

ANAK PECANDU GAME ONLINE (STUDI KASUS DI KELURAHAN SURYAWANGI KECAMATAN LABUHAN HAJI LOMBOK TIMUR)

Husniadi¹, Masyhuri², Muhammad Ilyas³

Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

aadi39625@gmail.com, masyhuri.fkip@gmail.com, mis.salman11@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui faktor penyebab anak kecanduan game online di kelurahan Suryawangi kecamatan Labuhan Haji; 2) Mengetahui pola penanganan orang tua mengatasi kecanduan game online pada anak di kelurahan Suryawangi kecamatan Labuhan Haji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode studi kasus. Jenis data dalam penelitian ini yaitu primer dan sekunder. Sumber data pada penelitian ini adalah subjek dan informan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan wawancara, observasi, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mendapatkan: 1) Faktor penyebab kecanduan game online yaitu: a. Faktor lingkungan sosial meliputi teman yang datang ke rumahnya untuk bermain game bersama, diberikan fasilitas oleh orang tua berupa Smartphone dan WIFI yang dipasangkan di rumahnya, tersedianya koneksi internet, mengikuti video yang ditonton. b. Faktor psikologis meliputi perasaan senang ketika bermain, Bosan, gelisah. 2) Pola penanganan orang tua mengatasi anak kecanduan game online di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji adalah represif meliputi Menyita Hp (smartphone) yang digunakan. Pengendalian persuasif meliputi Menasihati, Menegur agar berhenti bermain. Pengendalian koersif meliputi memarahi, membentak dan mengomeli. dan pengendalian kuratif meliputi menatap terus menerus sampai berhenti bermain.

Kata Kunci: Anak, Pecandu, Game Online

ABSTRACT

This study aims to: 1) Know the factors that cause children to be addicted to online games in the Suryawangi sub-district, Labuhan Haji sub-district; 2) Knowing the pattern of handling parents overcoming online game addiction in children in the Suryawangi sub-district, Labuhan Haji sub-district. This study uses a qualitative approach to the case study method. The types of data in this study are primary and secondary. Sources of data in this study are subjects and informants. Data collection techniques in this study by interviews, observation, and documentation. Data were analyzed using qualitative analysis techniques through the process of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study found: 1) Factors that cause online game addiction, namely: a. Social environmental factors include friends who come to their house to play games together, are given facilities by parents in the form of Smartphones and Wifi installed in their homes, availability of internet connection, follow the videos that are watched. b. Psychological factors include feeling happy when playing, bored, anxious. 2) The pattern of handling parents dealing with children addicted to online games in Suryawangi Village, Labuhan Haji District is repressive, including confiscating used cellphones (smartphones). Persuasive control includes Advising, Reprimanding to stop playing. Coercive control includes scolding, snapping and nagging. and curative control includes staring continuously until play stops.

Keywords: Children, Addicts, Online Games

1. Pendahuluan

Smartphone dan internet salah satu bentuk dari perkembangan teknologi komunikasi yang sudah menyebar di mana-mana, salah satunya di kelurahan Suryawangi. Smartphone dan internet awalnya

digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dan belajar. Namun pada saat ini karena perkembangan smartphone yang semakin canggih, sebagian besar anak-anak yang menggunakannya untuk bermain permainan online. Menurut UNICEF anak adalah manusia yang berumur belum mencapai 18 tahun (Mahendra, 2014).

Smartphone tidak sekedar digunakan untuk berkomunikasi saja, akan tetapi dimanfaatkan sebagai salah satu hiburan dengan mengakses fitur-fitur yang di akses melalui jaringan internet, salah satunya yaitu game online. Menurut Adam & rollings permainan online merupakan permainan yang bisa diakses oleh player dalam jumlah besar, dimana mesin yang dipergunakan oleh pemain dikoneksikan dengan jaringan (Wiguna, 2020).

Game online ini dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Tanpa jaringan internet permainan Online tidak bisa dimainkan, karena pada dasarnya jaringan internet berfungsi sebagai penghubung untuk menjalankan permainan online. perkembangan game online tidak hanya untuk bermain game saja namun bisa bermain game dan berkomunikasi secara bersamaan dengan pemain lain yang berada di lokasi yang berbeda. Sesuai dengan pendapat Young Game online merupakan situs penyedia beragam jenis online yang dapat menghubungkan banyak pelanggan jaringan internet yang berasal dari berbagai lokasi yang berbeda-beda, untuk sama-sama terhubung pada waktu yang bersamaan melalui jaringan online (Tiwa, 2019). Bermain game merupakan hal yang menyenangkan, namun jika hal itu terus menerus di lakukan secara berlebihan maka akan menyebabkan kecanduan. Menurut Kusumadewi Seseorang yang mengalami kecanduan dapat menggunakan waktu 2-10 jam dalam minggu (Jumansyah, 2017).

Faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan game online yaitu faktor lingkungan dan faktor psikologis (Subandi, 2022). Untuk mengatasi kecanduan game online, orang tua dapat mengatasi dengan pengendalian tindakan. Sesuai dengan pendapat Max Weber Pengendalian tindakan diantaranya Represif, Persuasif, Koersif, Kuratif (Nasution, 2016).

Hasil dari perkembangan teknologi komunikasi yaitu Smartphone dan internet yang sudah menyebar di mana-mana, salah satunya di kelurahan Suryawangi. Smartphone dan internet awalnya digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dan belajar. Namun pada saat ini karena perkembangan smartphone yang semakin canggih, sebagian besar anak-anak yang menggunakannya untuk bermain permainan online.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan melalui observasi serta wawancara bersama orang tua anak pecandu game online, dilakukan pada tanggal 6 Juli tahun 2020 pukul 16:45 dapat ditemukan bahwa jumlah anak pecandu game online di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji Lombok Timur yaitu 20 orang dan aktivitas yang dilakukan anak tidak jauh dari smartphone. Sebagian kegiatan yang dilakukan oleh sang anak adalah bermain game. Waktu yang dipakai untuk bermain game bahkan lebih banyak daripada istirahat. Sepulang sekolah, yang dilakukan alih-alih mengganti seragam justru langsung mencari smartphone. Apabila tidak diberikan, anak menjadi bertingkah bahkan sampai menangis dan mengeluh yang membuat orang tua dan orang sekitar menjadi risih. Keadaan tersebut menyebabkan orang tua tidak mempunyai pilihan lain selain memberikan smartphone tersebut. Pada saat bermain game anak sering marah-marah dan berbicara sendiri.

Waktu yang digunakan untuk bermain game mencapai 2 sampai 4 jam/hari. Pada saat waktu pergi mengaji anak tersebut sering bertingkah mencari-cari masalah agar ada sesuatu yang membuatnya menangis supaya tidak pergi mengaji, ketika tidak mengaji dia akan bermain game lagi. Ketika bermain game, anak tersebut menyendiri di kamarnya atau di ruangan yang tidak ada orang lain. Walaupun orang tua, nenek, paman, bibi, maupun sepupunya berkumpul dirumahnya, dia tidak pernah mau ikut berkumpul. Di rumah anak tersebut difasilitasi koneksi WIFI oleh orang tuanya dengan alasan agar lebih mudah mengerjakan tugas dan belajar daring.

Berdasarkan uraian diatas memperlihatkan bahwa anak kecanduan lebih banyak menggunakan waktunya bermain game online dari pada berkumpul dengan keluarga atau mengerjakan sesuatu yang lain. Anak menjadi kecanduan karena tersedianya fasilitas dirumah untuk bermain game dan kurang tegasnya orang tua dalam memberikan aturan atau jadwal penggunaan smartphone. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai faktor penyebab anak kecanduan game online di kelurahan suryawangi kecamatan labuhan haji dan pola penanganan orang tua mengatasi kecanduan game online pada anak di kelurahan suryawangi kecamatan labuhan haji maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

2. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilakukan di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur. Data yang digunakan dalam Penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 (dua) yaitu data primer dan data sekunder. Melakukan wawancara, observasi, sertamenyebar kuuioner kepada responden yang sesuai dengan target yang diperoleh langsung dari peneliti disut data primer (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 2017). Data primer dalam penelitian ini yaitu faktor penyebab anak kecanduan game online dan pola penanganan orang tua mengatasi anak pecandu game online. Sedangkan data sekunder diartikan sebagai literatur, artikel, jurnal, serta situs yang dapat di akses di internet yang berkaitan dengan topik penelitian (Siyoto, 2015). Data sekunder pada penelitian ini yaitu gambaran umum desa meliputi geografi, dan demografi wilayah kelurahan Suryawangi.

Sumber data yang diperoleh pada penelitian ini berasal dari subjek penelitian yaitu anak pecandu game online dengan kriteria anak yang berumur dibawah 18 tahun, orang tua anak pecandu game online dengan menggunakan teknik sampling. kemudian sumber lain yaitu informan penelitian adalah orang yang paham game online, guru ngaji/sekolah, orang sekitar yang anak pecandu game. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis data kualitatif model Miles dan Huberman dengantahapan redukdi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 2018)

3. Hasil Penelitian

1. Subjek Penelitian

Dalam Bab III telah dijelaskan bahwa subyek penelitian ini adalah 1) Anak yang berusia di bawah 12 tahun 2) Anak yang bermain game online 2-10 jam/minggu, 3) anak yang mengalami kecanduan game menjadi khawatir, kecewa dan mudah marah saat tidak mempunyai waktu untuk bermain game, 4) anak yang kecanduan game akan cenderung mengorbankan waktunya untuk bermain walaupun mengorbankan tanggung jawabnya di dunia nyata. Namun, perasaan bersalah akan meninggalkan tanggung jawab tersebut tetap ada pada pemain, 5) walaupun sudah bosan bermain game, pemain yang mengalami kecanduan game akan tetap melanjutkan aktivitas bermainnya, 6) Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game, terkait masalah emosi dan tanggung jawab di dunia nyata yang ditinggalkan pemain karena bermain game, 7) pemain yang mengalami kecanduan game akan cenderung meninggalkan kehidupan sosial pemain di dunia nyata demi aktivitas bermain game, 8) pemain game yang mengalami kecanduan game akan cenderung loyal terhadap game yang dimainkan. 9). Orang tua berumur 33-42 tahun. Berikut gambaran umum subjek penelitian sebagaimana terdapat pada tabel 04 di bawah ini:

Tabel 01 Gambaran Umum Subjek Penelitian

No.	Nama subjek	Jenis Kelamin	Umur	Pendidikan terakhir	Pekerjaan	Keterangan
1.	N	L	40	Tidak Tamat SD	Buruh Tani	Orang tua (suami)
2.	S	P	37	Sanawiah	Ibu Rumah Tangga	Orang tua (Istri)
3.	UH	P	8	SD	Pelajar	Anak
4.	M	L	35	SMP	Buruh tani	Orang tua (suami)
5.	D	P	9	SD	Pelajar	Anak
6.	S	L	43	SD	TKI	Orang tua (suami)
7.	N	P	33	SMA	Ibu Rumah Tangga	Orang tua (Istri)
8.	J	L	9	SD	Pelajar	Anak
9.	RS	L	11	SD	Pelajar	Anak
10.	N	L	12	SD	Pelajar	Anak
11.	A	L	11	SD	Pelajar	Anak
12.	O	L	10	SD	Pelajar	Anak
13.	I	L	9	SD	Pelajar	Anak
14.	R	L	9	SD	Pelajar	Anak

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Tabel 04 diatas memperlihatkan bahwa jumlah subjek penelitian sebanyak 14 orang subjek yang terdiri dari 10 laki-laki dan 4 perempuan yang berumur antara (8-43 tahun), dengan pendidikan terakhir antara tidak tamat SD-SMA. pekerjaan subjek adalah buruh tani, ibu rumah tangga, pelajar, dan nelayan. Kedelapan orang subjek diatas terdiri dari 5 subjek orang tua (suami/istri) yang tercantum dalam nomor urut 1,2,4,6 dan 7. kemudian 9 orang subjek (anak) yang tercantum dalam nomor urut 3, 5 dan 8, 9, 10, 11, 12, 13 dan 14.

2. Informan penelitian

Dalam Bab III telah dijelaskan bahwa informan penelitian ini adalah 1) Orang-orang sekitar yang mengetahui pasti tentang anak kecanduan game online 2) Orang yang mengerti game online 3) Guru wali kelas tempat anak pecandu game online sekolah atau guru ngaji. Berikut gambaran umum informan penelitian tersebut sebagaimana terdapat pada tabel 05 di bawah ini:

Tabel 02 Gambaran Umum Informan Penelitian

No.	Nama Informan	Jenis Kelamin	Umur	Pekerjaan	Pendidikan Terakhir
1.	MJ	P	29	Guru	S1
2.	S	P	54	Guru	S1
3.	H	P	39	Ibu Rumah Tangga	Sanawiah
4.	AG	L	22	Mahasiswa	SMA
5.	LW	P	28	Admin SD	S1
6.	W	L	37	wirausaha	SMA
7.	Z	L	36	wirausaha	SMK

Sumber: Data Primer diolah, 2022

Tabel 05 di atas memperlihatkan bahwa jumlah informan penelitian sebanyak 3 orang yang berjenis kelamin 3 laki-laki dan 4 perempuan yang berumur antara (22-54 tahun) yang bekerja sebagai ibu rumah tangga, mahasiswa, guru dan wirausaha, dengan pendidikan terakhir mulai dari MTS-S1.

3.1 Faktor Penyebab Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penyebab anak kecanduan game online di kelurahan suryawangi kecamatan labuhan haji yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor psikologis.

a). Faktor lingkungan sosial meliputi (1) diajak oleh teman yang datang ke rumahnya untuk bermain game bersama, (2) diberikan fasilitas oleh orang tua berupa Smartphone dan WIFI yang dipasangkan di rumahnya, (3) mengikuti video yang ditonton pada aplikasi Youtube, (4) perasaan sedih yang disebabkan orang tua yang bercerai, (5) bermain game bersama teman virtual, (6) kurangnya kegiatan di luar rumah, (7) menemukan hal-hal baru di dalam game seperti berpetualang bersama teman di dalam game, (8) menyelesaikan misi di dalam game, (9) mendapatkan hadiah di dalam game berupa skin senjata dan baju, (10) diberikan kebebasan menggunakan smartphone dan banyaknya fitur-fitur yang ada di dalam game.

b). faktor psikologis yang meliputi (1) perasaan senang ketika bermain, (2) bosan karena tidak ada kegiatan lain, (3) gelisah yang disebabkan melihat temannya yang bermain game online, (4) keinginan untuk menyelesaikan level dan rasa tertantang untuk menyelesaikan level.

3.2 Pola Penanganan Orang Tua Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola penanganan orang tua mengatasi kecanduan game online pada anak di kelurahan suryawangi kecamatan labuhan haji dengan melakukan a) pengendalian tindakan yaitu represif meliputi (1) Menyita Hp (smartphone) yang digunakan. b) Pengendalian persuasif meliputi (1) Menasihati agar anak tidak bermain game berlebihan, (2) Menegur agar berhenti bermain pada saat makan, (3) Menjanjikan pergi jalan-jalan dan beli jajan, (4) memberikan hadiah apabila mematuhi orang tua anak pecandu game online akan dibelikan smartphone baru. c) Pengendalian koersif meliputi (1) mengancam untuk di adukan ke bapaknya yang ditakuti, (2) memarahi agar anak tidak bermain game berlebihan, (3) membentak dan mengomeli ketika memakai seragam sekolah sambil bermain game. d) pengendalian kuratif meliputi (1) memanggil dan menatap terus menerus sampai berhenti bermain.

4. Pembahasan

4.1 Faktor Penyebab Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penyebab anak kecanduan game online di kelurahan suryawangi kecamatan labuhan haji yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor psikologis.

a). Faktor lingkungan sosial meliputi (1) diajak oleh teman yang datang ke rumahnya untuk bermain game bersama, (2) diberikan fasilitas oleh orang tua berupa Smartphone dan WIFI yang dipasangkan di rumahnya, (3) mengikuti video yang ditonton pada aplikasi Youtube, (4) perasaan sedih yang disebabkan orang tua yang bercerai, (5) bermain game bersama teman virtual, (6) kurangnya kegiatan di luar rumah, (7) menemukan hal-hal baru di dalam game seperti berpetualang bersama teman di dalam game, (8) menyelesaikan misi di dalam game, (9) mendapatkan hadiah di dalam game berupa skin senjata dan baju, (10) diberikan kebebasan menggunakan smartphone dan banyaknya fitur-fitur yang ada di dalam game. b). faktor psikologis yang meliputi (1) perasaan senang ketika bermain, (2) bosan karena tidak ada kegiatan lain, (3) gelisah yang disebabkan melihat temannya yang bermain game online, (4) keinginan untuk menyelesaikan level dan rasa tertantang untuk menyelesaikan level.

Hasil penelitian di atas menunjukkan kesamaan dengan hasil penelitian (Maulana, 2020) menyatakan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi anak pecandu game online yaitu; a). Faktor yang berasal dari lingkungan sosial, b). Jenis game yang bervariasi, b). Faktor dari orang tua.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Kurniawan, 2021) bahwa orang tua sangat berperan dalam membentuk perilaku kecanduan game online pada remaja yaitu dengan cara memberikan fasilitas dan memberi suport dalam bermain game dengan jangka waktu yang relatif lama. Lingkungan serta motivasi anak untuk mendapatkan teman serta relasi baru juga mempengaruhi perilaku kecanduan game.

Faktor kecanduan game online sangat beragam tergantung dari lingkungan dan kondisi psikologis si pecandu. Hal tersebut tidak jauh dari pengawasan orang tua, tersedianya fasilitas untuk bermain game, pengaruh teman bermain dan rasa bosan akibat kurangnya kegiatan diluar rumah. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh (Syahrani, 2015) yang menyatakan bahwa anak menjadi ketergantungan bermain game online yang disebabkan karena dirumahnya tersedia fasilitas penunjang dalam bermain game, adanya faktor sosial yang berasal dari teman sepermainan dan rasa ingin tahu yang sangat besar pada jenis game, keinginan untuk memainkannya, serta tempat untuk mendapatkan ketenangan.

4.2 Pola Penanganan Orang Tua Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola penanganan orang tua mengatasi kecanduan game online pada anak di kelurahan suryawangi kecamatan labuhan haji dengan melakukan pengendalian tindakan yaitu a) represif meliputi (1) Menyita Hp (smartphone) yang digunakan. b) Pengendalian persuasif meliputi (1) Menasihati agar anak tidak bermain game berlebihan, (2) Menegur agar berhenti bermain pada saat makan, (3) Menjanjikan pergi jalan-jalan dan beli jajan, (4) memberikan hadiah apabila mematuhi orang tua anak pecandu game online akan dibelikan smartphone baru. c) Pengendalian koersif meliputi (1) mengancam untuk di adukan ke bapaknya yang ditakuti, (2) memarahi agar anak tidak bermain game berlebihan, (3) membentak dan mengomeli ketika memakai seragam sekolah sambil bermain game. d) pengendalian kuratif meliputi (1) memanggil dan menatap terus menerus sampai berhenti bermain.

Hasil penelitian diatas menunjukkan kesamaan dengan hasil penelitian (Iqbratul, 2021) yang menyatakan bahwa bentuk tindakan kontrol sosial yang terapkan orang tua terhadap anaknya supaya tidak kecanduan dibagi menjadi dua yaitu tindakan preventif seperti menasihati, memarahi serta mengalihkan dengan cara menginstruksikan untuk melakukan pekerjaan rumah. Kemudian, kontrol sosial represif yaitu menyita ponsel dan tidak memberi uang saku.

Sesuai dengan pendapat (Putra, 2022) yang mengatakan bahwa pola sikap kontrol sosial yang diterapkan orang tua terhadap anaknya agar tidak kecanduan yaitu tindakan preventif seperti memberikan nasihat kepada anaknya. Sedangkan, tindakan represif dengan menegur secara ringan ataupun berat serta tindakan pemberian hukuman seperti menyita smartphone anak dan/atau uang saku anak di kurangi.

5. Simpulan

Berlandaskan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan di atas, beberapa kesimpulan terkait penelitian ini sebagai berikut:

5.1 a). Faktor lingkungan sosial meliputi (1) diajak oleh teman yang datang ke rumahnya untuk bermain game bersama, (2) diberikan fasilitas oleh orang tua berupa Smartphone dan WIFI yang dipasangkan di rumahnya, (3) mengikuti video yang ditonton pada aplikasi Youtube, (4) perasaan sedih yang disebabkan orang tua yang bercerai, (5) bermain game bersama teman virtual, (6) kurangnya kegiatan di luar rumah, (7) menemukan hal-hal baru di dalam game seperti berpetualang bersama teman di dalam game, (8) menyelesaikan misi di dalam game, (9) mendapatkan hadiah di dalam game berupa skin senjata dan baju, (10) diberikan kebebasan menggunakan smartphone dan banyaknya fitur-fitur yang ada di dalam game.

b). faktor psikologis yang meliputi (1) perasaan senang ketika bermain, (2) bosan karena tidak ada kegiatan lain, (3) gelisah yang disebabkan melihat temannya yang bermain game online, (4) keinginan untuk menyelesaikan level dan rasa tertantang untuk menyelesaikan level.

5.2 Pola penanganan orang tua mengatasi anak kecanduan game online di kelurahan suryawangi kecamatan labuhan haji dengan melakukan pengendalian tindakan yaitu represif meliputi (1) Menyita Hp (smartphone) yang digunakan. b) Pengendalian persuasif meliputi (1) Menasihati agar anak tidak bermain game berlebihan, (2) Menegur agar berhenti bermain pada saat makan, (3) Menjanjikan pergi jalan-jalan dan beli jajan, (4) memberikan hadiah apabila mematuhi orang tua anak pecandu game online akan dibelikan smartphone baru. c) Pengendalian koersif meliputi (1) mengancam untuk di adukan ke bapaknya yang ditakuti, (2) memarahi agar anak tidak bermain game berlebihan, (3) membentak dan mengomeli ketika memakai seragam sekolah sambil bermain game. d) pengendalian kuratif meliputi (1) memanggil dan menatap terus menerus sampai berhenti bermain.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Bapak Drs. H. Masyhuri, M.Si. sebagai dosen pembimbing I dan Drs. Muhammad Ilyas, MA dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan dan nasehat petunjuknya sehingga penulis dapat menyusun serta menyelesaikan tugas akhir (skripsi).
2. Dewan penguji bapak Dr. Syafruddin, MS yang juga turut andil dalam proses penyusunan tugas akhir (skripsi), melalui kritik dan saran serta masukan bagi penulis dengan baik.
3. Lurah Suryawangi dan masyarakat Suryawangi khususnya subjek dan informan penelitian

References

- Iqbratul, A. A. (2021). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Di Kecamatan Pauh, Kota Padang. *Doctoral dissertation, universitas andalas*.
- Jumansyah, R. (2017). Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Kurniawan, R. N. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar . *The Indonesian Journal of Health Promotion*, 4(1), 110-115.

- Mahendra, A. M. (2014). Tanggung Jawab Orang Tua Terhadap Kesejahteraan Anak-Anak Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak (Studi Pada Tunawisma Di Kota Bengkulu) . (*Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu*).
- Maulana, H. (2020). Problematika Pecandu Game Online Pada Anak (Studi Desa Druju Kecamatan Sumber Manjing Wetan Kabupaten Malang) . (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang*).
- Nasution, K. (2016). Kekerasan Seksual Dan Perlindungan Anak. In *Al-Risalah: Forum Kajian Hukum Dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(01), 19-31.
- Putra, F. R. (2022). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Game Online Di Kelurahan Dermayu Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma. (*Doctoral dissertation, FISIP UNPAS*).
- Siyoto, S. &. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Subandi, S. P. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al Kamal*. 2(1), 243-243.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Tiwa, J. R. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Wiguna, R. I. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun . *Jurnal Surya Muda/ Jurnal Stikes Muhammadiyah Kendal*, 2(1), 18-26.
- Yonandi, R. &. (2020). Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, Dan Penanganannya) . *Jurnal BK UNESA*, 11(05).