupun berat dan tindakan seperti pemberian sanksi seperti menyita handphone ataupun mengurangi uang saku pada anak. Hasil penelitian ini juga menggambarkan bagaimana hambatan orang tua dalam melakukan kontrol sosial terhadap dampak *game online* pada remaja.

Kata Kunci: Kontrol Sosial Orang Tua, Dampak Game Online, Remaja

ABSTRACT

This study aims to social control parents of Online Games in Adolescents in Dermayu Village, Periukan Water Subdistrict, Seluma Regency. This online gaming phenomenon occurs almost all parts of the world. Online games cause all circles and ages to fall asleep by it, one of which is teenagers who can cause addiction. Therefore, parents exercise social control to keep children in compliance with social values and norms that are socialized and applicable in society. For this reason, several specific purposes are structured to answer the problem, including: describing how social control is carried out by parents and parental barriers in performing social control in adolescents affected by online games. Research methods use a qualitative approach. Informants in this study consisted of parents who had teenage children in Dermayu Village. Data collection techniques use in-depth interviews through Whatsapp social media, participant observation, and secondary data tracing. The results of the study were analyzed qualitatively using coding and categorization analysis, the validity of the data using triangulation of data sources and member checking. The results of this study showed that the form of social control behavior carried out by the elderly in his child so as not to be addicted is divided into two actions, namely preventive and repressive. Preventive social control is exercised before deviation occurs. The only thing to do is give advice to your child. Meanwhile, repressive social control is carried out after irregularities. As for actions that give a mild and severe reprimand and actions such as sanctioning such as confiscating mobile phones or reducing pocket money on children. The results also illustrate how parents barrier social control to the impact of online gaming on adolescents.

Keywords: Parental Social Control, The Impact of Online Gaming, Teenager

RINGKÉSAN

Panalungtikan ieu boga tujuan haturan kontrol sosial sepuh ka kaulinan online dina Rumaja di Kalurahan Dermayu, Kacamatan Air Periukan, Kabupaten Seluma. Fenomena kaulinan online ieu lumangsung ampir diseluruh beulahan dunya. kaulinan online nyebabkeun sakumna golongan atawa yuswa terlina ku na, salah sahijina rumaja nu manten iasa ngabalukarkeun nyandu. Ku margi eta sepuh ngalakukeun kontrol sosial haturan ngajagi putra angger ngestokeun peunteun-peunteun sarta norma sosial anu disosialisasikeun sarta lumangsung di masyrakat. ku kituna sababaraha tujuan husus disusun haturan ngawalon masalah kasebat, di antarana mendeskripsikeun kumaha kontrol sosial anu dipigawe sepuh sarta tahanan sepuh dina ngalakukeun kontrol sosial dina Rumaja anu kakeunaan akibat kaulinan online. Padika panalungtikan ngagunakeun pendekatan kualitatif. Informan dina panalungtikan ieu diwangun sepuh anu ngabogaan putra yuswa rumaja di Kalurahan Dermayu. Teknik pengumpulan data ngagunakeun wawancara mendalam ngaliwatan sosial media Whatsapp, observasi partisipan, sarta penelusuran data sekunder. Kenging panalungtikan dianalisis sacara kualitatif kalawan ngagunakeun analisis koding sarta kategorisasi, keabsahan data ngagunakeun triangulasi asal data sarta member checking. Kenging panalungtikan ieu nembongkeun yen wangun laku-lampah kontrol sosial anu dipigawe oreang sepuh dina anakna supados henteu nyandu kabagi dina dua tindakan yaktos preventif sarta represif. Kontrol sosial preventif dipigawe sateuacan lumangsung penyimpangan. Sedengkeun tindakan anu dipigawe yaktos mikeun piwuruk ka anakna. Sedengkeun, kontrol sosial represif dipigawe sanggeus lumangsung penyimpangan. Sedengkeun tindakan anu mikeun teguran sacara hampang atawa abot sarta tindakan sepertos pamasihan hukuman sepertos menyita handphone atapun ngurangan artos pesak dina putra. Kenging panalungtikan ieu oge ngagambarkeun kumaha tahanan sepuh dina ngalakukeun kontrol sosial ka akibat kaulinan online dina rumaja.

Kecap Konci: Kontrol Sosial sepuh, Akibat Kaulinan Online, Rumaja