

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi dan modernisasi membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dan segala peradaban serta kebudayaannya. Perubahan-perubahan tersebut juga turut serta memberikan dampak yang besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Saat ini, di Indonesia dapat dirasakan betapa besarnya pengaruh kemajuan teknologi terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan terlepas dari kehidupan manusia. Teknologi informasi telah ada sejak berabad-abad yang lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Teknologi informasi dan komunikasi memegang banyak peranan dan membawa dampak bagi berbagai bidang kehidupan, termasuk pada bidang hiburan. Dewasa ini, teknologi informasi telah berkembang begitu pesat, contohnya seperti *game*, *handphone*, musik, video, internet, dan sebagainya.

Perkembangan teknologi sebagai bagian dari perkembangan peradaban manusia tercermin dalam berbagai kehidupan manusia, termasuk dalam kegiatan bermain dan juga alat permainannya. Permainan adalah hal yang pastinya sangat disukai oleh anak-anak. Dulu, biasanya anak-anak memainkan permainan tradisional, namun saat ini anak-anak lebih menyukai permainan yang modern, salah satunya adalah *playstation*.

Playstation adalah jenis permainan elektronik yang dilengkapi dengan gambar atau visual berupa video (*console game*). *Playstation* atau PS ini pertama kali dikeluarkan di Jepang pada tahun 1994 oleh perusahaan Sony. Sejak saat itu, *playstation* langsung menjadi permainan favorit anak-anak (<http://www.anneahira.com/pengaruh-playstation.htm>. Diakses pada tanggal 7 Desember 2013 pukul 13.00).

Teknologi bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, namun teknologi tetap memiliki sisi buruk, begitu pula dengan *playstation*. Sebagai salah satu media bermain anak, *playstation* memiliki dampak positif dan dampak negatif, terutama bagi anak-anak usia sekolah yang biasanya merupakan golongan yang paling sering kecanduan bermain *playstation*. Namun, pengaruh *playstation* pada anak lebih cenderung ke arah yang negatif.

Bermain *playstation* memang merupakan suatu hal yang menyenangkan dan dapat menjadi ajang hiburan atau *refreshing* bagi anak, namun dampak negatif yang dapat timbul dari permainan tersebut juga harus disikapi dengan sebagaimana mestinya. Dalam hal ini, keluarga terutama orang tua memiliki peran yang amat penting dalam mengantisipasi dan mengatasi berbagai dampak negatif yang dapat timbul dari kebiasaan anak bermain *playstation*. Keluarga termasuk agen kontrol sosial yang seharusnya mampu mengawasi anak-anak mereka dalam setiap aktivitasnya. Keluarga merupakan pranata sosial yang sangat penting artinya bagi kehidupan sosial dalam setiap masyarakat. Betapa tidak, para warga masyarakat menghabiskan paling banyak waktunya dalam keluarga

dibandingkan dengan di tempat kerja misalnya, dan keluarga adalah wadah di mana sejak dini para warga masyarakat dikondisikan dan dipersiapkan untuk kelak dapat melakukan peranan-peranannya dalam dunia orang dewasa. Dapat diibaratkan bahwa keluarga adalah jembatan yang menghubungkan individu yang berkembang dengan kehidupan sosial di mana ia sebagai orang dewasa kelak harus melakukan peranannya (Khairuddin, 1992: 284).

Pada anak usia sekolah, keluarga menjadi agen sosialisasi utama disamping lembaga pendidikan. Orang tua dan anggota keluarga lainnya merupakan *significant other* bagi anak, dan orang tua lah yang menjadi *role model* bagi seorang anak dalam membentuk perilakunya. *Self* anak dibentuk dan berkembang melalui interaksi dengan *significant others*nya (Zamroni, 1992: 37). Para individu yang berkembang, yang dilahirkan dalam keluarga, harus mengalami proses belajar sehingga akan mengambil alih nilai-nilai yang umum berlaku dalam kelompoknya. Dari dalam masyarakat umum, ia diharapkan akan memiliki sifat-sifat yang menurut sekitarnya dimiliki oleh seorang pria atau wanita dewasa (Khairuddin, 1992: 285). Setiap orang tua mempunyai kewajiban untuk mengajarkan pada anak-anaknya tentang kehidupan. Walaupun pada dasarnya setiap orang memahami tentang apa yang diinginkan masyarakatnya, namun ada perbedaan yang substansial tentang pengertian akan jalan yang benar dalam hidup. Apa yang dianggap benar atau tidak baik oleh seseorang akan bergantung dari kedudukannya di dalam masyarakat (George Ritzer dalam Zamroni, 1992: 36).

Sebagaimana yang kita ketahui, proses sosialisasi dalam keluarga tidak semuanya mengalami keberhasilan, tentu ada yang mengalami kegagalan dalam proses sosialisasi yang dapat mengakibatkan seorang anak menjadi tidak faham dan dapat melanggar norma-norma yang ada dalam masyarakat. Pelanggaran norma yang dilakukan oleh anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang ada di sekitarnya. Apabila lingkungan sosial tersebut memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang. Sebaliknya, apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, misalnya perlakuan orang tua yang keras, sering memarahi anak, acuh tak acuh, tidak memberikan bimbingan dengan benar, teladan yang baik, dan pengajaran atau pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma, baik agama maupun tatakrama; maka perkembangan sosial anak tidak akan berkembang secara matang (Yusuf, 2001: 125).

Dampak negatif dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah terkait dengan bagaimana kontrol sosial orang tua di dalamnya. Peneliti melihat bahwa dampak negatif dari permainan tersebut telah dirasakan oleh sebagian warga masyarakat Dusun Nglawisan. Beberapa kali peneliti mendengar para orang tua yang saling bercerita dengan tetangganya, mengeluhkan perilaku negatif anak mereka akibat kecanduan bermain *playstation*. Ada yang bercerita anaknya menjadi lupa waktu, sepulang dari sekolah langsung menuju ke rental *playstation* hingga sore hari, malas belajar, malas mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya. Ada pula orang tua yang menceritakan anaknya menjadi sering berbohong dan berperilaku

tidak baik. Ada anak yang sering berbohong ketika hendak pergi bermain *playstation*. Mereka berpamitan kepada orang tuanya hendak mengerjakan tugas sekolah, namun ternyata pergi ke rental *playstation*. Selain itu, ada pula anak yang berbohong meminta uang kepada orang tuanya dengan berbagai alasan seperti membeli buku, membeli peralatan untuk tugas sekolah, padahal uang tersebut hanya digunakan untuk bermain *playstation*. Parahnya lagi, terkadang anak tersebut marah ketika ketahuan berbohong. Ada pula beberapa anak yang nekat mengambil uang milik keluarganya hanya untuk bermain *playstation*.

Pada dasarnya, kemunculan berbagai dampak negatif dari permainan *playstation* tersebut tidak dapat terlepas dari peran orang tua dan keluarga. Adanya perbedaan sikap orang tua dalam mengontrol anak-anaknya menjadi salah satu faktor yang turut menyumbang munculnya dampak-dampak negatif yang tidak diharapkan. Ada orang tua yang sungguh-sungguh mengontrol anaknya, namun ada juga orang tua yang cenderung masa bodoh dan malas mengontrol anaknya dalam bermain *playstation*. Kontrol sosial orang tua menjadi salah satu hal yang amat penting terkait dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah. Tepat atau tidaknya perlakuan orang tua dalam mengontrol aktivitas bermain anak-anak mereka sedikit banyak akan mempengaruhi dampak yang akan muncul pada anak-anak tersebut. Dari sini lah peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam bagaimana sebenarnya kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang terkait dengan penelitian antara lain :

1. Adanya dampak globalisasi dan IPTEK yang turut merambah bidang permainan dan alat permainan anak.
2. Banyaknya anak usia sekolah yang kecanduan bermain *playstation*.
3. Munculnya dampak-dampak negatif yang dirasakan oleh para orang tua dari anak-anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*.
4. Adanya perbedaan kontrol sosial orang tua dalam mengantisipasi dan mengatasi dampak negatif permainan *playstation* pada anak usia sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah melalui beberapa uraian di atas, maka dalam hal ini permasalahan yang dikaji perlu dibatasi. Pembatasan masalah ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada penelitian agar diperoleh kesimpulan yang benar dan mendalam pada aspek yang diteliti. Cakupan masalah dibatasi pada kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perilaku anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang gemar bermain *playstation*?
2. Apa sajakah dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan?

3. Bagaimana kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pola perilaku anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang gemar bermain *playstation*.
2. Untuk mengetahui apa saja dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan.
3. Untuk mengetahui bagaimana kontrol orang tua terhadap anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang gemar bermain *playstation*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat positif bagi seluruh pihak. Adapun manfaat penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan dan bagi pengembangan ilmu sosiologi terutama mengenai kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* bagi anak usia sekolah.

- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan referensi untuk penelitian-penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi bacaan serta menambah referensi dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan.

b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi dan menambah wawasan mengenai kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan.

c. Bagi Masyarakat Umum

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat mengenai kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini digunakan untuk memenuhi syarat dalam rangka menyelesaikan studi guna memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Yogyakarta.

2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan selama duduk di bangku kuliah ke dalam dunia nyata.