

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Kontrol Sosial

Setiap masyarakat tentu saja memiliki harapan dari suatu hubungan yang ada dalam masyarakat. Hubungan antar manusia di dalam suatu masyarakat akan terlaksana sebagaimana yang diharapkan, apabila dirumuskan norma-norma masyarakat. Awalnya, norma-norma tersebut terbentuk secara tidak disengaja, namun lama-kelamaan norma-norma tersebut dibuat secara sadar dan kemudian menjadi pedoman bagi seseorang untuk bertingkah laku dalam masyarakat. Norma-norma yang ada di dalam masyarakat mempunyai kekuatan mengikat yang berbeda-beda. Ada norma yang kekuatan mengikatnya lemah, sedang, sampai yang terkuat daya ikatnya. Pada umumnya, masyarakat tidak berani melanggar norma yang daya pengikatnya paling kuat.

Secara sosiologis, terdapat empat pengertian yang dikenal dapat membedakan kekuatan mengikat norma-norma (Soekanto, 2006: 183), yaitu :

- a. Cara (*Usage*), menunjuk pada suatu perbuatan.
- b. Kebiasaan (*folkways*), adalah perbuatan yang diulang-ulang dalam bentuk yang sama.
- c. Tata kelakuan (*mores*), merupakan kebiasaan yang dianggap sebagai cara berperilaku dan diterima norma-norma pengatur.

- d. Adat istiadat (*customs*), adalah tata kelakuan yang kekal serta kuat integrasinya dengan pola-pola perilaku masyarakat. Ada sanksi penderitaan apabila dilanggar.

Adanya norma-norma dalam masyarakat menyebabkan diperlukannya suatu pengendalian agar masyarakat taat dengan norma-norma yang ada. Pengendalian sosial atau kontrol sosial adalah proses yang digunakan oleh seseorang atau kelompok untuk mempengaruhi, mengajak, bahkan memaksa individu atau masyarakat agar berperilaku sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat, sehingga tercipta ketertiban di dalam masyarakat. Pengendalian sosial dilakukan untuk menjamin bahwa nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku ditaati oleh anggota masyarakat.

Merujuk pada definisi di atas, dapat diidentifikasi ciri-ciri yang terdapat dalam pengendalian sosial, antara lain sebagai berikut :

- 1) Suatu cara/metode atau teknik untuk menertibkan masyarakat/individu.
- 2) Dapat dilakukan oleh individu terhadap individu, kelompok terhadap kelompok atau kelompok terhadap individu.
- 3) Bertujuan mencapai keserasian antara stabilitas dengan perubahan-perubahan yang terus terjadi dalam masyarakat.
- 4) Dilakukan secara timbal balik meskipun terkadang tidak disadari oleh kedua belah pihak. (<http://c0r3t.wordpress.com/tag/ciri-ciri-pengendalian-sosial/>. Diakses pada tanggal 12 Januari 2014 pukul 20.00).

Pengendalian sosial dapat dilakukan oleh individu terhadap individu lainnya (misalnya, seorang ibu mendidik anak-anaknya untuk menyesuaikan diri dengan kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakatnya), atau mungkin dilakukan oleh individu terhadap suatu kelompok sosial (misalnya, seorang dosen pada perguruan tinggi

memimpin beberapa orang mahasiswa di dalam perkuliahan). Pengendalian sosial juga dapat dilakukan oleh suatu kelompok terhadap kelompok lainnya, atau suatu kelompok terhadap individu. Itu semua merupakan proses pengendalian sosial yang dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari, meskipun sering kali manusia tidak menyadari (Soekanto, 2006: 179).

Dilihat dari sifatnya, dapat dikatakan bahwa pengendalian sosial bersifat *preventif* atau *represif*, atau bahkan keduanya. *Preventif* merupakan suatu usaha pencegahan terhadap terjadinya gangguan-gangguan pada keserasian antara kepastian dengan keadilan. Usaha-usaha yang *represif* bertujuan untuk mengembalikan keserasian yang pernah mengalami gangguan. Usaha-usaha *preventif*, misalnya : dijalankan melalui proses sosialisasi, pendidikan formal, dan informal. *Represif* berwujud penjatuhan sanksi terhadap para warga masyarakat yang melanggar atau menyimpang dari kaidah-kaidah yang berlaku (Soekanto, 2006: 179-180). Dapat disimpulkan bahwa pengendalian sosial itu bertujuan untuk mencapai keserasian dan keharmonisan dalam suatu masyarakat. Peneliti akan melihat kontrol sosial/pengendalian sosial yang ada dalam suatu keluarga, yaitu pengendalian orang tua terhadap anaknya. Pengendalian sosial yang dilakukan oleh orang tua itu sangat dibutuhkan untuk mengantisipasi maupun mengurangi dampak negatif permainan *playstation* pada anak usia sekolah.

2. Konsep Orang Tua

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah, yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki kewajiban untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Pengertian orang tua tersebut tidak dapat terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian dari keluarga besar yang mayoritas telah tergantikan oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak.

Sikap orang tua terhadap anak sangat berpengaruh terhadap perilaku anak, karena sikap orang tua berperan dalam pembentukan kepribadian selama masa kanak-kanak. Sikap orang tua itu sendiri tergantung pada pengasuhan yang pernah diterimanya semasa kecil, kemudian dipengaruhi oleh latihan-latihan yang diterima selama masa remaja serta pengalaman-pengalaman setelah dewasa. Ada dua sikap orang tua yang perlu diperhatikan dalam pengasuhan anak. Pertama, kasih sayang yang berlebihan dan proteksi yang berlebihan. Kedua, pemanjaan yang berlebihan (Ratnawati, 2000: 54-55).

Secara tradisional, keluarga diartikan sebagai dua atau lebih orang yang dihubungkan dengan pertalian darah, perkawinan, atau adopsi (hukum) yang memiliki tempat tinggal bersama. Keluarga adalah sebuah institusi yang terbentuk karena ikatan perkawinan, dan di dalamnya hidup bersama pasangan suami istri secara sah karena pernikahan. Mereka hidup

bersama sehidup semati, ringan sama dijinjing, berat sama dipikul, selalu rukun dan damai dengan suatu tekad dan cita-cita untuk membentuk keluarga bahagia dan sejahtera lahir batin (Nanda, 2013: 40). Keluarga diartikan sebagai kelompok orang yang ada hubungan darah atau perkawinan. Orang-orang yang termasuk keluarga adalah ibu, ayah, dan anak-anaknya. Sekelompok manusia ini (ibu, ayah, dan anak-anak mereka) disebut keluarga nuklir (*nuclear family*) atau keluarga inti. William J. Goode mengatakan keluarga sebagai suatu satuan sosial terkecil yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial yang ditandai adanya kerjasama ekonomi. Fungsi keluarga adalah berkembang biak, mensosialisasi atau mendidik anak, menolong, melindungi, dan sebagainya (William J. Goode, 1983: 83).

Ada pula yang disebut keluarga luas (*extended family*) yang mencakup semua orang yang berketurunan daripada kakek nenek yang sama, termasuk keturunan masing-masing suami dan istri (Widjaja, 1986: 5). Di sinilah seorang manusia mulai mengenal dirinya sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial di dalam masyarakatnya. Perilaku seorang individu sebagai anggota masyarakat banyak dibentuk dan dipengaruhi oleh keluarganya sebagai lembaga sosial pertama dan utama dalam kehidupannya.

Orang tua yang merupakan bagian dari keluarga ini termasuk salah satu agen kontrol sosial. Orang tua memiliki kewajiban mengarahkan anaknya agar dapat berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakatnya. Apabila seorang anak melakukan suatu tindakan

yang melanggar nilai dan norma, maka hal tersebut tidak terlepas dari bagaimana kontrol sosial orang tua dan keluarganya. Orang tua dan keluarga pun berkewajiban untuk turut mengatasi apabila anak-anak mereka berperilaku menyimpang.

3. Konsep *Playstation*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi massa saat ini tidak dapat dipungkiri telah mempengaruhi masyarakat. Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik mengalami kemajuan yang begitu pesat, dapat terlihat dari banyaknya *game center* yang bermunculan di berbagai kota besar hingga ke kota-kota kecil (Angela, 2013: 532). Permainan adalah hal yang pastinya sangat disukai oleh anak-anak. Dulu, anak-anak biasa memainkan permainan tradisional, namun sekarang, seiring dengan perkembangan jaman, kebiasaan itu pun mulai mengalami pergeseran. 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 biasa disingkat PS ini merupakan *game player* yang diproduksi oleh Sony, sebuah perusahaan raksasa dari Jepang. Didirikan pada tahun 1946 dengan menyangand nama “Perusahaan Telekomunikasi Tokyo” dengan sekitar 20 orang karyawan saja. Produk pertama yang mereka ciptakan adalah sebuah penanak nasi.

Seiring dengan perkembangannya, Sony mampu membeli perusahaan sekelas Columbia Records. Sony mulai menancapkan kukunya di dunia. Perusahaan ini merambah ke dunia film, musik, ponsel, hingga

video *game*. Semuanya setelah mengakuisisi berbagai perusahaan besar dari seluruh dunia. Sony tidak hanya memiliki nama besar di Jepang, tapi juga dikenal di seluruh dunia. Produknya menjadi standar dunia internasional. Saat ini, Sony sudah menjadi produsen elektronik terbesar di dunia.

Playstation ini pertama kali diluncurkan pada tahun 1994 di Jepang. Tahun depannya menyusul di Amerika dan Eropa. Begitu diluncurkan, produk ini langsung mengguncang dunia dan menciptakan “generasi *Playstation*” yang terkenal. *Playstation* adalah sebuah inovasi baru di dunia *game* dan langsung membuat banyak orang jatuh hati. Setelah sukses besar yang dicapai oleh *playstation* ini, Sony pun meluncurkan PS2 yang diharapkan mampu melampaui generasi sebelumnya. PS2 resmi memasuki pasaran pada tahun 2000. Meski ditunggu-tunggu, angka penjualan dari PS2 tidaklah terlalu mengesankan di awal-awal. Akan tetapi, perlahan-lahan konsol ini berhasil mendapatkan atensi publik dan terjual hingga puluhan juta unit di seluruh dunia.

Saat ini sudah ada PS2, PS3, dan PSP. Bahkan *playstation* generasi pertama pun sudah diluncurkan kembali dengan aneka penyempurnaan. Peminatnya pun sangat banyak dan sukses “meracuni” dunia menjadi penggemar *playstation*. Dapat dikatakan jika konsol ciptaan Sony ini telah mengubah wajah dunia *game* untuk selamanya. PS3 dan PSP menjadi *game* terbaru dunia *game* dari Sony. Namun, PS2 tetap menjadi yang istimewa bagi para penggemarnya. Sampai saat ini, PS2 masih sangat diminati dan angka penjualannya pun cukup signifikan. PS2 tersedia

dengan berbagai seri. Dengan harga PS2 yang tidak terlalu tinggi dibanding PS3 atau PSP, sangat wajar jika alat ini masih diminati. PS2 tidak hanya diminati oleh anak-anak, namun orang dewasa pun banyak yang ketagihan memainkan alat ini (<http://www.anneahira.com/pengaruh-playstation.htm>. Diakses pada tanggal 7 Desember 2013 pukul 13.00).

Playstation merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi dalam bidang permainan (*game*), dimana terjadi pergeseran dari permainan tradisional menjadi permainan modern. Sebagai salah satu media bermain anak, secara umum *playstation* memiliki dampak positif dan negatif sebagai berikut :

a. Dampak Positif

1) Meningkatkan kemampuan koordinasi mata dengan tangan

Game berjenis *action*, *sport*, *shooting* dan juga *fighting* membutuhkan kelincuhan tangan dalam membuat refleks yang cepat di dalam permainan tersebut. Selain dibutuhkan kelincuhan tangan demi membuat reflek yang cepat, dibutuhkan pula akurasi mata yang tajam untuk melihat peluang agar dapat memenangkan game tersebut. Kemampuan tersebut juga dapat terefleksi di kehidupan nyata untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang memerlukan kemampuan dalam koordinasi mata dengan tangan.

2) Peningkatan kemampuan belajar

Game jenis strategi, *action* dan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir para pelajar dalam memecahkan masalah dan membuat sebuah keputusan untuk mencapai suatu tujuan.

Dengan dilatihnya kemampuan tersebut, seharusnya para *gamer* yang kebanyakan adalah pelajar dapat memecahkan masalah lebih baik dibanding dengan yang tidak bermain *game*. Namun jika terlalu sering bermain *game* akan berdampak pula pada penurunan kemampuan belajar karena jarang membaca atau belajar.

3) Mengurangi stres

Salah satu tujuan dari seorang *gamer* adalah untuk mengurangi stres yang biasanya diakibatkan dari banyaknya tugas-tugas di sekolah atau adanya masalah di lingkungan tempat tinggalnya.

4) Meningkatkan kemampuan kerja tim

Mereka yang sering memainkan *game-game* berjenis *shooting*, mengharuskan pemainnya untuk melakukan kerja tim demi keberhasilan sebuah permainan. Dengan meningkatnya kerja tim di sebuah *game* akan berdampak pula pada kehidupan nyata, mereka akan lebih mudah dalam membangun kerja tim dan mulai menghilangkan sifat egoisnya.

5) Dapat membuat senang

Bermain *game* dapat membuat para pemainnya merasa senang dan terhibur (Damara, 2013).

b. Dampak Negatif

1) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Ukuran televisi yang besar dan jarak bermain yang sangat dekat dalam jangka panjang akan merusak mata para pemain dan dapat

menimbulkan rabun jauh. Terlalu lama duduk di depan layar monitor juga dapat menyebabkan kelelahan. Terlalu asik bermain *playstation* juga dapat menyebabkan para pemainnya menjadi lupa waktu, malas makan, malas minum, malas mandi, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat saja memicu timbulnya berbagai masalah kesehatan.

2) Menyita waktu

Menyewa mesin permainan *playstation* yang biasanya minimal satu jam membuat banyak waktu tersita yang seharusnya dapat dipergunakan untuk melakukan aktivitas-aktivitas lain yang lebih berguna. Belum lagi apabila para pemain sudah terlalu betah nongkrong di rental *playstation*, bahkan hanya untuk menonton teman-teman lainnya yang sedang asik bermain.

3) Menimbulkan kecanduan bermain dan menyebabkan malas belajar

Jika pikiran anak sudah dipenuhi oleh permainan-permainan mengasyikkan yang biasa mereka mainkan di rental *playstation*, maka kebanyakan yang mereka pikirkan hanya permainan-permainan itu saja. Sepulang sekolah anak-anak tersebut langsung bermain ke rental *playstation*, belum lagi jika malam hari mereka masih nongkrong di rental *playstation*, atau bahkan di waktu liburan pun mereka menyewa *playstation* untuk dibawa bermain di rumah. Hal-hal tersebut tentunya akan menyebabkan anak

menjadi kekurangan waktu belajar dan konsentrasi belajar pun akan terganggu.

4) Menghabiskan uang jajan (menyebabkan anak menjadi boros)

Anak-anak yang gemar bermain *playstation* dengan uang jajan yang pas-pasan akan membuat anak tersebut bersikap boros dan sulit untuk menabung. Bagi mereka yang penting adalah bersenang-senang.

5) Terkadang berpeluang mengajarkan judi atau taruhan

Kebiasaan anak meminta uang kepada orang tua dapat memicu anak melakukan kebohongan saat hendak bermain *playstation* namun tidak mendapatkan uang yang dimintanya. Bermain *playstation* pada tahap yang lebih parah dapat pula memicu timbulnya taruhan antar para pemain (Supangat, 2011:21-23).

Meskipun *playstation* memiliki dampak positif dan negatif, namun sayangnya justru dampak negatifnya yang lebih dirasakan. Di sinilah orang tua dan keluarga seharusnya menjalankan perannya sebagai salah satu agen kontrol sosial bagi anak. Sikap/perilaku negatif anak akibat permainan *playstation* ini tentu berkaitan dengan bagaimana kontrol sosial orang tua mereka, dan upaya untuk mengatasi dampak negatif yang terjadi pada anak-anak tersebut juga terkait dengan bagaimana seharusnya orang tua menjalankan perannya sebagai agen kontrol sosial.

4. Konsep Anak Usia Sekolah

Menurut UU No. 4 Tahun 1979 tentang kesejahteraan anak, anak sekolah adalah anak yang memiliki umur 6-12 tahun yang masih duduk di

sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6 dan perkembangan sesuai usianya. Anak usia sekolah adalah anak dengan usia 7-15 tahun (termasuk anak cacat) yang menjadi sasaran program wajib belajar pendidikan 9 tahun (Suprajitno, 2004).

Karakteristik utama pada anak usia sekolah adalah terbentuknya kelompok antara teman sebaya (Atmowirdjo, 2006 dalam Latifah). Pada usia ini anak akan mulai mengalihkan perhatiannya dari keluarga menjadi perhatian terhadap kerjasama antar teman dalam kelompok (Gunarsa&Gunarsa, 2006 dalam Latifah).

Menurut Suprajitno, perkembangan usia sekolah adalah sebagai berikut :

a. Perkembangan Biologis

Saat usia dasar pertumbuhan rata-rata 5 cm per tahun untuk tinggi badan dan meningkat 2 sampai 3 kg per tahun untuk berat badan. Pada usia ini pembentukan jaringan lemak lebih cepat perkembangannya dari pada otot.

b. Perkembangan Psikososial

Menurut Ericson, perkembangan psikososialnya berada dalam tahap industri inferior. Dalam tahap ini anak mampu melakukan dan menguasai keterampilan yang bersifat teknologi dan sosial. Tahap ini sangat dipegang faktor instrinsik (motivasi, kemampuan, tanggung jawab untuk memiliki, interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya) dan faktor ekstrinsik (penghargaan yang didapat, stimulus dan keterlibatan orang lain).

c. Temperamen

Sifat temperamen yang dialami sebelumnya merupakan faktor terpenting dalam perilaku pada masa ini. Pada usia ini temperamen sering muncul sehingga peran orang tua dan guru sangat besar untuk mengendalikannya, yang perlu diperhatikan orang tua adalah menjadi figur dalam sehari.

d. Perkembangan Kognitif

Menurut Peaget, usia ini berada dalam tahap operasional konkret yaitu anak mengekspresikan apa yang dilakukan dengan verbal dan simbol. Selama periode ini kemampuan anak belajar konseptual mulai meningkat dengan pesat dan memiliki kemampuan belajar dari benda, situasi dan pengalaman yang dijumpai.

e. Perkembangan Moral

Pada masa akhir kanak-kanak perkembangan moralnya dikategorikan oleh Kohlberg berada dalam tahap konvensional. Pada tahap ini anak mulai belajar tentang peraturan-peraturan yang berlaku, menerima peraturan.

f. Perkembangan Spiritual

Anak usia sekolah menginginkan segala sesuatu adalah konkret atau nyata dari pada belajar tentang agama. Mereka lebih tertarik terhadap surga sehingga cenderung akan mematuhi peraturan, karena takut bila masuk neraka.

g. Perkembangan Bahasa

Pembicaraan yang dilakukan dalam hidup ini lebih terkendali dan terseleksi karena anak menggunakan pembicaraan sebagai komunikasi.

h. Perkembangan Sosial

Akhir masa kanak-kanak sering disebut usia berkelompok yang ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota kelompok.

i. Perkembangan Seksual

Masa ini anak mulai belajar tentang seksualnya dan teman-temannya, mengembangkan minat-minat sesuai dengan dirinya.

j. Perkembangan Konsep Diri

Perkembangan konsep diri sangat dipengaruhi oleh mutu hubungan dengan orang tua, saudara dan sanak keluarga lainnya. Saat ini anak-anak membentuk konsep diri yang ideal.

Terdapat pula beberapa masalah yang sering dihadapi anak usia sekolah menurut Suprajitno, yaitu :

1) Bahaya Fisik

a) Penyakit

Penyakit infeksi pada usia ini jarang sekali terjadi, penyakit yang sering ditemui adalah penyakit yang berhubungan dengan kebersihan diri anak.

b) Kegemukan

Kegemukan terjadi bukan karena adanya perubahan pada kelenjar tapi akibat banyaknya karbohidrat yang dikonsumsi sehingga anak

kesulitan mengikuti kegiatan bermain, sehingga kehilangan kesempatan untuk mencapai ketrampilan yang penting untuk keberhasilan sosial.

c) Kecelakaan

Kecelakaan terjadi akibat keinginan anak untuk bermain yang menghasilkan keterampilan tertentu.

d) Kecanggungan

Pada masa ini anak mulai membandingkan kemampuannya dengan teman sebaya. Bila muncul perasaan tidak mampu, dapat menjadi dasar untuk rendah diri.

e) Kesederhanaan

Kesederhanaan sering dilakukan oleh anak-anak pada masa apapun. Orang yang lebih dewasa memandangnya sebagai perilaku yang kurang menarik, sehingga anak menafsirkan sebagai penolakan yang dapat mempengaruhi perkembangan konsep diri pada anak.

2) Bahaya Psikologi

a) Bahaya dalam Berbicara

Kesalahan dalam berbicara seperti salah ucap dan kesalahan bahasa, cacat dalam bicara seperti gagap atau pelat, akan membuat anak menjadi sadar diri sehingga anak hanya berbicara bila perlu saja.

b) Bahaya Emosi

Anak masih menunjukkan pola-pola ekspresi emosi yang kurang menyenangkan seperti marah yang meledak-ledak, cemburu, sehingga kurang disenangi orang lain.

c) Bahaya Konsep Diri

Anak mempunyai konsep diri yang ideal, biasanya merasa tidak puas pada diri sendiri dan pada perlakuan orang lain. Anak cenderung berprasangka dan bersikap diskriminatif dalam memperlakukan orang lain.

d) Bahaya yang Menyangkut Minat

Tidak minat pada hal-hal yang dianggap penting oleh teman sebaya.

B. Kajian Teori

1. Teori Struktural-Fungsional

Menurut teori struktural-fungsional, masyarakat sebagai suatu sistem memiliki struktur yang terdiri dari banyak lembaga, di mana masing-masing lembaga memiliki fungsi sendiri-sendiri. Struktur dan fungsi, dengan kompleksitas yang berbeda-beda, ada pada setiap masyarakat, baik masyarakat modern ataupun masyarakat primitif (Zamroni, 1992: 25). Teori fungsional struktural memiliki asumsi utama yaitu memandang suatu masyarakat sebagai sebuah sistem yang didalamnya terdapat subsistem. Konsep penting dari teori ini adalah struktur dan fungsi yang menunjuk pada dua atau lebih bagian atau komponen yang terpisah tetapi berhubungan satu sama lain (Nanang, 2012: 19).

Berdasarkan teori ini, masyarakat diibaratkan sebagai suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen. Jika ada salah satu komponen yang rusak maka komponen yang lain akan terganggu dan tidak dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Hubungan teori fungsional struktural

dengan penelitian ini yaitu adanya suatu dampak negatif dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang disebabkan oleh adanya komponen yang tidak berfungsi dengan baik. Komponen tersebut yaitu lembaga sosial seperti norma, nilai, dan sistem pengendalian sosial. Masyarakat, termasuk di dalamnya orang tua merupakan agen pengendalian sosial yang memegang peranan penting dalam mengantisipasi dan mengatasi dampak negatif dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah.

2. Teori Kontrol Sosial

Travis Hirschi (1969) mengembangkan teori sosial kontrol untuk menjelaskan mengapa seseorang dapat taat pada peraturan dan norma. Menurut Hirschi, kontrol sosial berpotensi menentukan perilaku seseorang agar sesuai dengan norma sosial di lingkungan tersebut. Bentuk-bentuk kontrol sosial ini terdiri dari empat elemen, yaitu : *attachment*, *involvement*, *commitment*, dan *belief* (Nissa Adilla, 2009: 57).

Attachment diartikan sebagai keterikatan seseorang pada orang lain (orang tua) atau lembaga (sekolah) yang dapat mencegah atau menghambat yang bersangkutan untuk melakukan kejahatan. *Involvement* berarti bahwa frekuensi kegiatan seseorang akan memperkecil kecenderungan yang bersangkutan untuk terlibat dalam kejahatan. *Commitment* diartikan bahwa sebagai suatu investasi seseorang dalam masyarakat antara lain dalam bentuk pendidikan reputasi yang baik dan kemajuan dalam bidang wiraswasta. *Belief* merupakan unsur yang

mewujudkan pengakuan seseorang akan norma-norma yang baik dan adil dalam masyarakat.

Sedangkan Mead menguraikan gagasannya tentang kontrol sosial sebagai berikut:

Kontrol sosial, sebagai pelaksanaan kritik-diri, diterapkan secara ketat dan ekstensif terhadap tindakan atau perilaku individu, membantu mengintegrasikan individu dan tindakannya dengan merujuk kepada proses sosial terorganisir dari pengalaman dan perilaku di mana ia dilibatkan... Kontrol sosial terhadap tindakan atau perilaku individu dilaksanakan dengan berdasarkan atas asal-usul dan basis sosial kritik-diri. Kritik-diri pada dasarnya adalah kritik sosial dan perilaku yang dikendalikan secara sosial. Karena itu, kontrol sosial, jauh dari kecenderungan menghancurkan individu manusia atau melenyapkan kesadaran dirinya secara individual, sebaliknya, adalah terdapat di dalam dan tak terlepas dari hubungannya dengan individualitas (George R dan Duoglas J.G, 2010: 286).

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan relevan dengan penelitian ini antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kurniati, mahasiswi Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2011 yang berjudul “Pola Asuh Orang Tua dalam Pengendalian Alkoholisme di Kalangan Remaja pada Masyarakat Penyadap Karet di Desa Karya Jaya, Kecamatan Sinar Peninjauan, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan”. Dalam penelitian ini dijelaskan bagaimana peran orang tua dalam pengendalian alkoholisme di kalangan remaja di Desa Karya Jaya. Penelitian ini memaparkan bagaimana pola asuh orang tua yang kemudian terkait dengan upaya pengendalian alkoholisme di kalangan

remaja. Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial/norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya untuk menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pelanggaran norma yang dilakukan oleh anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang ada di sekitarnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah bahwa pada dasarnya penelitian ini sama-sama membahas mengenai peran orang tua dalam upaya pengendalian terhadap sebuah dampak negatif dari suatu fenomena yang terjadi kepada anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajiannya. Penelitian Dewi Kurniati memfokuskan kajiannya pada peran orang tua terhadap pengendalian alkoholisme di kalangan remaja Desa Karya Jaya, sedangkan fokus kajian dalam penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengenai peran orang tua dalam pengendalian sosialnya terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yesy Verdinan, Mahasiswi Sekolah Tinggi Islam Negeri (STAIN) Ponorogo pada tahun 2008 yang berjudul “Pengaruh *Playstation* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTS Al-Azhar Karangrejo Sampung Tahun Ajaran 2007-2008”. Penelitian ini berusaha memaparkan pengaruh *playstation* terhadap prestasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini memaparkan adanya pengaruh yang signifikan antara bermain *playstation* dengan prestasi

belajar siswa. Semakin sering bermain *playstation*, semakin menurun prestasi belajar siswa. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya adalah sama-sama mengkaji mengenai *playstation*, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Yesy Verdinan mengkaji hubungan antara *playstation* dengan prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan lebih menekankan kajian mengenai dampak *playstation* terhadap perilaku anak, serta bagaimana kontrol sosial orang tua terhadap dampak negatif permainan *playstation* tersebut.

D. Kerangka Pikir

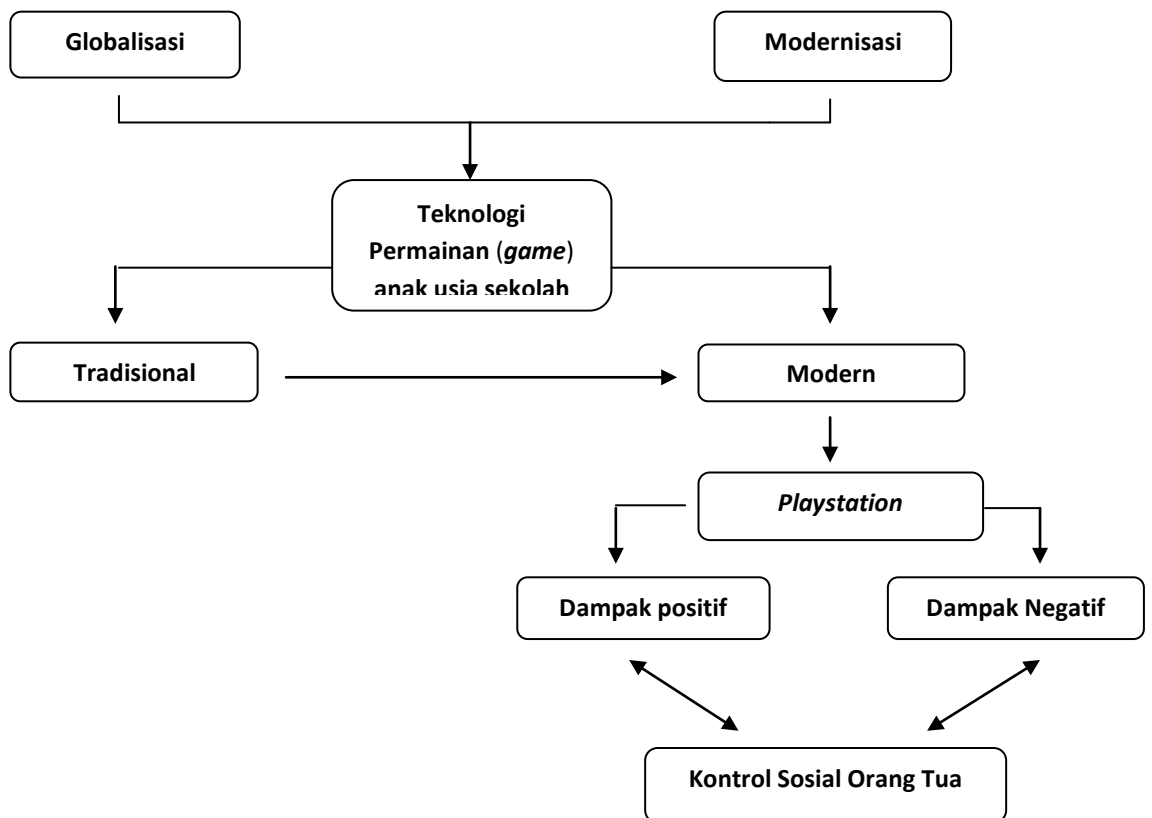
Setiap penelitian memerlukan adanya kerangka berpikir sebagai pijakan atau pedoman dalam menentukan arah dari penelitian. Alur kerangka berpikir yang dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini akan dideskripsikan sebagai berikut :

Globalisasi dan modernisasi telah merambah seluruh penjuru dunia serta berbagai bidang kehidupan manusia, mulai dari bidang ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, komunikasi, perdagangan, pendidikan, dan lain sebagainya. Salah satu bidang yang terkena pengaruh dari globalisasi dan modernisasi adalah bidang teknologi. Kini teknologi telah berkembang dengan begitu pesatnya, termasuk di Indonesia. Teknologi berkembang pesat dalam berbagai bentuk, misalnya *game*, musik, video, *handphone*, internet, dan sebagainya.

Perkembangan teknologi sebagai bagian dari perkembangan peradaban manusia tersebut tercermin dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia, termasuk dalam aktivitas bermain dan alat permainannya. Globalisasi dan modernisasi turut membawa pergeseran dalam dunia permainan anak, dari permainan yang tradisional menjadi permainan yang modern. *Playstation* merupakan salah satu permainan modern yang digemari oleh sebagian besar anak-anak. *Playstation* yang merupakan bagian dari teknologi ini bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, melainkan tetap memiliki sisi buruk. Sebagai salah satu media bermain anak, *Playstation* memiliki dampak positif dan dampak negatif, terutama bagi anak-anak usia sekolah yang biasanya menjadi golongan yang paling sering kecanduan bermain *playstation*. Meskipun memiliki dampak positif, namun sayangnya pengaruh *playstation* pada anak usia sekolah cenderung ke arah yang negatif. Hal tersebut juga dirasakan oleh masyarakat di Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang.

Dampak negatif permainan *playstation* terhadap anak usia sekolah pada dasarnya tidak dapat terlepas dari bagaimana kontrol sosial orang tua di dalamnya. Adanya berbagai dampak negatif dari permainan *playstation* tersebut perlu mendapatkan perhatian khusus dari berbagai pihak, mulai dari masyarakat sekitar, lembaga pendidikan, serta keluarga dan orang tua. Perlu adanya suatu kontrol sosial yang tepat dari berbagai kalangan dalam upaya mengantisipasi dan mengatasi permasalahan ini.

Peneliti akan membahas mengenai kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang.



Bagan 1. Kerangka Pikir