

BAB IV

PEMBAHASAN DAN ANALISIS

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Umum Desa Tamanagung

Desa Tamanagung merupakan sebuah desa yang berada di wilayah Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Wilayah daerah Desa Tamanagung merupakan daerah dataran dengan luas 306.813 Ha atau 3.06 km persegi. Kawasan desa berada pada ketinggian 358 m di atas permukaan air laut. Curah hujan rata-rata pertahun adalah 2.601 mm dengan suhu rata-rata 25 derajat celcius. Tingkat kesuburan tanah cukup baik, dimana tanah yang subur adalah seluas 198.903 Ha.

Batas wilayah administratif Desa Tamanagung adalah Desa Gondosuli di sebelah utara, Desa Pucungrejo di sebelah timur, Desa Keji di sebelah selatan, dan Sungai Pabelan di sebelah barat. Sedangkan Dusun Nglawisan sendiri di sebelah utara berbatasan dengan Dusun Ngrancah, di sebelah timur berbatasan dengan Dusun Ketaron, di sebelah selatan berbatasan dengan Dusun Tejowarno, dan di sebelah barat berbatasan dengan Dusun Pabelan. Menurut data monografi kelurahan, Desa Tamanagung terdiri dari 16 perdusunan yang kemudian disederhanakan secara administratif menjadi 13 dusun yang terbagi dalam 19 RW dan 7 RT.

Jumlah penduduk Desa Tamanagung mencapai 9.626 jiwa, yang secara lebih rinci dipaparkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Data Penduduk Desa Tamanagung per 2013

Jumlah laki-laki	4.889 orang
Jumlah perempuan	4.737 orang
Jumlah total	9.626 orang
Jumlah kepala keluarga	2.734 KK

Sumber: Profil Desa Tamanagung Tahun 2013

Profesi maupun pekerjaan warga masyarakat Desa Tamanagung cukup beragam, yakni PNS, guru, karyawan, wiraswasta, pedagang, petani, dan lain sebagainya dengan berbagai macam latar belakang pendidikan. Mayoritas warga masyarakat Desa Tamanagung adalah lulusan SMA, dan sisanya lulusan SD, SMP, Sarjana dan diploma. Jumlah warga masyarakat Desa Tamanagung berdasarkan tingkat pendidikan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.2 Tingkat Pendidikan Warga Desa Tamanagung

Pendidikan	Jumlah
Tamat Akademi/PT	1.683 orang
Tamat SLTA	1.302 orang
Tamat SLTP	1.206 orang
Tamat SD	1.344 orang
Tidak Tamat SD	-
Belum Tamat SD	1.132 orang
Tidak Sekolah	568 orang

Sumber: Profil Desa Tamanagung Tahun 2013

Agama atau kepercayaan yang dianut warga masyarakat Desa Tamanagung pun cukup beragam, mulai dari agama Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha, Khonghuchu, dan sebagainya. Jumlah penganut masing-masing agama tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.3 Agama/Aliran Kepercayaan Warga Desa Tamanagung

Agama	Jumlah Penganut
Islam	9.435 orang
Kristen Katholik	260 orang
Kristen Protestan	66 orang
Budha	10 orang
Hindu	12 orang
Lainnya	140 orang

Sumber: Profil Desa Tamanagung Tahun 2013

Apabila dilihat dari letaknya, desa Tamanagung memiliki perkembangan yang cukup baik, dengan lokasi yang cukup mudah dijangkau dan adanya berbagai fasilitas umum yang juga cukup memadai, seperti fasilitas ekonomi, transportasi, pendidikan, keagamaan, olahraga, perkantoran, pariwisata, dan lain sebagainya. Desa ini juga memiliki beberapa macam organisasi sosial warga seperti tim penggerak PKK, karang taruna, jama'ah yasin, dan sebagainya.

Kehidupan rukun tetangga warga Desa Tamanagung cukup tenteram dan damai. Terkadang terjadi perselisihan diantara para warga, namun hal tersebut biasanya hanya bersifat sementara dan masih dapat teratasi. Interaksi antar warga desa pun cukup baik, masing-masing

anggota masyarakat desa masih saling bersosialisasi dan saling peduli antara yang satu dengan yang lain, dan berusaha tidak saling mengganggu kenyamanan satu sama lain.

2. Deskripsi Narasumber (dengan nama samaran)

Penelitian ini difokuskan pada informan yang merupakan warga masyarakat Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Jumlah informan yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini sebanyak 11 orang, terdiri dari 5 orang tua dari anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*, 5 anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*, dan 1 orang pengelola rental *playstation* di Dusun Nglawisan. Peneliti menganggap dengan jumlah tersebut, peneliti sudah memperoleh informasi yang dibutuhkan, dan informasi tersebut dapat dikatakan telah mencapai data jenuh. Informan yang menjadi sampel dalam penelitian ini memiliki jenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Berikut ini akan peneliti jelaskan mengenai profil dari para informan dalam penelitian yang dilakukan di Dusun Nglawisan sebagai berikut:

a. ANS dan MRCL

ANS (34) adalah seorang ibu rumah tangga yang baru 3 tahun tinggal di Dusun Nglawisan. Sebelumnya, ia tinggal di Bandung bersama dengan suaminya yang saat ini telah meninggal karena kecelakaan pesawat. Beberapa saat kemudian, ia menikah lagi dan tinggal bersama suami barunya di Dusun Nglawisan. Suami ANS saat ini berprofesi sebagai pekerja dibidang pelayaran. Profesi tersebut menyebabkan suami ANS harus bekerja jauh dari keluarga. ANS

sehari-harinya tinggal bersama mertua dan seorang anaknya yang baru berusia tujuh tahun, yaitu MRCL (7) yang saat ini duduk dibangku kelas satu Sekolah Dasar.

ANS seorang diri mengurus dan mendidik MRCL. ANS mendidik MRCL dengan tekun dan disiplin. ANS telah membiasakan MRCL semenjak dini untuk disiplin dalam segala hal. Ia selalu mengontrol setiap aktivitas MRCL. Ia mengajarkan kepada MRCL untuk tertib sholat, tertib mengaji, tertib belajar, dan sebagainya. Meskipun demikian, ANS tidak membatasi MRCL dalam bergaul. Ia tetap memberikan kebebasan kepada MRCL untuk bergaul, namun disisi lain ia tetap mengawasi dan mengontrol MRCL. ANS dan MRCL berinteraksi dengan baik terhadap warga dusun yang lainnya. Mereka sering bergaul dengan para tetangga, mengikuti berbagai acara yang diadakan di dusun, dan lain sebagainya.

b. ANK dan YSF

ANK (46) adalah seorang ibu rumah tangga yang memiliki tiga orang anak. YSF (13) adalah anak ketiga ANK. Mereka hidup dalam keluarga yang cukup sederhana. Suami ANK bekerja sebagai wiraswasta. Sebelumnya, ANK pernah bekerja sebagai penjahit yang membuka usaha sendiri di rumahnya, pernah pula membuka warung kecil-kecilan di rumahnya. Namun saat ini ia hanya menjadi ibu rumah tangga yang mengurus urusan rumahnya saja.

Dalam kesehariannya, ANK dan YSF juga termasuk baik dalam interaksinya dengan warga masyarakat dusun yang lain.

Komunikasi dalam keluarga berjalan cukup baik. Satu anggota dengan anggota keluarga yang lain saling terbuka dalam menghadapi berbagai permasalahan. YSF saat ini tengah duduk dibangku kelas satu Sekolah Menengah Pertama. Ia tumbuh layaknya anak-anak lain seusianya. Ia juga menyukai permainan-permainan yang ada saat ini, seperti *playstation* yang sedang digandrungi teman-temannya.

c. ST dan RN

ST (41) adalah seorang ibu rumah tangga yang dalam kesehariannya disibukkan dengan mengurus urusan rumah dan juga berdagang di warung sederhana di rumahnya, yang terkadang juga dibantu oleh suaminya. Ia tinggal bersama suami dan kedua orang anaknya. RN (17) adalah anak pertama ST yang saat ini sedang menempuh pendidikan dibangku kelas dua Sekolah Menengah Atas.

RN merupakan seorang remaja yang sedang dalam masa menuju dewasa. Ia bergaul dengan normal, mulai mengenal dan mengikuti berbagai perkembangan maupun perubahan yang ada di sekelilingnya. Dalam hal bermain, ST merasa bahwa RN kini sudah beranjak dewasa, sehingga ia tidak mau lagi terlalu mengatur RN. ST memberikan kebebasan pada RN dalam melakukan berbagai aktivitasnya.

d. KS dan M.YSF

KS (38) merupakan seorang ibu rumah tangga sekaligus wiraswasta. Ia dan suaminya memiliki dua orang anak, dimana M. YSF (9) merupakan anak pertamanya. Dalam mendidik anak-anaknya, KS

dapat dikatakan tergolong tegas dan sedikit keras. Ia mengajarkan kepada anak-anaknya untuk patuh, dan terkadang memberikan hukuman apabila anaknya melakukan kesalahan dan sulit untuk dinasehati.

M. YSF yang saat ini sedang menempuh pendidikan dibangku kelas empat Sekolah Dasar ini tergolong anak yang cukup pemberani. Ia sering bermain ke rumah tetangga, maupun bermain bersama teman-temannya. Terkait dengan permainan *playstation*, sebenarnya KS kurang senang apabila anaknya bermain. Saat ini KS melarang M. YSF untuk bermain *playstation* karena menurutnya permainan tersebut lebih banyak menimbulkan dampak negatif.

e. PML dan DNR

PML (43) adalah seorang pedagang. Ia dan istrinya sehari-hari berdagang di pasar dan anak-anak mereka tinggal di rumah bersama dengan neneknya. DNR (12) merupakan anak laki-laki PML yang saat ini tengah duduk dibangku kelas satu Sekolah Menengah Pertama. DNR yang sejak pagi hingga hampir petang hanya diawasi oleh neneknya, menjadi sedikit kurang dalam hal kontrol dari keluarga.

Meskipun PML dan istrinya memberikan pengawasan terhadap DNR, namun mereka tidak dapat benar-benar melihat aktivitas DNR dalam kesehariannya dikarenakan mereka bekerja di pasar. Dalam hal permainan *playstation*, saat ini PML telah melarang DNR untuk bermain. Saat dibangku Sekolah Dasar, DNR pernah tidak naik kelas sehingga PML ingin lebih memperketat pengawasannya terhadap

DNR. Namun walaupun demikian, DNR masih sering bermain *playstation*.

f. MSDN

MSDN (28) adalah seorang wiraswasta yang dalam kesehariannya sibuk menjaga konter, rental PS, sekaligus internet di tempat usahanya yang memang ia rancang menjadi multifungsi itu. MSDN adalah lulusan perguruan tinggi bidang usaha perjalanan wisata. Latar belakang pendidikan yang cukup tinggi membuat MSDN cukup maju dalam hal pemikiran maupun sikap.

Sebelum menjalani usaha yang ia tekuni saat ini, ia sempat bekerja di bidang penerbangan. Ia memulai pekerjaan yang ia tekuni saat ini dengan niat awal untuk coba-coba dan mencari pengalaman. MSDN memiliki seorang ayah yang saat ini bekerja sebagai pemahat patung. Ibunya membuka warung makan sederhana, dan adiknya terkadang turut membantu, sedangkan kakaknya saat ini sudah berkeluarga. MSDN adalah seorang pemuda yang dikenal cukup rajin, supel, dan baik dalam hal sosialisasi di masyarakatnya.

Informan dalam penelitian ini terdiri dari berbagai usia dengan berbagai latar belakang pendidikan, profesi atau pekerjaan. Profil informan penelitian tersebut sebagaimana yang dipaparkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.4 Profil Informan Penelitian

No	Nama	Usia (Tahun)	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
1	ANS/MRCL	34/7	SMA/SD	Ibu rumah tangga/Pelajar
2	ANK/YSF	46/13	SMP/SMP	Ibu rumah tangga/Pelajar
3	ST/RN	41/17	SMP/SMA	Ibu rumah tangga, dagang/Pelajar
4	KS/M.YSF	38/9	SMA/SD	Ibu rumah tangga, wiraswasta/Pelajar
5	PML/DNR	43/12	SMEA/SMP	Pedagang/Pelajar
6	MSDN	28	D-3	Wiraswasta

B. Pembahasan dan Analisis

1. Perilaku Anak Usia Sekolah yang Gemar Bermain *Playstation*

Perilaku dalam konsep sosiologi dianggap sebagai sesuatu yang tidak ditujukan kepada orang lain, sehingga perilaku merupakan suatu tindakan sosial seorang manusia yang sangat mendasar. Perilaku merupakan tindakan secara spontan maupun secara sadar yang dilakukan oleh individu dalam bertingkah laku.

Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu agar

sesuai dengan yang diharapkan. Cara pembentukan perilaku tersebut antara lain: pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan; pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*); dan pembentukan perilaku dengan menggunakan model.

Pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan maksudnya adalah dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, sehingga pada akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Misalnya, seorang anak dibiasakan bangun pagi, mengucapkan terima kasih apabila menerima pemberian dari orang lain, membiasakan diri untuk tidak terlambat datang ke sekolah, dan sebagainya. Kemudian pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*) maksudnya adalah dengan cara memberikan pengertian-pengertian, misalnya anak diberikan pengertian agar sekolah jangan sampai terlambat karena hal tersebut melanggar peraturan sekolah, apabila mengendarai motor harus memakai helm untuk keamanan diri, dan lain sebagainya. Sedangkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model maksudnya adalah dengan menjadikan seseorang, misalnya orang tua sebagai contoh atau model panutan bagi seorang individu (Walgito, 2004: 12-14).

Manusia dalam hidupnya selalu mengalami perkembangan. Manusia dan kehidupannya senantiasa bergerak, berkembang, dan mengalami perubahan. Melalui proses belajar yang disebut sosialisasi, manusia beradaptasi dengan berbagai perkembangan maupun perubahan yang terjadi di sekitar lingkungan hidupnya. Perubahan dan perkembangan

yang terjadi saat ini sudah sangat kompleks dan menjamah sampai ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aspek atau bidang permainan dan alat permainan anak. Saat ini sudah terjadi pergeseran dari alat dan permainan tradisional menjadi alat dan permainan modern. Pada umumnya, saat ini anak-anak lebih sering memainkan permainan yang modern, seperti salah satunya adalah *playstation*. *Playstation* menjadi salah satu permainan modern yang digemari oleh anak-anak usia sekolah, remaja, maupun orang-orang dewasa.

Perubahan alat dan permainan tersebut membawa perubahan pula pada beberapa hal dalam kehidupan anak, misalnya dalam hal perilaku maupun prestasi belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian, adanya rental *playstation* di Dusun Nglawisan cukup membawa perubahan pada perilaku anak-anak usia sekolah walaupun saat ini rental *playstation* tersebut adalah satu-satunya rental *playstation* yang ada di Dusun Nglawisan.

Orang tua memegang peranan yang paling penting dalam hal sosialisasi maupun kontrol sosial terhadap seorang anak. Bagaimana cara orang tua berperilaku, bagaimana cara orang tua mendidik dan mengasuh anak, bagaimana cara orang tua dalam mengontrol anaknya itu sangat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku anak tersebut. Oleh karena itu dalam berbagai hal, termasuk dalam hal bermain, orang tua pun memiliki kewajiban untuk senantiasa memberikan pengawasan yang tepat kepada anaknya.

Perbedaan cara orang tua dalam mengontrol anak-anak yang bermain *playstation* tentunya juga akan mempengaruhi perbedaan tingkah

laku pada masing-masing anak. Biasanya, orang tua yang memberikan perlakuan keras terhadap anaknya akan menyebabkan anaknya cenderung kaku dan dapat saja berperilaku frontal, sehingga menciptakan hubungan interpersonal antara orang tua dan anak yang tidak baik. Namun sebaliknya, apabila orang tua memberikan kebebasan yang berlebihan pada anak tentunya akan menyebabkan anak menjadi kurang bisa bertanggung jawab akan dirinya sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian, tidak semua anak mengalami perubahan perilaku setelah bermain *playstation*. Perubahan perilaku yang menonjol terlihat pada anak-anak yang kontrol sosial orang tuanya cenderung terlalu memaksa kehendak anak. Disamping itu, perubahan perilaku yang menonjol juga terlihat pada anak-anak yang kontrol sosial orang tuanya cenderung lemah dan terlalu memberikan kebebasan kepada anak dalam bermain *playstation*. Perubahan perilaku tersebut dapat terlihat di lingkungan keluarga, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat, sebagaimana yang dipaparkan di bawah ini:

a. Perubahan Perilaku Anak di Lingkungan Keluarga

Seperti yang kita ketahui, keluarga merupakan agen sosialisasi yang pertama dan utama bagi seorang anak. Keluarga merupakan lingkungan yang paling berpengaruh terhadap pembentukan karakter dasar pada seorang anak. Di dalam keluarga inilah seorang anak untuk pertama kalinya mempelajari nilai-nilai dan norma-norma dasar yang belum ia kenal sebelumnya.

Di dalam lingkungan keluarga, anak akan mempelajari dasar-dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya di masa yang akan datang. Dasar-dasar perilaku maupun karakter itu dipelajari anak melalui memodel para anggota keluarga yang ada di sekitarnya, terutama orang tua. Bagaimana kebiasaan orang tua berperilaku secara langsung maupun tidak langsung akan ditiru oleh anak. Keluarga dan orang tua merupakan lingkungan yang selalu mengitari anak dan dapat dikatakan sebagai yang paling dekat dengan anak. Apabila anak melihat kebiasaan baik dari anggota keluarganya, ia akan dengan cepat mencontohnya, demikian sebaliknya, apabila anak melihat kebiasaan buruk anggota keluarganya, maka ia pun dengan mudah pula mencontohnya. Anak dapat meniru bagaimana anggota keluarganya bersikap, bertutur kata, mengekspresikan sesuatu, menanggapi atau memecahkan masalah, dan lain sebagainya. Model perilaku yang baik akan memberikan dampak yang baik bagi anak, begitupun sebaliknya.

Orang tua memegang peranan yang paling penting dalam hal sosialisasi maupun pengendalian terhadap seorang anak. Bagaimana cara orang tua berperilaku, bagaimana cara orang tua mendidik dan mengasuh anak, sangat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku anak tersebut. Dalam berbagai hal, termasuk dalam hal bermain, orang tua pun memiliki kewajiban untuk senantiasa memberikan pengawasan yang tepat kepada anak.

Berdasarkan hasil penelitian, sebagai salah satu sarana bermain bagi anak, *playstation* membawa pengaruh terhadap perubahan perilaku anak di dalam lingkungan keluarga. Sebagian besar orang tua di Dusun Nglawisan merasakan adanya perubahan sikap pada anak mereka setelah gemar bermain *playstation*. Ada di antara mereka yang mengatakan bahwa setelah gemar bermain *playstation* anak mereka menjadi sering lupa waktu, malas-malasan, bahkan ada yang sering berbohong atau mengambil uang diam-diam hanya untuk bermain *playstation*. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh ST berikut ini:

“Yang jelas itu jadi pada males mbak. Lha di PS an itu kan jadinya cuma pada duduk *ngimpleng* di sana. Ngerjakan PR males, belajar males, sholat sama ngaji ya jadi terganggu. Apalagi dulu pas awal-awal rentalan baru buka itu.” (Hasil wawancara dengan ST pada tanggal 02 Februari 2014).

Selain ST, ada pula orang tua yang merasakan hal yang sama, salah satunya adalah ANK. Hal tersebut sebagaimana yang ia ungkapkan berikut ini:

“Ya ada mbak. Biasanya kalau main ke lapangan, ke kali sama teman-temannya, sekarang jadi ke PS an. Tapi jeleknya ya jadi malesan mbak. Belajarnya tambah males, terus juga dulu waktu awal-awal main PS itu suka bohong kalau mau main PS. Entah bilangnya mau kemana atau minta uang buat apa, tapi ujung-ujungnya pas saya cek, saya buntuti dia diam-diam ya ternyata buat ke PS an. Sempat juga dulu suka diam-diam ambil uang saya mbak” (Hasil wawancara dengan ANK pada tanggal 05 Februari 2014).

Dalam suatu keluarga, hendaknya terjadi keseimbangan peran antara seorang ayah dan seorang ibu dalam mengontrol anak-anaknya. Keseimbangan peran tersebut diperlukan agar fungsi keluarga dalam

hal pengawasan dapat berjalan maksimal dan sebagaimana mestinya. Ketidakseimbangan peran orang tua dalam mengontrol anak-anaknya, dapat memicu timbulnya kesenjangan hubungan anak dengan ibu maupun dengan ayah. Hal tersebut juga dapat menyebabkan tidak maksimalnya pengawasan orang tua terhadap anak yang dapat berujung pada terjadinya perilaku anak yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dari dirinya.

Berdasarkan hasil penelitian, di Dusun Nglawisan terlihat bahwa kontrol sosial yang dilakukan orang tua terhadap anak dalam bermain *playstation* tidaklah seimbang antara ayah dengan ibu. Peran seorang ibu terlihat lebih dominan daripada ayah. Hal tersebut disebabkan mayoritas kesibukan ayah yang tidak memungkinkan bagi dirinya untuk melakukan pengawasan langsung terhadap anaknya secara intensif. Sedangkan mayoritas ibu-ibu yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah seorang ibu rumah tangga yang kesehariannya berada di rumah, sehingga lebih memungkinkan untuk melakukan pengawasan secara langsung kepada anaknya dengan lebih intensif.

Pada dasarnya para ayah telah melakukan upaya pengendalian terhadap anak-anaknya walaupun mereka tidak dapat terjun secara langsung untuk mengontrol. Para ayah biasanya melakukan pengendalian dengan memberikan nasehat, himbauan, maupun kritik yang disampaikan melalui ibu, yang kemudian disampaikan kepada anak. Setelah itu, para ibu melakukan upaya-upaya pengendalian yang

tidak dapat dilakukan oleh ayah seperti mengontrol anaknya ke rental *playstation*, menjemput anaknya ketika sudah terlalu lama bermain di rental *playstation*, dan lain-lain.

b. Perubahan Perilaku Anak di Lingkungan Sekolah

Sekolah sebagai salah satu bentuk pendidikan di luar keluarga, pada dasarnya bertugas membantu keluarga dalam membimbing dan mengarahkan perkembangan anak, serta mengupayakan pendayagunaan potensi-potensi tertentu yang dimiliki oleh anak. Lingkungan sekolah merupakan lingkungan sosial bagi siswa, termasuk segala sesuatu yang menyangkut seluruh kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sosialisasi yang dilakukan siswa di sekolah akan nampak dari partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah.

Sosialisasi di sekolah disertai pula dengan adanya hubungan interpersonal antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun antara siswa dengan personil sekolah lainnya. Dalam hubungan interpersonal tersebut siswa akan mengembangkan pula suatu respon tertentu dalam bentuk perilaku. Di sekolah, siswa menampilkan perilaku sosial yang beraneka ragam, dan sering pula dijumpai siswa yang menampilkan perilaku sosial tidak sesuai harapan.

Perbedaan perilaku yang ditampilkan siswa di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya peran guru di sekolah, dan peran teman sebaya di lingkungan sekolah. Peranan guru dalam membentuk maupun mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik dibatasi oleh peranan siswa itu sendiri dalam membentuk dan

mengubah perilakunya. Peranan teman sebaya di lingkungan sekolah juga sangat mempengaruhi perilaku anak di sekolah karena biasanya mereka saling mengisi dalam berbagai bentuk aktivitas. Namun, ada kalanya pengaruh teman sebaya dapat membentuk perilaku yang negatif, salah satunya dalam hal kebiasaan bermain *playstation*. Pada masa usia sekolah, seorang anak biasanya akan meniru kebiasaan teman-teman sebayanya. Saat ia melihat teman-temannya gemar bermain *playstation*, maka ia pun akan terbawa melakukan hal yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan, terutama anak laki-laki, banyak yang terbawa lingkungan bermain mereka sehingga mereka gemar bermain *playstation*. Permainan *playstation* itu sedikit banyak membawa perubahan pada perilaku anak di lingkungan sekolah. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya beberapa orang tua yang merasakan terjadinya perubahan perilaku maupun prestasi pada anaknya akibat kecanduan bermain *playstation*.

Sebagian besar orang tua menganggap bahwa bermain *playstation* yang sudah sampai pada tahap kecanduan dapat turut mempengaruhi prestasi belajar anak karena biasanya menyebabkan anak menjadi malas-malasan untuk belajar, menunda-nunda mengerjakan PR, lebih memilih bermain *playstation* daripada mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dan sebagainya. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan PML berikut ini:

“Dulu dia pas kelas empat SD itu nggak naik kelas mbak. Sekarang saya benar-benar larang dia kelamaan main PS. Tapi karena saya sama istri nggak di rumah sampai sore jadi kan susah memang untuk mengontrol, anak itu ternyata masih sering ke PSan ya mbak?” (Hasil wawancara dengan PML pada tanggal 15 Februari 2014).

Selain daripada itu, ada pula orang tua yang merasakan perubahan perilaku pada anaknya di lingkungan sekolah, yang diduga dipengaruhi pula oleh kebiasaan bermain *playstation*. Anak-anak di Dusun Nglawisan biasanya memainkan *game* balap motor, balap mobil, sepakbola, *guitar hero*, dan banyak pula anak-anak yang gemar memainkan permainan-permainan yang menampilkan adegan-adegan perkelahian dengan kekerasan dan saling baku hantam, seperti *fighting game*.

Fighting game adalah permainan yang menampilkan aksi karakter saling bertarung. Permainan ini biasanya memiliki fitur bergerak khusus yang dipancing dengan menggunakan tombol-tombol pada stick. Pertandingan ini umumnya berlangsung dalam beberapa putaran. Pemain yang memenangkan putaran terbanyak akan menjadi pemenang. Dalam permainan ini, ketika pemain melakukan serangan yang mengenai lawan, maka energi lawan akan berkurang. Oleh karena itu, tujuan pemain dalam permainan ini adalah memenangkan pertandingan dengan menguras energi lawan sampai mencapai “KO!”

Adanya model karakter dalam *fighting game* yang diidolakan seorang anak dapat membuat anak kemudian ingin menjadi seperti tokoh yang diidolakannya itu. Hal tersebut terkadang memicu munculnya perilaku agresif pada anak. Perilaku tersebut dapat berupa

agresi fisik (non verbal) dan agresi verbal. Agresi fisik adalah kekerasan fisik seperti memukul, menendang, dan sebagainya. Sedangkan agresi verbal adalah bentuk tindakan melalui ucapan lisan yang bertujuan mengejek, merendahkan, atau melukai hati orang lain. Di Dusun Nglawisan, ada orang tua yang merasa perilaku anaknya menjadi semakin keras, kaku, mudah marah, hingga pernah berkelahi dengan teman di sekolahnya karena saling ejek dan sebagainya. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan ANK berikut ini:

“Ada mbak, dulu waktu dia kelas enam SD itu jadi agak parah sekolahnya. Nilainya jelek. Jadi setelah itu dia saya suruh les, tiap habis maghrib sampai jam delapan malam, diantar jemput sama bapaknya. Terus dulu dia sempat berantem di sekolah sama temannya, Cuma gara-gara saling ejek kayaknya tu mbak. Tapi ya nggak tau kok anak saya jadi keras, kaku kayak gitu sifatnya.” (Hasil wawancara dengan ANK pada tanggal 05 Februari 2014).

c. Perubahan Perilaku Anak di Lingkungan Masyarakat

Hakekat manusia sebagai makhluk sosial mengharuskan manusia untuk hidup bersama-sama dan saling berdampingan. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat seutuhnya hidup sendiri tanpa orang lain. Untuk dapat mempertahankan hidupnya, seorang manusia harus dapat belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya, belajar agar diterima oleh lingkungannya. Manusia mempelajari hal tersebut melalui suatu proses yang disebut sosialisasi. Sosialisasi adalah proses belajar individu terhadap nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat, agar ia dapat berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan masyarakat.

Proses sosialisasi seorang individu tidak dapat terlepas dari interaksi sosial. Dalam kehidupannya, manusia selalu mengalami proses interaksi. Interaksi sosial dengan orang lain bahkan sudah dimulai sejak masa bayi dengan cara yang sangat sederhana. Pada tahun pertama kehidupan, interaksi sosial anak sangat terbatas, dimana yang utama adalah dengan ibu atau pengasuhnya. Pada masa kanak-kanak, anak telah memasuki sekolah sehingga hubungan dengan anak-anak lain semakin bertambah. Kemudian di masa remaja, pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya, termasuk pergaulan dengan lawan jenis (Izzaty, dkk. 2008:137).

Selain lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat juga turut berpengaruh terhadap perkembangan perilaku seorang anak. Lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sering disebut sebagai tri pusat pendidikan. Perkembangan perilaku seorang anak tidaklah dapat sempurna seperti yang diharapkan apabila tidak ada lingkungan yang mendukung untuk tercapainya harapan tersebut. Tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intern dari dalam diri anak itu sendiri, perkembangan perilaku anak juga dipengaruhi oleh faktor ekstern, diantaranya adalah lingkungan masyarakat. Lingkungan masyarakat yang baik akan turut mendorong perilaku baik pada seorang anak, sedangkan lingkungan masyarakat yang kurang baik akan mendorong perilaku yang kurang baik pula pada seorang anak.

Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang gemar bermain *playstation* turut mengalami perubahan perilaku terkait hubungannya dengan lingkungan masyarakat. Pada umumnya, anak-anak yang gemar bermain *playstation* menjadi terbatas dalam hal berinteraksi dengan warga masyarakat luas di sekitarnya. Mereka biasanya cenderung asik berinteraksi dengan teman-temannya yang biasa bermain bersama di rental *playstation* saja. Mereka yang sudah kecanduan bermain *playstation* juga cenderung menjadi individual, dan kadang ditemui pula beberapa anak yang berubah menjadi lebih agresif. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian terlihat pula bahwa kesadaran warga masyarakat Dusun Nglawisan terhadap pentingnya pengawasan terhadap kegemaran anak bermain *playstation* dapat dikatakan masih cenderung minim (kurang). Hanya beberapa warga masyarakat saja yang peduli dan melakukan kontrol terhadap anak-anak yang gemar bermain *playstation*, sedangkan sisanya seperti lebih memilih untuk tidak terlalu ikut campur urusan anak orang lain. Disamping itu, anak-anak di Dusun Nglawisan pada umumnya memang sedang gemar bermain *playstation*, sehingga anak-anak usia sekolah pun kemudian terbawa kebiasaan lingkungannya itu. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh MSDN sebagai berikut:

“Tapi ya gimana ya.. Kadang orang tua tu Cuma melarang, tapi kurang pengertian gitu sama anak sama situasi sekarang. Misal, mereka dilarang main PS, tapi nggak dikasih alternatif permainan lain. Ya namanya anak-anak kan biasanya mengikuti perkembangan sekitar, temannya main apa ya dia

pengen tau juga.” (Hasil wawancara dengan MSDN pada tanggal 01 Februari 2014).

2. Dampak Permainan *Playstation* pada Anak Usia Sekolah

Era globalisasi dan modernisasi telah membawa perubahan yang begitu besar terhadap berbagai bidang kehidupan manusia beserta peradabannya. Berbagai perkembangan dan perubahan tersebut merambah di berbagai bidang, termasuk bidang teknologi. Salah satu bentuk dari perkembangan dan perubahan di bidang teknologi adalah permainan dan alat permainan anak. Seperti yang kita ketahui, saat ini anak-anak terlihat lebih dekat dengan permainan-permainan modern dibandingkan permainan-permainan tradisional. Salah satu wujud dari permainan modern tersebut yaitu *playstation*.

Saat ini *playstation* sudah menjadi permainan yang begitu dekat dengan mayoritas anak-anak di berbagai wilayah Indonesia. *Playstation* menjadi salah satu mainan modern yang diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun. *Playstation* merupakan jenis permainan elektronik yang dilengkapi dengan gambar atau visual berupa video (*console game*). Jenisnya pun beragam, mulai dari PS2, PS3, dan PSP. Namun, hingga saat ini PS2 lah yang memiliki peminat paling banyak diantara PS3 dan PSP.

Sebagai bentuk dari suatu perkembangan teknologi, *playstation* tentu membawa dampak yang positif maupun negatif. Masyarakat Dusun Nglawisan merupakan salah satu dari banyak masyarakat yang turut merasakan pengaruh dari hadirnya *playstation* sebagai salah satu permainan modern yang digemari oleh anak-anak, terutama anak-anak usia

sekolah. Pada umumnya, anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan mengaku mereka gemar bermain *playstation* bermula dari rasa penasaran mereka, dan diajak teman atau ikut-ikutan temannya yang bermain *playstation*.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa tanggapan warga masyarakat, terutama para orang tua di Dusun Nglawisan terhadap *playstation* cukup beragam. Ada yang terlihat senang-senang saja, namun ada pula yang terlihat tidak senang. Adanya perbedaan tanggapan dari para orang tua tersebut dapat dilatarbelakangi oleh perbedaan latar belakang pendidikan dari orang tua, perbedaan pola pikir, ataupun perbedaan kebiasaan yang mereka terima selama menjalani kehidupan mereka sebagai anggota keluarga. Orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan cukup tinggi dapat melihat pengaruh *playstation* dari sisi positifnya, namun orang tua dengan latar belakang pendidikan yang kurang tinggi biasanya melihat pengaruh *playstation* lebih pada pengaruh negatifnya saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua yang menjadi informan dalam penelitian ini, dapat diperoleh adanya dampak positif dan dampak negatif dari permainan *playstation* terhadap anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan.

a. Dampak Positif

Munculnya dampak dari suatu hal terhadap kehidupan manusia pada dasarnya tergantung pula pada bagaimana penyikapannya terhadap suatu hal tersebut. Apabila manusia dapat menyikapi suatu

hal dengan tepat dan sebagaimana mestinya, maka dapatlah manusia tersebut memperoleh dampak positif dari suatu hal. Begitu pula mengenai permainan *playstation*. Dampak positif permainan *playstation* yang dirasakan oleh beberapa orang tua di Dusun Nglawisan antara lain mengenalkan anak pada perkembangan teknologi modern yang sudah begitu canggih, sebagai sarana refreshing bagi anak, sebagai sarana yang mengajarkan anak untuk berani bermain, berkumpul bersama dengan teman-teman sebayanya, dan juga melatih konsentrasi dan kecepatan reaksi anak dalam memecahkan suatu masalah. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh ANS sebagai berikut:

“Hmm.. kalau saya sih nggak apa-apa ya. Nggak masalah. Orang yang buka rental PS itu kan juga namanya usaha. Yang penting ya kita aja jadiorang tua gimana ngawasin anaknya. Kalau PS itu kan itung-itung buat hiburan anak juga, buat anak jadi kenal sama teknologi yang lagi ngetrend gitu.” (Hasil wawancara dengan ANS pada tanggal 02 Februari 2014).

Bukan hanya orang tua, sebagian anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang gemar bermain *playstation* juga merasakan beberapa dampak positif dari permainan yang mereka gemari itu. Dampak positif yang mereka rasakan antara lain sebagai sarana hiburan (*refreshing*), sebagai sarana bermain bersama dengan teman-teman, serta sebagai sarana bermain yang sekaligus mengenalkan mereka terhadap perkembangan teknologi modern. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh YSF sebagai berikut: “Ya baik mbak buat main, latihan main alat modern juga to.” (Hasil wawancara dengan YSF pada tanggal 01 Februari 2014).

Dampak positif lainnya juga diungkapkan oleh pemilik sekaligus pengelola rental *playstation* di Dusun Nglawisan yaitu MSDN. Menurutnya, dampak positif dari permainan *playstation* selain sebagai sarana hiburan, juga sebagai sarana belajar anak yang melatih kecerdasan otak, kemampuan berbahasa inggris, kecepatan bereaksi dalam memecahkan masalah, dan juga sebagai sarana bersosialisasi bagi anak yang melatih anak menjadi mudah bergaul. Hal tersebut sebagaimana yang ia ungkapkan berikut ini:

“Kalau buat ku ya baik-baik aja ya. Ini kan bisa buat ajang *refreshing* anak, bisa buat ajang belajar anak biar kenal sama teknologi baru, melatih kecerdasan otak, kemampuan berbahasa inggris, terus melatih kecepatan bereaksi dalam memecahkan masalah juga bisa. Lainnya tu ya melatih anak bergaul lebih luas, nggak kuper gitu di rumah terus. Hehe..”
(Hasil wawancara dengan MSDN pada tanggal 01 Februari 2014 pukul 13.30 WIB).

b. Dampak Negatif

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, sebagai salah satu wujud perkembangan teknologi, *playstation* bukanlah suatu hal yang mutlak membawa manfaat, namun juga dapat membawa suatu kerugian apabila penerimaan dari masyarakat kurang tepat. Dampak negatif yang dirasakan para orang tua dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan dampak permainan *playstation* pada umumnya, seperti membuat anak menjadi lupa waktu, malas-malasan, boros, susah diatur, sering berbohong, prestasi menurun, dan sebagainya. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh KS sebagai berikut:

“Kalau saya kok nggak suka ya mbak sama PS itu. Kalau untuk anak-anak menurut saya malah banyak ruginya. Jadi males, lupa waktu, terus buat mata anak-anak juga kan nggak baik to mbak kalau *mantengin* layar monitor lama-lama kayak gitu.” (Hasil wawancara dengan KS pada tanggal 08 Februari 2014).

Pernyataan yang menunjukkan adanya dampak negatif permainan *playstation* yang dirasakan oleh orang tua tersebut juga terlihat dari apa yang diungkapkan oleh PML berikut ini:

“Kalau saya terus terang kurang setuju mbak. Kalau main PS untuk anak sekolah itu saya rasa kok malah banyak merugikan. Kalau sekedar untuk hiburan sih nggak masalah, tapi kalau anak-anak usia segitu kan masih belum begitu bisa mengatur waktu dan diri sendiri, kebanyakan cuma ikut-ikutan lingkungan aja.” (Hasil wawancara dengan PML pada tanggal 15 Februari 2014).

Selain orang tua, anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang gemar bermain *playstation* juga merasakan beberapa dampak negatif dari permainan tersebut, antara lain menjadikan mereka malas, boros, dan ada pula yang mengatakan terlalu sering bermain *playstation* menyebabkan mereka menjadi bodoh. Namun demikian, anak-anak tersebut tetap saja gemar bermain *playstation*. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh M.YSF berikut ini: “nggak baik, bikin males, bikin *bodho*.” (Hasil wawancara dengan M.YSF pada tanggal 08 Februari 2014).

Dampak negatif dari permainan *playsation* yang dirasakan beberapa orang tua di Dusun Nglawisan tersebut sesuai dengan teori struktural-fungsional. Menurut teori ini, 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 struktural-fungsional 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.

Munculnya dampak negatif dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan dapat disebabkan oleh adanya komponen yang tidak berfungsi dengan baik. Komponen tersebut yaitu lembaga sosial seperti norma, nilai, dan sistem pengendalian sosial. Keluarga merupakan salah satu lembaga sosial yang amat penting dalam upaya pengendalian terhadap anak. Apabila keluarga tidak menjalankan fungsinya dengan baik, maka dapat terjadi suatu hal yang tidak diharapkan yang dilakukan oleh seorang anak. Orang tua yang dalam kesehariannya jarang berada di rumah untuk mengawasi anak-anaknya dapat menjadi salah satu faktor yang turut menyumbang munculnya dampak negatif dari permainan *playstation*, seperti yang diakui oleh PML bahwa ia dan istrinya semenjak pagi

hingga menjelang petang berdagang di pasar dan anak mereka (DNR) di rumah hanya bersama dengan neneknya. Disamping itu, lembaga sosial lain seperti masyarakat juga turut berpengaruh. Kondisi lingkungan masyarakat maupun lingkungan teman bermain yang kurang mendukung juga turut menjadi penyebab kurang berhasilnya upaya pengendalian terhadap dampak negatif dari permainan *playstation* di Dusun Nglawisan.

3. Kontrol Sosial Orang Tua terhadap Dampak Permainan *Playstation* pada Anak Usia Sekolah

Seorang individu tentu tidak dapat terlepas dari hubungannya dengan individu-individu lain dalam suatu masyarakat. Melalui hubungan-hubungan tersebutlah kemudian seorang individu mampu belajar untuk hidup dengan baik sebagai makhluk sosial. Perkembangan kepribadian individu sedikit banyak juga dipengaruhi oleh bagaimana ia dalam hubungannya dengan anggota masyarakat yang lain.

Seorang individu didalam hidupnya berhubungan dengan banyak pihak, mulai dari keluarga, teman sebaya, teman sekolah, sampai dengan masyarakat luas di sekitarnya. Pada masa anak-anak, keluarga menjadi agen yang sangat penting, baik dalam hal perkembangan kepribadian, mental, maupun pembentukan watak atau karakter dasar dari anak tersebut. Keluarga bukan hanya sebagai pemenuh kebutuhan sehari-hari, namun juga sebagai tempat dimana anak tumbuh dan berkembang berdasarkan apa yang biasa ia lihat, ia lakukan, dan ia alami di dalam keluarganya.

Perilaku seorang individu selalu diatur oleh nilai-nilai dan norma-norma yang ada, yang memberi batas pada kelakuan atau tindakan seorang individu sebagai anggota masyarakat. Meskipun demikian, tidak semua dan tidak selalu masing-masing individu tersebut dapat berperilaku dengan benar sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakatnya. Tak jarang seorang individu maupun suatu kelompok anggota masyarakat berperilaku tidak sesuai dengan nilai-dan norma yang ada. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu pengendalian sosial atau kontrol sosial dalam masyarakat untuk mencegah terjadinya penyimpangan sosial, serta mengajak dan mengarahkan masyarakat untuk berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang ada, dan dapat pula berperilaku sesuai yang diharapkan.

Kontrol sosial merupakan suatu konsep yang penting dalam hubungannya dengan norma-norma sosial. Norma-norma sosial di dalam dirinya telah mengandung harapan-harapan dan sebagai standar perilaku, maka diharapkan agar warga masyarakat dapat berperilaku sesuai “*conform*” dengan norma-norma sosial. Pengendalian sosial dapat diartikan sebagai pengawasan sosial, yaitu suatu sistem yang mendidik, mengajak, dan bahkan memaksa warga masyarakat agar berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial. Pengendalian sosial dilakukan untuk menjamin bahwa nilai-nilai serta norma-norma yang berlaku ditaati oleh anggota masyarakat, dan bertujuan untuk menertibkan anggota masyarakat, atau menciptakan ketertiban di dalam kehidupan

bermasyarakat. Pengendalian sosial dapat dibedakan berdasarkan beberapa aspek, antara lain:

a. Berdasarkan Polanya

Pada masyarakat proses pengendalian sosial umumnya dilakukan dengan pola-pola pengendalian kelompok terhadap kelompok, kelompok terhadap individu, pribadi terhadap pribadi lainnya (individu terhadap individu), maupun pengendalian individu terhadap kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian, pengendalian atau kontrol sosial yang dilakukan para orang tua di Dusun Nglawisan terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah adalah pola pengendalian pribadi terhadap pribadi lainnya. Para orang tua melakukan pengendalian terhadap anaknya secara interpersonal. Mereka secara pribadi (perseorangan) memberikan pengendalian terhadap anaknya melalui pemberian nasehat, himbauan, pengarahan, maupun pengawasan. Sehingga dalam hal ini, pola pengendalian yang lain seperti pola pengendalian kelompok terhadap kelompok, kelompok terhadap individu, dan pengendalian individu terhadap kelompok tidaklah berlaku. Pengendalian dengan pola lain seperti yang disebutkan di atas kemungkinan akan berlaku ketika pengendalian atau kontrol sosial yang dilakukan telah melibatkan anggota keluarga lain atau pihak lain disamping orang tua.

Pengendalian sosial dilakukan terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama terhadap hal-hal yang tidak diinginkan terjadi oleh

masyarakat, termasuk dalam pengendalian terhadap dampak negatif permainan *playstation* pada anak usia sekolah. Dalam hal ini, keluarga terutama orang tua menjadi agen pengendalian sosial yang utama agar dampak yang terjadi dari permainan *playstation* terhadap anak-anak usia sekolah tidak merujuk pada hal-hal yang tidak diinginkan. Para orang tua hendaknya memahami bagaimana ia seharusnya bersikap untuk mengontrol anaknya dalam hal bermain *playstation* yang terlihat sebagai permasalahan yang sepele dan sederhana, namun dapat menimbulkan dampak yang buruk dan cukup mempengaruhi anak apabila tidak disikapi dengan sebagaimana mestinya.

b. Berdasarkan Sifatnya

Berdasarkan sifatnya, pengendalian sosial dapat dibedakan menjadi tiga yaitu: preventif, kuratif, dan represif.

1) Pengendalian Sosial Preventif

Pengendalian sosial preventif adalah pengendalian yang bertujuan untuk melakukan tindakan pencegahan terhadap kemungkinan terjadinya pelanggaran-pelanggaran terhadap norma-norma sosial, atau merupakan suatu usaha yang dilakukan sebelum terjadinya suatu pelanggaran. Dalam pengendalian preventif masyarakat atau seseorang diarahkan, dibujuk, atau diingatkan agar tidak melakukan pelanggaran yang telah disebutkan.

Terkait dengan kontrol sosial terhadap dampak permainan *playstation* di Dusun Nglawisan, pada umumnya para orang tua di Dusun Nglawisan melakukan pengendalian yang dimulai dari

pengendalian sosial yang bersifat preventif, dimana para orang tua melakukan tindak pencegahan dengan menasehati anaknya agar tidak terlalu lama bermain *playstation*. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh ST sebagai berikut: “Ya saya kalau mengontrol anak yang pertama saya lakukan ya yang penting diawasi, dinasehati gitu lah mbak.” (Hasil wawancara dengan ST pada tanggal 02 Februari 2014).

Pengendalian tersebut di atas dilakukan para orang tua di Dusun Nglawisan sebagai langkah awal dan upaya pencegahan sebelum terjadinya dampak negatif dari permainan *playstation* pada anak-anak mereka. Upaya dilakukan para orang tua melalui cara-cara seperti mengarahkan, menasehati, mengingatkan, dan sebagainya. Namun demikian, pengendalian tersebut nyatanya masih tidak berhasil. Hal tersebut terlihat pada perilaku anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang nyatanya masih tetap gemar bermain *playstation* walaupun orang tua mereka telah memberikan himbauan maupun nasehat kepada mereka agar tidak bermain *playstation* di luar batas.

2) **Pengendalian Sosial Kuratif**

Pengendalian sosial kuratif adalah pengendalian sosial yang dilakukan pada saat terjadi penyimpangan sosial. Berdasarkan hasil penelitian, setelah melakukan pengendalian sosial preventif, para orang tua di Dusun Nglawisan kemudian melakukan pengendalian yang selanjutnya, yaitu pengendalian sosial kuratif dimana para orang

tua melakukan pengendalian pada saat terjadinya penyimpangan, misalnya para orang tua menjemput paksa anaknya dari rental *playstation* saat anak mereka diam-diam pergi ke rental *playstation* atau sudah terlalu lama bermain di rental *playstation*. Pengendalian sosial kuratif yang dilakukan para orang tua di Dusun Nglawisan dapat terlihat dari hasil wawancara yang diungkapkan oleh ANS sebagai berikut:

“Ya saya sering datang ke rental PS itu mbak, saya tengok anak saya di sana, terus saya bilang juga sama yang jaga rental itu biar anak saya diawasin, ditegur kalau sudah kelamaan mainnya, kalau sudah waktunya sholat atau makan gitu...” (Hasil wawancara dengan ANS pada tanggal 02 Februari 2014).

Hasil wawancara lain yang menunjukkan adanya upaya pengendalian sosial kuratif yang dilakukan para orang tua di Dusun Nglawisan adalah hasil wawancara yang diungkapkan oleh KS sebagai berikut:

“Saya jemput paksa ke rentalannya mbak, nanti saya ancam, saya marahi. Lha ngeyel dia, tetep aja ngumpet-ngumpet main PS. Lha wong dulu pamit nya TPA, tapi pas saya cek di tempat TPA nggak ada, nggak taunya ya pergi ke PSan mbak. Kan jengkel saya jadinya.” (Hasil wawancara dengan KS pada tanggal 08 Februari 2014).

Pengendalian sosial kuratif merupakan langkah yang penting untuk dilakukan apabila upaya pengendalian secara preventif nyatanya tidak cukup berhasil untuk mencegah terjadinya dampak negatif dari permainan *playstation*. Pengendalian sosial kuratif perlu dilakukan agar dampak negatif dari permainan *playstation* tersebut tidak berlarut-larut dan menjadi semakin parah. Pengendalian yang dilakukan pada saat

terjadinya penyimpangan (dalam hal ini penyimpangan anak dalam bermain *playstation*) merupakan upaya yang cukup tepat dan sigap dilakukan oleh para orang tua, dengan harapan akan membuahkan hasil dan mencegah semakin parahnya dampak negatif permainan *playstation* yang dialami oleh anak-anak mereka.

Berdasarkan hasil penelitian, pengendalian kuratif cukup berhasil untuk mengendalikan anak-anak yang pada awalnya sulit diberi nasehat maupun himbauan agar tidak bermain *playstation* di luar batas. Setelah diterapkannya pengendalian kuratif ini, terlihat bahwa ada beberapa anak yang kemudian mengurangi intensitasnya dalam bermain *playstation*.

3) Pengendalian Sosial Represif

Pengendalian sosial represif adalah pengendalian sosial yang dilakukan setelah terjadinya suatu pelanggaran, atau merupakan usaha-usaha yang dilakukan setelah pelanggaran terjadi. Pengendalian represif bertujuan untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu karena terjadinya suatu pelanggaran dengan cara menjatuhkan sanksi sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian, setelah melakukan pengendalian sosial preventif dan kuratif, para orang tua di Dusun Nglawisan kemudian melakukan pengendalian yang bersifat represif dimana orang tua berusaha mengembalikan keserasian yang sempat terganggu, misalnya orang tua memberikan sanksi agar anaknya berhenti bermain

playstation di luar batas. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh KS sebagai berikut:

“Kalau udah keterusan saya ancam nggak saya kasih uang mbak. Terus ya sekarang dia kalau main ya main sama teman-temannya, main petak umpet, sepakbola, atau lainnya gitu. Kalau di rumah saya arahkan aja dia main I-pad, atau internet. Itu juga saya pantau mbak, biar nggak aneh-aneh juga. Paling saya bolehin internetan untuk nyari tugas sekolah atau apa gitu.” (Hasil wawancara dengan KS pada tanggal 08 Februari 2014).

Pengendalian sosial represif merupakan pengendalian yang dilakukan oleh para orang tua di Dusun Nglawisan setelah melakukan pengendalian sosial preventif dan kuratif, namun upaya pengendalian tersebut dirasa belum membuahkan hasil yang maksimal. Melalui pengendalian represif ini para orang tua berusaha mengembalikan keserasian yang sempat terganggu.

Para orang tua tersebut mulai memberikan sanksi kepada anak-anaknya ketika merasa anak-anak mereka telah menyimpang dalam bermain *playstation*. Sanksi-sanksi tersebut beragam, mulai dari tidak memberi uang jajan kepada anak, tidak memperbolehkan anak bermain, dan sebagainya. Sanksi-sanksi tersebut diberlakukan dengan harapan agar anak-anak mereka menjadi kapok dan kembali mematuhi peraturan yang diberikan orang tua dalam kaitannya dengan bermain *playstation*.

Pengendalian represif ini cukup berhasil untuk mengurangi intensitas anak dalam bermain *playstation* walaupun tidak sepenuhnya mampu menghentikan anak-anak yang sudah kecanduan bermain *playstation*. Setelah dilakukannya pengendalian represif, terlihat bahwa

ada beberapa anak yang kemudian jera dan akhirnya tidak berani bermain *playstation* lagi.

c. Berdasarkan Teknik atau Cara Perlakuanannya

Berdasarkan teknik atau cara perlakuanannya, pengendalian sosial dibedakan menjadi dua yaitu: tindakan koersif dan tindakan persuasif.

1) Tindakan Koersif

Pengendalian koersif adalah pengendalian sosial yang dilakukan dengan menggunakan paksaan atau kekerasan, baik secara kekerasan fisik ataupun psikis. Pengendalian sosial koersif sebaiknya merupakan langkah terakhir yang digunakan untuk mengendalikan perilaku menyimpang. Pengendalian dengan cara kekerasan harus ada batasnya, sebab dengan cara kekerasan dan paksaan biasanya akan menimbulkan reaksi negatif. Reaksi tersebut dapat berupa tindakan menentang pihak yang menetapkan pengendalian tersebut.

Norma-norma hanya dipatuhi apabila penegak norma itu masih melakukan peranannya. Akan tetapi, apabila penegak norma lengah, pelanggar akan kembali pada perbuatan sebelumnya. Harus diingat pula bahwa paksaan yang tidak ada batasnya dan terus-menerus tidak akan membawa hasil yang positif.

2) Tindakan Persuasif

Pengendalian persuasif adalah pengendalian sosial yang dilakukan tanpa kekerasan, misalnya melalui cara mengajak, menasihati atau membimbing anggota masyarakat agar bertindak sesuai dengan nilai dan norma masyarakat. Cara ini dilakukan melalui lisan atau

simbolik. Contoh pengendalian sosial melalui lisan yaitu dengan mengajak orang menaati nilai dan norma dengan berbicara langsung menggunakan bahasa lisan, sedangkan pengendalian secara simbolik dapat menggunakan tulisan, spanduk dan iklan layanan masyarakat.

Para orang tua di Dusun Nglawisan dalam usaha pengendalian terhadap anak-anaknya yang gemar bermain *playstation*, pada umumnya menggunakan pengendalian dengan cara persuasif dimana mereka melakukan pengendalian dengan cara mengajak, menasehati, atau membimbing anaknya agar tidak terperosok pada dampak negatif yang timbul dari permainan *playstation*. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh ANK berikut ini:

“Ya kayak tadi mbak, kalau untuk mencegah biasanya ya saya nasehati supaya nggak main ke PS an terlalu lama. Kalau sudah dinasehati masih ngeyel biasanya saya datangi dia ke PS an mbak, saya paksa saya ajak pulang. Terus kalau masih ngeyel nyolong-nyolong ke PS an lagi biasanya saya ancam nggak saya kasih uang jajan mbak. Biar dia takut terus mikir-mikir lagi kalau mau ke PS an, biar kapok gitu.” (Hasil wawancara dengan ANK pada tanggal 05 Februari 2014).

Selama penelitian, peneliti menemukan bahwa terjadinya dampak negatif dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan tidak hanya dipengaruhi oleh bagaimana kontrol orang tuanya saja, akan tetapi juga dipengaruhi oleh anak-anak itu sendiri dan juga lingkungan di sekitarnya. Sebenarnya para orang tua telah melakukan kontrol sosial dengan sebagaimana mestinya kepada anak-anak mereka, begitu pula dengan pengelola rental PS di Dusun Nglawisan yang juga telah melakukan tindakan kontrol sosial terhadap anak-anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation* di rentalan

miliknya. Namun pada dasarnya sebagian anak-anak tersebutlah yang memang ngeyel dan sulit diatur, serta situasi dan kondisi lingkungan anak yang juga mendukung mereka untuk bersikap demikian. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh MSDN berikut ini:

“Ya kalau buat anak-anak itu aku batasi sampai jam tujuh malam. Cuma kalau malam minggu sih bebas. Terus sekarang kalau waktunya sholat gitu ya tak suruh sholat dulu. Tapi ya kadang suka pada ngeyel gitu. Aku sih yang penting ya udah ngasih tau, kalau mereka dapat masalah sama orang tuanya gara-gara itu ya saya udah nggak ikut-ikut. Anak-anaknya ya pada bandel e. Lha udah sering ada orang tua yang ke sini tapi ya tetep aja pada bandel. Lingkungan juga sih ya ikut mempengaruhi. Temen-temennya pada kayak gitu juga sih kadang.” (Hasil wawancara dengan MSDN pada tanggal 01 Februari 2014).

Pengendalian yang dilakukan oleh para orang tua di Dusun Nglawisan sesuai dengan teori kontrol sosial dari Hirchi bahwa terdapat empat unsur utama di dalam kontrol sosial internal yaitu *attachment*, *involvement*, *commitment*, dan *belief*. *Attachment* (kasih sayang) adalah sumber kekuatan yang muncul dari hasil sosialisasi di dalam kelompok primernya (seperti keluarga), sehingga individu memiliki komitmen kuat untuk patuh terhadap aturan. Kasih sayang yang didapat dari keluarga, terutama orang tua, dapat memotivasi seorang anak untuk bertindak sesuai dengan apa yang diharapkan dari dirinya. Para orang tua di Dusun Nglawisan telah memberikan kasih sayangnya kepada anak-anak mereka sesuai dengan apa yang mereka butuhkan sehingga hal tersebut turut menyumbang dalam memotivasi anak agar tidak bermain *playstation* di luar batas sehingga dapat menimbulkan dampak-dampak yang negatif.

Commitment (tanggung jawab) yang kuat terhadap peraturan dapat membentuk kesadaran tentang masa depan. Bentuk komitmen ini antara lain berupa kesadaran bahwa bermain *playstation* di luar batas dapat menimbulkan dampak-dampak negatif yang dapat merugikan bagi anak-anak usia sekolah di kemudian hari. Para orang tua di Dusun Nglawisan berusaha memberikan anaknya tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan berusaha memberikan pengertian kepada anak-anak mereka bahwa bermain *playstation* di luar batas dapat menimbulkan kerugian pada diri mereka.

Involvement (partisipasi), artinya dengan adanya kesadaran tersebut, maka anak-anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation* akan terdorong untuk berperilaku partisipatif dan terlibat di dalam ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan terhadap dirinya.

Sedangkan *belief* (kepercayaan) merupakan unsur yang mewujudkan pengakuan seseorang akan norma-norma yang baik di dalam suatu masyarakat. Para orang tua di Dusun Nglawisan berusaha memberikan pengertian kepada anak-anak mereka mengenai baik dan buruknya permainan *playstation*. Para orang tua tersebut berusaha meyakinkan anak-anaknya bahwa nasehat-nasehat, himbauan-himbauan, termasuk larangan-larangan yang mereka berikan terkait dengan bermain *playstation* itu adalah demi kebaikan anak dan akhirnya anak-anak tersebut dapat percaya dan meyakinkannya.

Usaha pengendalian para orang tua terhadap dampak negatif permainan *playstation* bagi anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan

memang belum dapat berhasil secara maksimal. Hal tersebut dikarenakan karakter sebagian anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang memang ngeyel, sulit diatur, serta kondisi lingkungan, terutama teman bermain anak-anak tersebut yang memang kurang mendukung untuk mengatasi dampak negatif dari permainan *playstation* itu sendiri.

C. Pokok-Pokok Temuan Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam pembahasan dan analisis, maka peneliti menemukan pokok-pokok temuan penelitian mengenai “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Permainan *Playstation* pada Anak Usia Sekolah di Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang”. Pokok-pokok temuan penelitian tersebut diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Adapun pokok-pokok temuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada dasarnya anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan telah mengetahui dampak negatif yang mungkin dapat terjadi akibat bermain *playstation*, namun mereka masih sulit untuk berhenti bermain *playstation*.
2. Mayoritas anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan gemar bermain *playstation* karena mengikuti teman-temannya yang bermain.
3. Tanggapan para orang tua di Dusun Nglawisan terhadap permainan *playstation* pada anak usia sekolah cukup beragam, ada yang setuju dan ada pula yang tidak setuju.

4. Permainan *playstation* sedikit banyak turut mempengaruhi perubahan perilaku maupun perubahan prestasi anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan.
5. Dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah di Dusun Nglawisan ada yang bersifat positif dan ada pula yang bersifat negatif.
6. Para orang tua di Dusun Nglawisan telah melakukan pengendalian terhadap anak-anak mereka yang gemar bermain *playstation*, begitu pula dengan pemilik rental *playstation*.
7. Dampak negatif dari permainan *playstation* bagi anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan masih sulit dicegah karena kondisi anak-anak yang memang sulit diatur, dan juga kondisi lingkungan bermain anak yang kurang mendukung.
8. Para orang tua di Dusun Nglawisan melakukan pengendalian sosial yang bersifat preventif, kuratif, dan represif, maupun pengendalian sosial yang bersifat persuasif terkait dengan dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah.