

**DAMPAK PENGASUHAN ORANG TUA YANG KECANDUAN
GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK**

Rizky Anggraini

UIN Sunan Kalijaga

rizkyanggraini29@gmail.com

Abstract

The impact of parenting parents who are addicted to online games on the development of children of two families in Patangpuluhan is the impact of the busyness of parents playing online games on parenting that is applied in the family which has an impact on children's development. So the purpose of this research is to describe how the form of parenting is applied by parents who experience online game addiction and the impact of parents who are addicted to the online game on child development.

This research is a qualitative deskriptif study where in the data collection researchers used interviews, observation, and documentation. Interviews are aimed at parents who are addicted to online games, wives, children, and neighbors in the home environment. As well as observations made are observations of the activities of children and parents who are addicted to online games at home. Then checking the validity of the data the researcher used triangulation by taking several data sources and then comparing.

The results of this study are parenting that is applied by parents who are addicted to online games is parenting. Where the two families have some similarities in caring for children, namely providing child freedom as they wish, does not impose household responsibilities on children, and parents still show power by scolding children when bad children at home. Caregiving has an impact on cognitive development and psychosocial development of children. Children experience delays in cognitive development due to lack of parental upbringing. In psychosocial development also experience problems in child supervision and care so that children can experience problems that are not known to parents.

Keywords: *online games, parenting, child growth.*

A. Pendahuluan

Pengguna internet Indonesia tahun 2016 menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) adalah 132,7 juta user atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Pengguna internet terbanyak ada di Pulau Jawa dengan total pengguna 86.339. 350 atau sekitar 65% dari total pengguna internet. Jika dibandingkan pengguna internet Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2014-2016).¹

Game online memperoleh peringkat ketujuh pada kategori aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah email, instan mesengger, situs jejaring sosial, *search engine*, berita *online* dan blog. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain game online aktif Indonesia berkisar 6 jutaan, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain game online atau mengakses internet. Untuk pemain game online pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan.²

Pengguna game online saat ini tidak terbatas dimainkan oleh anak-anak saja. Berdasarkan gambar data yang dirilis oleh *Entertainment Software Assosiation* (ESA) rata-rata *gamer* berusia 35 tahun. Dalam gambar tersebut menunjukkan bahwa jumlah pengguna terbanyak bermain game online yaitu 29% dari total pengguna game online mayoritas berusia 18-35 tahun yang merupakan usia dewasa. Sedangkan usia 18 tahun kebawah sekitar 27%. Usia 36-49 sebesar 18% dan yang terakhir berusia 50 keatas sekitar 26%.³

Orang dewasa yang sudah kecanduan game online akan lupa fungsi dalam keluarga, dan mempengaruhi ketrampilan sosial yang dimilikinya jika sudah memegang handphone.⁴ Seperti dalam kasus yang terjadi di Patangpuluhan, Yogyakarta sekitar kurang lebih 6 bulan lalu yaitu anak usia 4 tahun menjadi korban pelecehan seksual oleh anak tetangga yang

¹ <http://www.apjii.or.id> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 14.00 WIB

² <http://m.tribunenews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 13.54 WIB

³ <http://www.metrotvnews.com/> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 15.00 WIB

⁴ Silvia Setiadji, & Stefani Virlia, *Hubungan Kecanduan Game Onlinedan Ketrampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat*, Jurnal Psikologi Psibernetika, Vol. 9 No. 2, Oktober 2016, (Jakarta Barat: Universitas Bunda Mulia, 2016), hlm. 248

masih berusia 13 tahun. Karena kelalaian orang tua dalam pengawasan. Hal tersebut bisa terjadi karena orang tua korban lebih asyik bermain game online di rumah.⁵

Dari kasus diatas kita dapat mengetahui bahwa tingkat pengawasan orang tua yang lemah karena kesibukannya bisa menyebabkan berbagai bahaya untuk anak maka pentingnya orang tua untuk lebih peduli pada hak anak atas hidupnya seperti rasa aman, rasa cinta, rasa kasih sayang, dan hak lainnya. Saat ini sudah menjadi kewajiban orang tua, masyarakat dan negara untuk memenuhi hak tersebut. Pemenuhan hak anak dan pemberdayaan anak umumnya adalah investasi sosial yang hasilnya baru akan terlihat sekian tahun kemudian. Sehingga jika menginginkan masa depan anak yang lebih baik maka perlu untuk memperhatikan dan memenuhi haknya sejak dini. Pengasuhan yang baik sangat mempengaruhi bagaimana pola perkembangan anak hingga dewasa.⁶

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk meneliti di Patangpuluhan karena memang banyak warga masyarakat yang kecanduan game online baik anak kecil, remaja dan dewasa dan sudah adanya kasus yang menjadi permasalahan serius akibat dari orang tua kecanduan game online. Serta penulis ingin mengetahui lebih mendalam mengenai dampak pengasuhan anak orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak di Patangpuluhan, Yogyakarta.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah dua keluarga yang mengalami kecanduan game online yang terdiri dari 2 pasangan suami isteri, dan 4 anak, 2 tetangga, dan 1 pemilik pondokan. Sedangkan obyek penelitian ini terkait dampak pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

⁵ Hasil wawancara dengan Bapak Sigit Supriyanto sebagai kepala pondok kos-kosan 27 tanggal 20 Agustus 2017 pukul 15.00 WIB.

⁶ Bagong Suyanto, *Masalah Sosial Anak*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 9

C. Konteks Penelitian

Wilayah kelurahan Patangpuluhan terdiri dari beberapa RT dan RW salah satunya adalah RT 04 RW 01. Wilayah RT 04 memiliki batas wilayah yaitu di batas timur berbatasan dengan RT 05, batas barat berbatasan dengan RT 3 wilayah bagian utara berbatasan dengan Jalan besar Patangpuluhan. Batas selatan berbatasan dengan Jalan Pamularsih. Penggunaan lahan di RT 04 RW 01 lebih banyak untuk pemukiman, dan sebagian lainnya disektor perdagangan. Jumlah keseluruhan penduduk masyarakat RT 04 kurang lebih berjumlah 120 orang. dan terbagi menjadi dua kelompok yakni penduduk asli dan warga pendatang. Jumlah penduduk berdasarkan jumlah kepala keluarga yaitu warga asli Patangpuluhan berjumlah 45 kk dan pendatang yang terdata ada 15 KK. KK penduduk dan KK pendatang berbeda karena yang 45 KK sudah mempunyai kependudukan sedangkan yang 15 kepala keluarga itu biasanya hanya tinggal sementara.

Kegiatan masyarakat yang saat ini dilaksanakan ada kegiatan tirakatan, arisan dasawisma, pos ronda, posyandu balita, kerja bakti, bantuan sembako dan sumbangan perhatian warga. Sarana penunjang kegiatan masyarakat di wilayah RT 04 terdapat mushola, dan pos ronda, selain itu sarana penunjang akses pelayanan game di Patangpuluhan juga cukup banyak yaitu 5 tempat dengan rincian warung internet berjumlah 3 tempat, dan 2 tempat rental PSP/PS yang diminati masyarakat Patangpuluhan.

D. Dampak Pengasuhan Orang Tua yang Kecanduan Game Online terhadap Perkembangan Anak

Dalam menganalisis kecanduan game online pada dua keluarga yang mengalami kecanduan game dengan teori Pempek, Yemolayeva dan Calvert dan didukung dengan teori dampak kecanduan game online menurut Silvia Setiadji. Dalam menganalisis pola pengasuhan dengan teori Baumrid. Sedangkan perkembangan anak dianalisis menggunakan beberapa teori karena perbedaan usia setiap anak yang di amati sehingga memiliki perkembangan fisik, kognitif dan sosial yang berbeda yaitu dari teori Elizabeth B Hurlock, Diane E Papalia, Erickson, dan beberapa ahli lainnya. Pembahasan akan dijelaskan beberapa sub bab, yaitu *pertama* riwayat kecanduan game online, *Kedua* pola asuh orang tua kecanduan game online, dan *ketiga* adalah dampak pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak.

1. Riwayat Kecanduan Game Online

Kecanduan game online memiliki beragam dampak berbeda terhadap para pemainnya tergantung dari tingkat kecanduan. Dalam mencari riwayat kecanduan peneliti juga menggunakan genogram dan ecomap yang bisa membantu dalam mengetahui riwayat kecanduan yang bisa mempengaruhi kecanduan dua keluarga tersebut. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa Keluarga Pak Suyono dari orang tuanya juga mengalami kecanduan judi, dan anak-anaknya Pak Suyono mengalami kecanduan bermain Handphone. Sedangkan dalam keluarga Pak Itong yang mulai hanya Pak Itong dan anak-anaknya yang mengalami kecanduan bermain handphone.

Seseorang dalam mengidentifikasi mengalami kecanduan atau tidak selain melihat dampak kecanduan juga melihat dari lama waktu penggunaan. Secara teori seseorang mengalami kecanduan apabila intensitas penggunaan permainan online ataupun jejaring sosial dalam waktu lebih dari 4 hari/minggu dan durasi lebih dari 4 jam dalam sehari. Untuk membedakan dengan penggunaan internet yang dapat dikatakan sehat berdasarkan teori Young & Roger rata-rata penggunaannya mengakses internet sebanyak 8 jam perminggu. Hal itu menjelaskan bahwa seseorang yang mengakses internet melebihi 4 jam dalam sehari dapat dikatakan mengalami kecanduan.

Berdasarkan wawancara dengan dua keluarga yang mengalami kecanduan game online yaitu keluarga Pak Suyono dan keluarga Pak Itong peneliti menemukan fakta bahwa Pak Suyono dan Pak Itong durasi waktu dalam bermain game online lebih dari 4 jam sehari. Kebiasaan mengakses game dan bermain handphone pun sudah menjadi sebuah rutinitas setiap hari. Hal itu pula yang membuat interaksi kepada isteri dan anak menjadi berkurang. (Kaka, 2018)

Ketika seseorang mengalami kecanduan game online maka akan membuat beberapa dampak baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif yang dirasakan Pak Suyono dan Pak Itong dengan bermain game online mereka mampu menghilangkan kejenuhan dan menambah teman didunia game. Sedangkan dampak negatif yang dialami Pak Suyono dan Pak Itong yaitu keduanya mengalami beberapa dampak yaitu kurang memiliki *self control* yang baik ketika bermain game online, waktu yang terbuang sia-sia,

menurunnya interaksi dengan orang lain, kesulitan mengontrol emosionalnya seperti mudah merasa bosan, sedih, merasa kekurangan sesuatu, dan mudah marah. Yang membedakan antara Pak Suyono dan Pak Itong adalah Pak Suyono juga mengalami performa kerja menurun sedangkan Pak Itong tidak mengalami ketrampilan sosial menurun, dan performa kerja menurun.

Pak Itong juga menyadari bahwa mengalami dampak kecanduan yang merugikan orang lain dibuktikan dengan pernyataannya. “Yo paling aku ki dadi lali wektu mbak, kadang ki dadi keblandangan jam e le dolanan padahal ana gawean, bojoku yo kerep nesu-nesu nak aku keblabasen terus ra tau ngewangi.” (Pak Itong, 2018)⁷

Hal yang sama juga diungkapkan oleh istri Pak Suyono bahwa seringkali bertengkar dengan Suaminya karena lebih asyik bermain handphone hingga lupa waktu. Ketika bangun tidur yang dipikirkan hanya handphone saja, dan game nomer satu untuknya. (Ibu Sri, 2018). Dalam hubungan dengan orang lain menjadi lebih cuek dan tidak membalas sapaan orang lain ketika sedang asyik bermain game. (Kaka, 2018)

2. Pola Asuh Orang Tua Kecanduan Game Online

Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kecanduan game online tersebut memiliki karakter serupa. Dilihat dari hasil pengamatan dua keluarga yaitu keluarga Pak Suyono dan Keluarga Pak Itong ditemukan beberapa ciri pola asuh menuruti. Ciri-ciri orang tua yang menerapkan pola pengasuhan yang menuruti adalah *pertama*, orang tua berusaha berperilaku menerima dan bersikap positif terhadap impuls (dorongan emosi), keinginan-keinginan, dan perilaku anaknya. Dalam pengasuhan fisik yang dilakukan Pak Suyono dan Bu Sri seringkali membelikan dan memenuhi kebutuhan dasar anak seperti memberikan makanan, minuman dan jajanan yang diminta anak. Dalam bertutur kata Pak Suyono dan Bu Sri sering berbicara kasar sehingga anak-anaknya sering menirukan ucapan kasar tersebut. Pernah suatu kali anak pertama Pak Suyono mengucapkan kata kotor seperti “Asu” (anjing), “Bajingan”, “silet” (dubur) tapi dari kedua orang tua bukannya menegur malah biasa saja. Sedangkan dalam keluarga Pak Itong melakukan hal yang sama yaitu Pak Itong dan Bu Wawa tidak pernah memaksa anak dan menyuruh

⁷ Hasil wawancara dengan Pak Itong pada tanggal 28 Januari 2018 pada pukul 13.00 WIB di rumah Pak Itong.S

anak harus pintar. Pak Itong dan Bu Wawa membebaskan anak tanpa memberikan tuntutan apapun. Ketika anak-anak membutuhkan les maka Bu Wawa dan Pak Itong akan mencari tempat les. Ketika anak-anak ingin bermain dibiarkan untuk bermain. Anak-anak Pak Itong dan Bu Wawa cenderung memiliki kebebasan sepenuhnya. Ketika salah satu anak Pak Itong tidak naik kelas pun tidak terlalu dipikirkan oleh kedua orang tuanya. *Kedua*, hanya sedikit menggunakan hukuman. Keluarga Pak Suyono, ketika anak-anak Pak Suyono nakal biasanya akan ditegur, dan dijewer telinga anak-anaknya. Ketika anak Pak Suyono dan Bu Sri yang nakal kepada orang lain biasanya Pak Suyono dan Bu Sri hanya diam saja dan tidak menegur anak-anaknya. Sedangkan dalam keluarga Pak Itong juga menerapkan hal yang sama yaitu, di usia anak-anak Pak Itong dan Bu Wawa sering kali nakal kepada teman-temannya. Sering bertengkar dengan teman-temannya dan sering banyak meminta jajan. Pak Itong dan Bu Wawa tidak memperlakukan hal tersebut dan terus memberikan apa yang diinginkan anak. Kenakalan yang dilakukan oleh anak-anak Pak Itong dan Bu Wawa seringkali diadakan kepada Bu Wawa namun tanggapan Bu Wawa hanya mengiyakan saja, tidak memberikan hukuman.

Ketiga, berkonsultasi kepada anak. Anak Pak Suyono sering kali diikutsertakan untuk memilih kebutuhannya di rumah seperti memilih makanan, minuman, baju, dan sepatu. Namun untuk urusan memilih sekolah Pak Suyono memasrahkan segala keputusan kepada isterinya. Sedangkan dari keluarga Pak Itong lebih dipasrahkan kepada Bu Wawa. Ketika meminta hal lain jarang sekali diberikan kecuali memang benar-benar dibutuhkan. Ketika anak-anak meminta sesuatu, biasanya langsung diberikan oleh Bu Wawa seperti buku, sepatu, tas, dan perlengkapan lain yang digunakan untuk sekolah.

Keempat, hanya sedikit memberi tanggungjawab rumah tangga. Keseharian anak-anak Pak Itong selain sekolah hanya bermain, dan malamnya belajar jika ada PR tidak pernah sekalipun membantu orang tuanya di rumah. Biasanya anak-anak Pak Itong bermain layangan, bola, memancing di kali dan yang saat ini menjadi rutinitas anak-anak adalah bermain PSP. Ketika anak-anak tidak ada PR biasanya anak-anak dibiarkan bermain diluar bersama tetangga lain ataupun hanya menonton TV di rumah. *Kelima*, membesarkan anak mengatur aktivitasnya sendiri dan tidak mengontrol, Pola pengasuhan yang diterapkan Pak Suyono yaitu dengan tidak membatasi anak, dan membiarkan anak berkelakuan semaunya. Pak

Suyono dan Bu Sri selalu menuruti keinginan anak-anaknya. Aira dan Vita sangat suka jajan di rumah. Setiap bangun pagi, siang dan sore hari selalu minta jajan kepada orang tuanya. Ketika anak-anaknya minta jajan seringkali dituruti oleh Pak Suyono. Seringkali sebelum bekerja akan memberikan uang jajan, lalu siang hari ketika makan siang, dan sore hari ketika pulang kerja. Ketika anak-anak ingin diajari kadang Pak Suyono mengajari Aira saat tidak sibuk bermain game online. Dalam hal mendampingi anak belajar Pak Suyono kadang-kadang memberikan arahan dan anjuran kepada anak-anak walaupun lebih sering belajar sendiri. Sedangkan dari Ibu Sri ketika mendidik anak sangat jarang mendampingi mengerjakan PR biasanya malah anak disuruh belajar sendiri. Sehingga anak menjadi malas untuk meneruskan belajar lagi dan kemampuan anak tidak memiliki kemajuan. Dalam hal pengawasanpun masih kurang dilakukan oleh Pak Suyono karena sering dipasrahkan ke orang lain. ketika di Blora Aira juga sering bermain ke rumah tetangga seharian penuh tidak pulang dan tidak dicari oleh Pak Suyono. "Ora ngawasi banget, diawasi marai opo biasane ro tonggone. Nek rep dolan selain karo tetonggo tertentu dikon bali."⁸ Akibat dari kelalaian dalam mengawasi anak, anak pertama Pak Suyono pernah mengalami tindakan pelecehan seksual, namun Pak Suyono dan Bu Sri tidak mengetahui langsung hal tersebut karena kesibukan mereka. Ketika Bu Sri mengetahuinya Bu Sri hanya bertindak memarahi pelakunya saja, namun tidak memberikan pengertian kepada anaknya dan memberikan pendampingan selama anaknya masing trauma terhadap peristiwa itu. Namun dalam pemberian kesempatan anak untuk bersosialisasi dengan banyak orang selalu diberikan kebebasan sehingga anak tidak merasa minder.

Sedangkan Pak Itong pun menerapkan hal yang sama yaitu Pengasuhan yang diterapkan di keluarga Pak Itong adalah pengasuhan yang membebaskan anak, namun tidak sepenuhnya melepas tanggungjawab. Pak Itong lebih sering membebaskan anak melakukan apapun, karena anggapan Pak Itong anak-anaknya sudah cukup dewasa. Dalam pengawasan kepada anak-anak Pak Itong dan Bu Wawa tidak terlalu mengawasi dalam pergaulan. Biasanya anak-anak dibiarkan bermain sendiri ke luar. Pak Itong sendiri merasa anak-anak saat ini sudah besar dan tidak membutuhkan pengawasan lagi. Kurangnya pengawasan yang diberikan oleh Pak Itong dan Bu Wawa, sehingga anak-anak Pak Itong sering menonton video porno

⁸ *Ibid.*,

diam-diam, dan anak-anak Pak Itong dan Bu Wawa menjadi pelaku pelecehan seksual.

Keenam, berusaha mencapai sasaran tertentu dengan memberikan alasan, tetapi menunjukkan kekuasaan.⁹ Ketika bermain game online cara Pak Suyono menegur dengan cara meneriaki nama anaknya agar saling mengalah. Biasanya kalau diteriaki tidak mempan maka Pak Suyono akan mendatangi dan menjewer anak-anaknya. Berbeda dengan Pak Suyono ketika anak-anaknya nakal Bu Sri akan menjewer dan mengurung mereka dikamar mandi. Bu Sri dalam hal pengasuhan lebih tarik ulur. Ketika anak mulai kurang ajar kepadanya maka segala permintaan anak tidak dituruti, namun ketika tidak kurang ajar baru dituruti. Sedangkan di Keluarga Pak Itong anak-anaknya sangat takut kepada Pak Itong, ketika Pak Itong marah anak-anak akan menuruti orang tuanya. Tetapi dengan Ibunya anak-anak tidak merasa takut sama sekali. Biasanya ketika Pak Itong menyuruh anak-anak akan langsung dilakukan, berbeda dengan Bu Wawa yang jarang dituruti orang tuanya kecuali dengan mengancam tidak memberikan jajan. Yang membedakan pengasuhan yang diterapkan oleh Pak Suyono dan Pak Itong yaitu intervensi orang tua, jika di keluarga Pak Suyono masih ada intervensi dalam kehidupan anak. Sedangkan untuk keluarga Pak Itong sama sekali tidak ikut andil dalam pengasuhan anak.

3. **Dampak Pengasuhan Orang tua yang mengalami kecanduan game online terhadap perkembangan anak**

Setiap orang tua yang memiliki kesibukan seringkali kurang memperhatikan pemenuhan beberapa kebutuhan anak. Kebutuhan untuk diperhatikan, dipenuhi segala kebutuhannya dan kasih sayang yang seharusnya diberikan menjadi kurang maksimal. Kegiatan orang tua masa kini yang menyita waktu selain bekerja salah satunya adalah bermain gadget.

1. Aira (5 tahun)
 - a. Perkembangan Fisik

Perkembangan Fisik Aira berdasarkan teori Elizabeth B Hurlock ketika lahir berat Aira kira-kira hampir 4 kg dan diusia 5 tahun ini memiliki berat sekitar 22 kg yang sudah sesuai dengan teori perkembangan yang dimiliki. Sedangkan

⁹ Widyarin N. *Relasi orang tua & anak*, (Jakarta: PT Elek Media Komputindo, 2003), hlm. 11

tinggi badan Aira dulu ketika lahir sekitar 40 cm dan saat ini sekitar 106 cm. Dalam perkembangan fisik Aira normal secara fisik. tubuh, tangan dan kaki tumbuh semakin panjang. Namun ukuran kepala masih cukup besar dibandingkan badan. Aira anak yang memiliki badan cukup sehat, dan cukup berisi diusianya saat ini. Aira memiliki tubuh yang tinggi dibandingkan teman-teman lain di sekolah. Menurut Santrock usia 5 tahun anak akan lebih percaya diri melakukan ketangkasan seperti memanjat suatu obyek, berlari kencang, dan suka berlomba dengan teman sebayanya maupun orangtuanya.¹⁰ (Santrock,1995). Aira termasuk anak yang aktif, dia senang berlari-lari ketika di rumah, meloncat-loncat, dan memanjat di pohon depan rumah mereka. Aira masih sangat menggantungkan semua hal kepada orang tua. Berpakaian harus selalu dibantu oleh orang tuanya. Melepas pakaian juga harus dibantu orang tuanya. Jika melepas celana, dan kaos Aira bisa melakukannya tetapi ketika melepas baju berkancing tidak bisa. Motorik halus yang seharusnya sudah bisa dilakukan anak usia 5 tahun salah satunya adalah mengancingkan baju, namun Aira masih tidak bisa melakukan hal tersebut. Selain kegiatan sekolah Aira juga biasanya bermain game di smartphone orang tuanya sehari-hari.

b. Perkembangan Kognitif

Dalam perkembangan Kognitif Aira terus mengalami perkembangan. Aira termasuk dalam kategori anak yang aktif. Menurut Piaget pada tahap pra operasional cara berfikirnya masih bersifat egosentris, centralized, irraversable, kreatif, bebas, dan penuh imajinasi.¹¹ Apapun yang dia lihat selalu dia tanyakan. Setiap kata-kata, benda, dan suatu peristiwa yang tidak dia ketahui akan selalu ditanyakan ke orang lain. Orang tua Aira seringkali merasa kesal ketika Aira selalu menanyakan apapun karena Aira

¹⁰ Santrock, *Life Span Development*: edisi kelima, (Jakarta: Erlangga, 1995), hlm. 225

¹¹ Rifa hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Malang, UIN Malang Press, 2009), hlm. 23

tidak pernah berhenti bertanya jika pertanyaannya tidak dijawab.

Aira termasuk anak yang cukup kreatif. Bisa mengkhayalkan suatu benda sesuai dengan apa yang dia pikirkan. Contohnya adalah kertas yang digulung memanjang dia buat, dan ditata seolah itu sate. Ketika bermain dia akan menyebut itu sate padahal kenyataannya itu hanya sebuah kertas yang dia gulung memanjang. Setelah itu mengambil kardus dan memakainya untuk mengipas sate tersebut.

Beberapa perkembangan Aira saat ini mulai bisa menghafal angka dan menghitung hingga angka 10. Namun ketika sudah sampai angka 10 Aira akan bingung setelahnya. Sedangkan menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009: 6 indikator lingkup perkembangan kognitif bidang konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf anak usia 5-6 yaitu (1) Berhitung atau menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10, (2) Berhitung (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, (3) Menunjuk lambang bilangan 1-10, (4) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, dan (5) Meniru urutan bilangan 1-10.¹² Dalam menuliskan angka Aira masih mengalami kesulitan dan harus dicontohkan terlebih dahulu. Aira sendiri sudah bisa memahami fungsi angka-angka yang dia hafalkan yaitu untuk menghitung. "Iso, 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10"¹³ Aira juga masih tidak bisa mengurutkan bilangan dari 1-20 karena memang dalam menulis angka dan menghafal masih tidak lancar. Dalam hal meniru angka Aira bisa melakukan walaupun dalam bentuk yang belum rapi. Selain belajar berhitung Aira juga belajar dalam menulis huruf. Saat ini Aira sudah bisa menulis namanya sendiri, namun ketika disuruh menulis selain namanya Aira masih kesulitan dan harus diajarkan. Sampai sekarang Aira belum bisa menghafal semua huruf dan menulis setiap huruf dengan benar. Masih sering terbalik-balik dalam menulis huruf contohnya adalah ketika menulis c

¹² Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 laman diakses pada tanggal 18 April 2018 pada pukul 13.00 WIB

¹³ Hasil wawancara dengan Aira pada tanggal 23 Januari 2018 pada pukul 10.55 di teras rumah Aira

yang seharusnya menghadap ke kanan tapi terbalik menjadi menghadap ke kiri. Huruf yang paling dihafal adalah a, r, o, i, s. ¹⁴ “a,b,c,d,e,f,g,o,p,u,j,k,l,m,n,j”¹⁵ Setelah mulai bersekolah Aira sudah mampu membedakan yang mana benda mati dan benda hidup. Namun selain perkembangan tersebut Aira masih kesulitan dalam menghafal dan mengenali warna-warna. Warna yang paling dihafal hanya warna hitam. Aira sering menirukan cara bicara orang tuanya.

Cara bicara Aira sedikit jorok dan kurang sopan diucapkan oleh anak seusianya. Pernah suatu kali Aira mengucapkan “Asu” (Anjing), “Bajingan”, dan “Silet” (dubur) kepada orang lain.¹⁶ Aira masih tidak bisa membedakan mengenai tindakan, bahasa, dan ucapan yang baik dan tidak baik. Aira mengalami adanya peningkatan bahasa yang cukup pesat karena sering mendengar dari percakapan orang tua dan lingkungannya. Ucapan kotor dan kasar sudah menjadi kebiasaan setiap harinya. Aira juga memiliki ego yang sangat tinggi, sehingga tidak mudah untuk mengatur setiap tindakannya. Aira juga masih mengalami keterlambatan pengetahuan karena kurangnya bimbingan dari orang tua, dan kurangnya pemahaman orang tua akan pentingnya memperhatikan perkembangan anak dan cara bersikap kepada anak.

c. Perkembangan Psikososial

Aira yang kesehariannya berbahasa jawa ngoko pun kesulitan memahami Bahasa Indonesia walaupun memiliki arti yang dia sudah memahami dalam bahasa jawanya. Seperti ketika menanyakan arti gelap yang dipahaminya adalah “peteng”. Namun ketika Aira menanyakan banyak hal kepada orang tuanya tanggapan yang diberikan kurang baik. Ibu dan Ayahnya menilai keingintahuan Aira itu terlalu berlebihan, dan membuat mereka terganggu karena tidak bisa berhenti bertanya. Banyak hal yang tidak diketahui oleh Aira di usia saat ini, karena umpan balik yang tidak baik membuat pengetahuan Aira pun terbatas. Aira termasuk

¹⁴ Hasil observasi pada tanggal 5 April 2018 di rumah Aira

¹⁵ Hasil wawancara pada tanggal 23 Januari 2018 pada pukul 10.55 WIB di kediaman kepala pondokan

¹⁶ Hasil observasi pada tanggal 12 Januari 2018 di rumah Aira

anak yang memiliki ego yang besar. Namun dia sangat malu dan penakut ketika bersama teman-temannya. Kenakalan yang dilakukan oleh Aira biasanya karena permintaannya tidak dipenuhi dan ketika hal itu terjadi biasanya Aira akan marah-marah, dan menangis. Aira sering marah ketika disuruh orang tuanya untuk melakukan sesuatu seperti mengambil barang. Biasanya Aira akan mengatakan tidak bisa dan tidak mengetahui letaknya. Aira tidak berusaha mencari hanya mengatakan balasan seperti itu. Aira sendiri termasuk anak yang mudah marah jika tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Aira juga sering melawan perkataan orang dewasa dan berkata kasar dengan orang lain. Biasanya Aira hanya bermain dengan adiknya di rumah, ketika ada teman sebaya yang ikut bermain Aira malah memusuhinya. Padahal dalam teori sudah dijelaskan bahwa biasanya anak lebih banyak bersama teman sebayanya. Selain itu perlakuan Aira kepada teman dan orang lain terbilang kasar dan tidak baik. Karena ketika ada anak yang nakal biasanya Aira akan membalas kasar karena orang tua Aira yang menyuruh untuk membalasnya. Orang tua Aira cenderung memberikan hukuman fisik kepada Aira sehingga Aira sering menirukan dan melakukan hal serupa ketika orang lain nakal. Contohnya mencubit, memlintir tangan anak lain, dan memukul orang lain.

2. Vita (2 tahun)
 - a. Perkembangan Fisik

Secara fisik anggota tubuh Vita normal tanpa kekurangan satu apapun, serta memiliki jenis kulit sawo matang. Tubuh Vita terbilang sangat kurus. Dengan tinggi badan 88 cm. Namun dibandingkan dengan anak-anak seumurannya terbilang cukup tinggi. Vita memiliki berat badan sekitar 11 kg. Berdasarkan teori Elizabeth B Hurlock Vita sudah sesuai dengan perkembangannya dengan memiliki tinggi sekitar 32 dan 34 inci. Vita sangat sering terserang flu, seperti panas, pilek dan batuk. Dalam satu bulan setiap minggu pasti mengalami sakit flu, minimal adalah pilek. Vita sendiri jarang diperiksakan ke dokter ketika sakit, tetapi diberikan obat di apotek jika memang sakit tidak mereda hingga beberapa hari.

Rata-rata anak berdiri sendiri pada usia 11 Bulan, berjalan dengan dituntun satu tangan pada usia 1 tahun, dan dapat berjalan sendiri, walaupun dengan kesulitan pada sekitar usai 13 Bulan. Pada usia 18 bulan seorang anak dapat naik dan turun tangga tanpa bantuan (dan biasanya tidak terjatuh) dan dapat menarik mainan sepanjang lantai. Pada ulang tahun kedua seorang anak dapat mengambil obyek dari lantai tanpa terjatuh dan dapat berlari serta berjalan mundur.¹⁷ Perkembangan jalan Vita terlambat yaitu baru mulai berjalan pada usia 1 tahun 8 Bulan dan hingga sekarang masih kurang lincah sehingga tidak bisa berlari dengan cepat. Jika disuruh untuk naik turun tangga Vita masih takut dan tidak bisa sehingga harus digendong oleh orang lain. Perkembangan bicara Vita pun masih kurang lancar, selalu berjeda cukup lama dan harus diajari dahulu. Paling banyak Vita berbicara hingga tiga suku kata dan dengan pengucapan yang kurang jelas. Jika berlari karena kurang lancar biasanya Vita berjalan pelan-pelan. Ketika mulai berlari Vita akan terjatuh karena tersandung kakinya sendiri. Vita tidak bisa berjalan mundur ke belakang ketika disuruh mundur Vita lebih memilih untuk membalikan badan dan berjalan lurus seperti biasa.

Vita sendiri sering mengompol ketika tidur, jadi setiap sore selalu dipakaikan pampers. Namun dari beberapa ciri tersebut Vita masih belum bisa berdiri diatas satu kaki karena kesulitan dalam menyeimbangkan badan yang seharusnya secara teori sudah mampu melakukan hal itu. Sedangkan dalam melempar bola dengan ayunan rendah sudah bisa dan tidak terjatuh. Vita juga Secara fisik Vita normal, dan memiliki bentuk menyerupai orang dewasa. Tinggi badan juga termasuk anak yang tinggi diantara sebayanya. Namun memang dari berat badan Vita cenderung sangat kurus dengan perut yang membuncit. Perkembangan saat ini Vita masih kurang lancar berjalan karena memang dari orang tuanya sendiri tidak melatih anak untuk berjalan secara rutin yang membuat anak malas berjalan.

b. Perkembangan Kognitif

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 79

Kemampuan merespon Vita cukup baik, ketika diberikan stimulus untuk mengambil barang, Vita akan menghampiri dan mengambil barang tersebut. Vita mampu melempar dan menggerakkan benda di sekelilingnya. Namun dalam menangkap suatu benda Vita masih belum bisa melakukannya. Saat ini pun Vita masih berbicara dengan tidak lancar. Saat ini sudah mulai bisa berbicara dua-tiga kata sekaligus walaupun dengan pengejaan yang tidak lancar. Namun sudah mampu memanggil nama orang tua. Jika berkata lebih dari dua atau tiga suku kata Vita sedikit kesulitan biasanya Vita hanya mengucapkan satu kata ketika menginginkan sesuatu contohnya ndong (gendong), maem (makan), jajan. Vita seringkali diajarkan oleh tetangganya untuk mengenal huruf dan angka. Saat ini Vita sudah bisa menyebutkan urutan angka dengan benar hingga angka 6 walaupun harus dipancing angka pertama. Namun saat ini Vita masih belum memahami penggunaan angka tersebut. Berdasarkan teori dan perkembangan kognisi anak yang berusia 2 tahun ditandai dengan perkembangan bahasa dan kegiatan meniru anak. Berdasarkan data dimana Vita sudah mampu berbicara namun masih beberapa kata dan tidak jelas. Selain itu diusia 2 tahun Vita memang sudah bisa memanipulasi simbol contohnya adalah ketika Vita menggunakan ember tempat mandi bayi untuk tiduran diatasnya. Itu salah satu contoh Vita mampu melakukan manipulasi simbol. Beberapa dampak karena orang tua yang kecanduan game online adalah perbendaharaan kata yang diberikan tidak sesuai dan tidak diajari dengan benar sehingga Vita seringkali menirukan kata-kata kasar dan jorok.

c. Perkembangan Psikososial

Vita anak yang mau menang sendiri. Ketika dilarang bermain sesuatu Vita akan merengek dan menangis kencang sampai semua yang diinginkannya dipenuhi. Biasanya Vita senang marah karena selalu berebut mainan dengan kakaknya. Vita selalu beranggapan semua yang diberikan orang tuanya adalah miliknya, sehingga kakaknya tidak boleh meminjam ataupun meminta barang tersebut. Vita anak yang sangat penakut, sedikit-sedikit mudah menangis. Jika ditinggal ibu

ataupun ayahnya Vita akan menangis kencang. Ketika tidak bisa memainkan permainannya biasanya akan menangis. Selain mudah marah, Vita anak yang cukup berani, namun memang sangat manja terhadap orang lain. Vita sama halnya dengan kakaknya juga memiliki ego yang besar. Namun dengan orang lain yang tidak dikenalnya Vita sangat penakut dan pemalu. Vita juga tidak berani melakukan sesuatu sendiri, setiap mau bermain pasti minta dibantu orang lain untuk mengambilkan barang yang dia mau.

3. Faisal (11 tahun)

a. Perkembangan Fisik

Fisik Faisal normal dan tidak memiliki kekurangan apapun. Namun tinggi dan berat badan Faisal sangat kurus dibandingkan dengan anak-anak lain seumurannya. Faisal memiliki tinggi badan sekitar 141 cm dan berat badan 28 kg. Faisal sangat kurus diusianya saat ini. Jika dibanding dengan teman-temannya Faisal termasuk anak yang paling kecil sedangkan teman-teman lainnya lebih tinggi dan berbadan besar. Faisal termasuk anak yang aktif dan agresif dalam lingkungannya. Keseharian Faisal yang selalu bermain dengan teman-temannya membuat Faisal terus beraktivitas dan bergerak di luar. Permainan olahraga menjadi permainan yang paling disukai oleh Faisal. "seneng bal-balan ro mancing neng kali mbak"

Namun saat ini kegemaran Faisal adalah bermain game online dan bermain PS. Hal tersebut membuat Faisal jarang ikut bermain di lapangan bersama teman-temannya. Aktivitas hanya bolak-balik ke rental PS setelah pulang sekolah saja. Terkadang juga Faisal bermain bola bersama teman-teman lain. Permainan bola Faisal cenderung kasar dan sering meluapkan kemarahan dengan menendang ke arah teman-temannya. Sehingga seringkali ketika bermain bola ada yang menangis karena kenakalan Faisal. "saiki do seneng ngejak neng PS-an cerak kelurahan kae mbak, dadi aku yo melu dolanan."

b. Perkembangan Kognitif

Ketika sudah memasuki masa sekolah Faisal anak yang tidak pernah mau belajar. Jika disuruh belajar tidak pernah mau.

Faisal belajar hanya ketika ada PR saja. Jika tidak ada PR Faisal tidak mau belajar. Faisal pernah tidak naik kelas dikelas 3 SD yang seharusnya saat ini kelas 5 SD tapi masih kelas 4 SD. Faisal lemah dalam semua mata pelajaran, nilai-nilai Faisal hanya sesuai KKM dan seringkali banyak nilai merah di rapor. Selain hal itu, Faisal sering membolos sekolah dengan alasan sakit. Padahal Faisal hanya malas untuk berangkat sekolah. Perkataan Faisal juga kotor kepada teman-temannya. Ketika bermain tapi tidak sesuai dengan keinginannya akan mengumpat teman-teman dengan mengatai 'Asu', "Bajingan", "Kopet". Faisal yang tidak pernah diperhatikan oleh orang tuanya sering bersikap kurang ajar kepada orang lain. Karena tidak pernah dididik oleh orang tuanya Faisal juga sering berlaku seenaknya.

c. Perkembangan Psikososial

Menurut Erickson pada usia 6-11 tahun akan berada pada tahap industri/rajin dan inferioriti. Anak usia ini sudah mengerjakan tugas-tugas sekolah- termotivasi untuk belajar.¹⁸ Jika dalam teori tersebut anak mulai termotivasi belajar berbeda dengan Faisal yang tidak termotivasi untuk belajar. Pengawasan yang kurang dan tidak adanya dorongan dari keluarga membuat Faisal tidak mengikuti perkembangan sesuai dengan yang seharusnya. Faisal memiliki cukup teman diluar rumah. Seringkali Faisal akan dihampiri bermain dengan teman-temannya tersebut. Biasanya Faisal akan ikut bersepeda ataupun membonceng teman-temannya. Faisal cenderung anak yang mudah bergaul dengan orang lain, namun sifat Faisal yang temperamen membuat lama kelamaan teman-teman Faisal tidak mengajaknya bermain. Faisal terkenal cukup kasar dan sering berbicara kotor sehingga orang tua teman-teman yang lain terkadang tidak mengizinkan untuk bermain bersama dengan Faisal. Ketidakpedulian orang tua Faisal membuat Faisal sering mencari perhatian orang tuanya. Kenakalan-kenakalan yang dilakukan akibat dari orang tua yang lebih sibuk dan tidak pernah memperhatikannya. Walaupun begitu orang tua Faisal tetap cuek menanggapi sikap Faisal yang terkadang nakal tersebut. Faisal menjadi lebih nyaman berada di luar bersama teman-temannya

¹⁸ *Ibid.*, Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak...*hlm. 39

dibandingkan bersama orang tuanya di rumah. Faisal juga lebih dekat dengan pengasuhnya dibandingkan ibunya sendiri. Setiap membutuhkan sesuatu pasti Faisal meminta ke pengasuhnya bukan orang tuanya sendiri. Saat ini yang menjadi permainan paling sering dilakukan adalah bermain PS sampai sore hari bersama teman-temannya. Hobi bermain PS tersebut membuat Faisal terus meminta uang untuk bermain PS. Ketika tidak diberi uang Faisal akan menangis dan marah ataupun mencuri uang yang disimpan orang tuanya.

4. Fauzan (9 tahun)

a. Perkembangan Fisik

Fauzan memiliki tinggi badan sekitar 135 cm dan berat badan 25 kg. Jika berdasarkan teori tersebut Fauzan memiliki tinggi badan yang sesuai dengan perkembangan anak usia 8 tahun, namun berat badan yang dimiliki kurang ideal sesuai dengan perkembangan diusianya tersebut. Penampilan Fauzan terlihat kurus dan kumal. Fauzan jarang diberikan pakaian yang layak, biasanya pakaian yang dipakai adalah pakaian yang sudah lusuh dan kekecilan. Jarang sekali Fauzan diperhatikan dalam asupan makanan yang diberikan. Biasanya hanya makan seadanya yang sudah dimasak. Ketika Fauzan ingin dimasak makanan yang dia inginkan jarang sekali dimasak oleh ibunya maupun pengasuhnya. Fauzan juga cukup lamban dalam bermain bersama teman-temannya sehingga Fauzan jarang sekali diajak bermain. Daya tangkap Fauzan juga sangat lama sehingga membuat teman-teman yang lain bosan. Fauzan sering terserang penyakit, sehingga sering membolos sekolah.

b. Perkembangan Kognitif

Menurut Elizabeth B Hurlock menyatakan bahwa diusia sekolah dasar, anak mengalami kemajuan di bidang penambahan kosa kata, percakapan, kemajuan dalam memahami makna pembicaraan orang lain dan isi percakapan.¹⁹ Sedangkan Fauzan yang saat ini sudah berusia 8 tahun masih mengalami kemunduran dalam percakapan walaupun ketika berbicara bisa sedikit memahami. Hal itu dikarenakan ketika Fauzan berumur 7 tahun Fauzan berbicara

¹⁹ *Ibid.*, Elizabeth. B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi 5...hlm.*

dengan gagap. Kesulitan dalam mengucapkan sebuah kalimat membuat Fauzan terlambat masuk SD karena masih kesulitan dalam berbicara. Dalam hal penambahan kosa kata Fauzan masih perlu berlatih dan belajar dengan pelan-pelan karena kegagapannya tersebut. Selain sangat lamban berbicara Fauzan juga mengalami keterlambatan dalam membaca. Hal tersebut disebabkan karena Fauzan sangat jarang diberikan latihan membaca dan berbicara oleh orang tuanya. Fauzan seringkali belajar sendiri tanpa diajari siapapun. Fauzan sering mencoba membaca tulisan-tulisan yang dilihatnya untuk melatih kemampuan membacanya sendiri tanpa bantuan orang lain. Karena hal itu pula membuat Fauzan mulai bisa membaca walaupun masih lama dalam menggabungkan kata.

Fauzan termasuk murid yang tidak pintar di sekolah. Dalam perkembangan belajarnya Fauzan mengalami beberapa kesulitan di semua mata pelajaran sekolah. Dan mata pelajaran yang paling sulit menurut Fauzan adalah mata pelajaran matematika. Fauzan masih sering mengalami kesulitan dalam menghitung angka dan memahami cara dalam memecahkan setiap soal matematika yang diberikan. Fauzan sendiri jarang belajar dan bertanya mengenai kesulitan dalam pelajaran yang diberikan sehingga Fauzan hanya mengerjakan sesuai dengan apa yang dia mengerti. Fauzan jarang dibimbing belajar oleh orang tuanya. Fauzan juga baru akan belajar jika ada PR di sekolah dan waktu luang dihabiskan untuk bermain ataupun menonton tv.

c. Perkembangan Psikososial

Masa yang seharusnya anak-anak senang bermain berkelompok dan menjadi bagian dari sebuah kelompok berbeda dengan Fauzan yang lebih sering ditemani pengasuhnya. Fauzan termasuk anak yang sangat pendiam dibandingkan dengan kakaknya. Dia lebih sering berada di rumah daripada bermain bersama teman-teman lainnya. Ketika ditanya alasan Fauzan tidak ikut bermain dengan yang lain, alasan yang diberikan Fauzan yaitu Fauzan jarang diajak bermain oleh teman-teman kakaknya. Biasanya kakaknya akan bermain sendiri bersama teman-teman dan meninggalkan Fauzan sendiri dirumah. Fauzan cukup memahami permainan

yang dilakukan, walaupun dengan gerak yang lama dan lambat ketika bermain.

Fauzan juga hanya bergaul dengan teman-teman kakaknya saja, teman sebaya Fauzan tidak punya. Pergaulan Fauzan yang ikut bersama dengan anak-anak yang lebih tua membuat Fauzan mudah dimanfaatkan untuk membelikan jajan, mengambilkan bola, dan disuruh melakukan hal lain. Selain itu Fauzan masih belum bisa memahami hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Semua yang disuruh akan dilakukan Fauzan agar terus diajak main dengan teman-teman kakaknya. Teman-teman kakaknya yang nakal membuat Fauzan juga ikut terpengaruh contohnya adalah menonton video porno bersama-sama, dan merokok. Selain kenakalan itu Fauzan juga sering berbicara kotor meniru kakaknya, seperti mencemooh orang dengan sebutan "Asu" (Anjing), "Bajingan", "lonte"(pelacur), dan hal yang tidak pantas lainnya.

Selain hal itu Fauzan juga terbilang anak yang tidak bisa mandiri. Semua hal dilimpahkan kepada pengasuhnya. Fauzan jarang sekali melakukan semua sendiri. Walaupun untuk berpakaian, mandi, makan, memakai sepatu sudah sendiri, namun selain hal itu harus ditemani baik pengasuhnya ataupun kakaknya.

E. Kesimpulan

Orang yang mengalami kecanduan game online apabila orang tersebut bermain game lebih dari 4 jam dalam sehari dan 4 hari dalam waktu satu minggu. Pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua yang mengalami kecanduan game online adalah pengasuhan menuruti, karena dalam memberikan pengasuhan kedua keluarga tersebut tidak pernah membebaskan tanggungjawab rumah tangga kepada anak, anak dibebaskan untuk melakukan apapun. dalam pengawasan juga kurang diberikan kepada anak-anak sehingga anak-anak menjadi bebas melakukan apapun.

Dampak yang dialami orang tua yang kecanduan game online dilihat dari perkembangan fisik tidak berdampak negatif, sedangkan dalam perkembangan kognitif cukup memiliki dampak negaatif yaitu mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif, yaitu kebingungan dalam menghafal huruf, angka, masih tidak bisa membedakan warna, ada yang mengalami keterlambatan berjalan, berbicara, mengalami gagap, dan tidak memiliki motivasi dalam belajar

sehingga tidak naik kelas. Sedangkan perkembangan Psikososial mengalami beberapa dampak yaitu kurangnya pengawasan orang tua menyebabkan anak menjadi tidak terkontrol dan tidak merasa aman contohnya adanya anak yang menjadi korban pelecehan seksual dan anak-anak yang menonton video porno tanpa diketahui oleh orang tuanya sendiri.

DAFTAR PUSATAKA

<http://www.apjii.or.id> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 14.00 WIB

<http://m.tribunenews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 13.54 WIB

<http://www.metrotvnews.com/> laman diakses pada tanggal 14 September 2017 pada pukul 15.00 WIB

Silvia Setiadji, & Stefani Virlia, Hubungan Kecanduan Game Onlinedan Ketrampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat, Jurnal Psikologi Psibernetika, Vol. 9 No. 2, Oktober 2016, (Jakarta Barat: Universitas Bunda Mulia, 2016), hlm. 248

Hasil wawancara dengan Bapak Sigit Supriyanto sebagai kepala pondok kos-kosan 27 tanggal 20 Agustus 2017 pukul 15.00 WIB.

Bagong Suyanto, Masalah Sosial Anak, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 9