

**KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP DAMPAK PERMAINAN
PLAYSTATION PADA ANAK USIA SEKOLAH DI DUSUN NGLAWISAN,
DESA TAMANAGUNG, KECAMATAN MUNTILAN, KABUPATEN
MAGELANG**

RINGKASAN SKRIPSI



**Oleh:
Anggun Dwi Jayanti
10413244038**

**JURUSAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP DAMPAK PERMAINAN
PLAYSTATION PADA ANAK USIA SEKOLAH DI DUSUN NGLAWISAN,
DESA TAMANAGUNG, KECAMATAN MUNTILAN, KABUPATEN
MAGELANG**

Oleh
Anggun Dwi Jayanti dan Puji Lestari, M.Hum

ABSTRAK

Playstation merupakan salah satu jenis permainan yang digemari oleh anak-anak usia sekolah di berbagai wilayah, termasuk di wilayah Dusun Nglawisan. *Playstation* bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, namun juga dapat menimbulkan kerugian. Kerugian tersebut dapat diminimalisir melalui pengendalian orang tua, karena pengendalian yang tepat dapat mencegah terjadinya dampak negatif dari permainan *playstation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2014 sampai bulan Maret 2014 di Dusun Nglawisan, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data utama yang terdiri dari anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*, orang tua dari anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*, serta pengelola rental *playstation*, sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui dokumentasi dan studi kepustakaan. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, sedangkan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi, sedangkan analisis data yang digunakan yaitu model analisis Milles and Huberman.

Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa permainan *playstation* berpengaruh terhadap perubahan sikap maupun prestasi anak-anak usia sekolah di dusun Nglawisan. Dampak permainan *playstation* di Dusun Nglawisan ada yang bersifat positif, seperti mengenalkan anak pada teknologi yang semakin modern, sebagai sarana hiburan, maupun melatih anak untuk bergaul dengan lingkungan sekitar. Namun demikian, dampak yang dirasakan pada umumnya lebih kepada dampak negatif seperti menurunnya prestasi anak, menyebabkan anak menjadi malas, lupa waktu, sering berbohong, dan sebagainya. Para orang tua di Dusun Nglawisan melakukan upaya pengendalian yang bersifat preventif, kuratif, dan represif, maupun pengendalian yang bersifat persuasif. Pengendalian dilakukan mulai dari pencegahan, pengendalian saat terjadi penyimpangan, dan pengendalian untuk mengembalikan keserasian. Pengendalian dilakukan dengan cara mengajak anak untuk mengikuti peraturan yang telah ditetapkan, menasehati, serta mengarahkan anak agar dapat bermain *playstation* dengan benar dan tidak terjerumus kepada dampak negatif dari permainan *playstation*.

Kata kunci: Kontrol Sosial, Dampak Permainan *Playstation*, Anak Usia Sekolah

A. PENDAHULUAN

Globalisasi dan modernisasi membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dan segala peradaban serta kebudayaannya. Indonesia merupakan salah satu negara yang tak luput dari pengaruh globalisasi dan modernisasi yang turut merambah di berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. 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, seperti salah satunya adalah *playstation*. *Playstation* merupakan salah satu jenis permainan modern yang digemari oleh anak-anak usia sekolah di berbagai wilayah, termasuk di wilayah Dusun Nglawisan.

Playstation bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, namun juga memiliki sisi buruk. Munculnya berbagai dampak dari permainan *playstation* pada dasarnya terkait bagaimana kontrol sosial orang tua di dalamnya. 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 other*nya (Zamroni, 1992: 37).

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.

Berawal dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* yang peneliti rangkum ke dalam satu judul yaitu “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Permainan *Playstation* pada Anak

Usia Sekolah di Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang”.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Konsep Kontrol Sosial

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 dapat dilakukan oleh individu terhadap individu, individu terhadap suatu kelompok sosial, maupun 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.

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 mengantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

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*

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 menyandang nama “Perusahaan Telekomunikasi Tokyo” dengan sekitar 20 orang karyawan saja.

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. 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* (<http://www.anneahira.com/pengaruh-playstation.htm>. Diakses pada tanggal 7 Desember 2013 pukul 13.00).

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).

5. Teori Struktural-Fungsional

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).

Hubungan teori struktural-fungsional 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.

6. 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.

C. METODE PENELITIAN

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 2 bulan, yaitu terhitung sejak Februari-Maret 2014. Penelitian ini dilakukan di Dusun Nglawisan, Desa Tamanagung, Kecamatan Muntilan, Kabupaten

Magelang. Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan peneliti telah melihat dari lingkungan dusun bahwa terdapat dampak negatif yang dirasakan dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah di dusun tersebut.

2. Bentuk Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subyek/obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana mestinya (Nawawi, 2007: 69).

3. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data berupa sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data yang berasal dari narasumber secara langsung terhadap kata-kata dan tindakan dari orang yang diamati. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah masyarakat Dusun Nglawisan, yaitu para orang tua dari anak-anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*, anak-anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*, serta pengelola rental *playstation* di dusun tersebut.

Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber tidak langsung yang mampu memberikan data tambahan serta penguatan terhadap data penelitian. Sumber data sekunder ini diperoleh melalui dokumentasi dan studi kepustakaan dengan bantuan media cetak dan media elektronik.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Observasi difokuskan pada kontrol sosial orang tua terhadap dampak permainan *playstation* pada anak usia sekolah. Wawancara yang digunakan menggunakan jenis wawancara terbuka dan tidak struktural. Dokumentasi sebagai

pendukung dan pelengkap dari data primer observasi dan wawancara. Sedangkan pengumpulan data dengan teknik studi pustaka digunakan sebagai penunjang dari kelengkapan data yang telah diambil dari buku serta sumber-sumber lain yang relevan.

5. Informan Penelitian

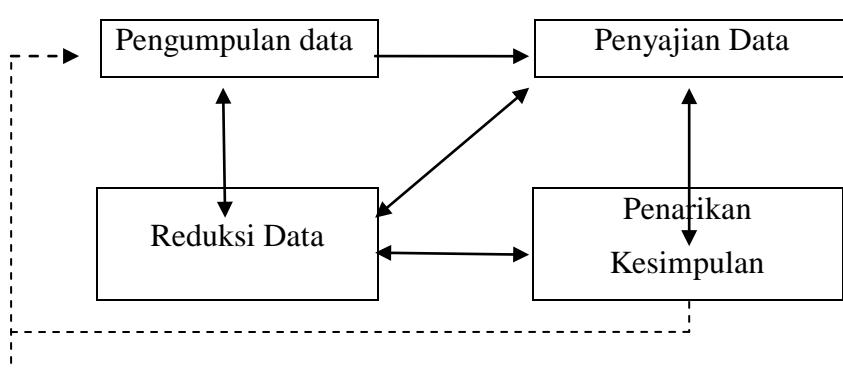
Informan dalam penelitian ini adalah beberapa orang tua dari anak-anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*, anak-anak usia sekolah yang gemar bermain *playstation*, serta pengelola rental *playstation* di Dusun Nglawisan. Teknik sampling untuk pemilihan informan tersebut menggunakan teknik *purposive sampling*.

6. Validitas Data

Dalam memeriksa keabsahan data, peneliti melakukannya dengan triangulasi sumber data, yaitu mengumpulkan data dan mengecek kesahihan informasi pada sumber-sumber yang berbeda-beda.

7. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif Milles and Huberman yang terdiri dari empat aktivitas utama yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Bagan 2. Model Analisis Interaktif Milles dan Huberman

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

a. 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 per dusun yang kemudian disederhanakan secara administratif menjadi 13 dusun yang terbagi dalam 19 RW dan 7 RT.

Jumlah penduduk Desa Tamanagung mencapai 9.626 jiwa. 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. Agama atau kepercayaan yang dianut warga masyarakat Desa Tamanagung pun cukup beragam, mulai dari agama Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha, Khonghuchu, dan sebagainya.

b. Data Informan

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.

2. Pembahasan dan Analisis

a. 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 (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 penetian, 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.

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:

Perubahan Perilaku Anak di Lingkungan Keluarga

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*.

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.

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. Disamping itu, ada pula 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 diduga muncul karena kebiasaan anak memainkan permainan-permainan yang berbau perkelahian saat bermain *playstation*.

Perubahan Perilaku Anak di Lingkungan Masyarakat

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.

b. Dampak Permainan *Playstation* pada Anak Usia Sekolah

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-ikut temannya yang bermain *playstation*. 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.

Dampak Positif

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.

Sebagian anak-anak usia sekolah di Dusun Nglawisan yang gemar bermain *playstation* juga dapat 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.

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.

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.

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*.

Dampak negatif dari permainan *playstation* 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.

c. Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Permainan *Playstation* pada Anak Usia Sekolah

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 yang dilakukan para orang tua di Dusun Nglawisan terhadap anak-anaknya yang gemar bermain *playstation* antara lain:

Pengendalian Sosial Individu Terhadap Individu

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 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*. 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.

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 kuratif ini 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*.

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 anak nya berhenti bermain *playstation* di luar batas.

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.

Pengendalian Sosial 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*. 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*.

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.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan dianalisis serta diinterpretasikan dalam pembahasan, maka dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah bahwa permainan *playstation* telah membawa berbagai pengaruh terhadap warga masyarakat Dusun Nglawisan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan terjadinya perubahan perilaku maupun prestasi pada anak usia sekolah sebelum dan sesudah gemar bermain *playstation*. Sebagian orang tua mengaku setelah gemar bermain *playstation* anak-anak mereka menjadi malas-malasan, lupa waktu, sering berbohong, bahkan terkadang sulit diatur. Ada pula orang tua yang mengaku ada penurunan prestasi pada anaknya akibat terlalu gemar bermain *playstation*. Dampak dari permainan *playstation* di Dusun Nglawisan ada yang bersifat positif

dan ada pula yang bersifat negatif. Namun, dampak yang dirasakan lebih kepada dampak yang negatif.

Para orang tua di Dusun Nglawisan pada dasarnya telah melakukan upaya pengendalian terhadap dampak permainan *playstation* kepada anak-anaknya, mulai dari pengendalian yang bersifat preventif, kuratif, dan represif, maupun pengendalian sosial yang bersifat persuasif. Pada umumnya pengendalian yang dilakukan dimulai dari pengendalian yang bersifat preventif dimana para orang tua melakukan tindak pencegahan dengan menasehati anaknya agar tidak terlalu lama bermain *playstation*. Kemudian berlanjut pada pengendalian yang bersifat 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 atau sudah terlalu lama bermain di rental *playstation* tersebut.

Pengendalian yang selanjutnya yaitu pengendalian yang bersifat represif dimana orang tua berusaha mengembalikan keserasian yang sempat terganggu, misalnya orang tua memberikan sanksi tidak memberi uang jajan kepada anaknya agar anaknya berhenti bermain *playstation* di luar batas. Disamping itu, dalam usaha pengendalian terhadap anak-anaknya, para orang tua di Dusun Nglawisan 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*.

2. Saran

Para orang tua, lingkungan masyarakat, pengusaha rental *playstation*, dan semua pihak yang terkait hendaknya menyadari akan pentingnya kontrol sosial yang tepat dalam menyikapi dampak dari permainan *playstation* pada anak usia sekolah. Para orang tua hendaknya memberikan pengertian yang lebih dalam, serta pengarahan yang lebih tepat kepada anak-anak mereka mengenai

dampak-dampak negatif yang dapat timbul apabila bermain *playstation* di luar batas. Orang tua perlu melakukan pengawasan yang lebih ketat terhadap anak-anak mereka yang gemar bermain *playstation*. Ada kalanya orang tua harus bersikap tegas dalam memberlakukan peraturan-peraturan yang telah ditetapkan kepada anak.

Lingkungan masyarakat hendaknya saling peduli dan turut berpartisipasi dalam upaya pencegahan maupun pengendalian terhadap dampak negatif dari permainan *playstation* agar anak-anak usia sekolah tidak terjerumus lebih dalam kepada dampak negatif permainan *playstation* yang dapat merugikan.

Begitu pula dengan para pengusaha rental *playstation*, hendaknya menyadari akan pentingnya memberikan pengawasan kepada anak-anak usia sekolah yang gemar bermain di rental *playstation*. Para pengusaha rental *playstation* hendaknya turut berpatisipasi dalam mengantisipasi dampak negatif dari permainan *playstation* dengan cara-cara yang sederhana seperti membatasi jam bermain bagi anak-anak usia sekolah, menerapkan peraturan istirahat bermain saat tiba waktu beribadah, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Burhan Bungin. 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- HB, Sutopo. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Jurusan Seni Rupa UNS.
- H. Hadari Nawawi. 2007. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Julia Brannen. 1997. *Memadu Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khairuddin. 2002. *Sosiologi Keluarga*. Yogyakarta: Liberty.
- Moleong, J. Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- _____. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Nanang Martono. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial; Perspektif Klasik, Modern, Potmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rita Eka Izzaty,dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2010. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanapiah Faisal. 2010. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sintha Ratnawati. 2000. *Keluarga Kunci Sukses Anak*. Jakarta: Kompas.
- Soerjono Soekanto. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suprajitno. 2004. *Asuhan Keperawatan Keluarga*. Jakarta: EGC.

Syamsyu Yusuf LN. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Usman, Husaini-Purnomo SA. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

W. Gulo. 2001. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

_____. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Widjaja, A.W. 1986. *Individu, Keluarga, dan Masyarakat*. Jakarta: Akademika Persindo.

William J. Goode. 1983. *Sosiologi Keluarga*, terj. Lailahanoum Hasyim. Jakarta: Bina Aksara.

Zamroni. 1992. *Pengantar Pengembangan Teori Sosial*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogyo.

Jurnal :

Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *ejournal Ilmu Komunikasi*. Vol.1. No.2.

M. Albir Damara. Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak. *ejournal Ilmu Pendidikan*.

Tersedia di: http://jurnalilmiahtp.blogspot.com/2013/11/dampak-game-terhadap-perkembangan-anak_11.html. Diakses pada tanggal 10 Juni 2014.

Nanda Fitriyan Pratama Putra. 2013. Peranan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mencegah Perilaku Seks Pranikah di SMA Negeri 3 Samarinda Kelas XII. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol.1. No.3.

Nissa Adilla. 2009. Pengaruh Kontrol Sosial Orang Tua terhadap Perilaku Bullying Pelajar di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kriminologi Indonesia*. Vol. 5. No. 1.

Skripsi:

Dewi Kurniati. 2011. 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. *Skripsi SI* : Program Studi Pendidikan Sosiologi FIS UNY.

Fika Latifah. 2012. Hubungan Karakteristik Anak Usia Sekolah dengan Kejadian Bullying di Sekolah Dasar X di Bogor. *Skripsi SI*: Program Sarjana Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Depok.

Supangat. 2011. Pengaruh Intensitas Bermain Playstation Terhadap Kedisiplinan Anak (Studi Kasus di Dusun Bandungan, Desa Gedangan, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang. *Skripsi SI*: Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Salatiga.

Yesy Verdinan. 2008. Pengaruh Playstation terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTS Al-Azhar Carangrejo Sampung Tahun Ajaran 2007-2008. *Skripsi SI* : STAIN Ponorogo.

Internet:

<http://www.anneahira.com/pengaruh-playstation.htm>. Diakses pada hari Sabtu, 7 Desember 2013 pukul 13:00.

<http://c0r3t.wordpress.com/tag/ciri-ciri-pengendalian-sosial/>. Diakses pada hari minggu, 12 Januari 2014 pukul 20.00.