

## POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE PADA REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN AUTHORITATIVE PARENTING DI DESA BANJARREJO LAMPUNG TIMUR

**Alivia Nurlaila Salsabila<sup>1</sup>**

Universitas Muhammadiyah Metro<sup>1</sup>  
Aliviasalsabila89@gmail.com<sup>1</sup>

**Iswati<sup>2</sup>**

Universitas Muhammadiyah Metro<sup>2</sup>  
iswati@ummetro.ac.id<sup>3</sup>

**Heri Cahyono<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Metro<sup>3</sup>  
Hericahyono808@gmail.com<sup>2</sup>  
iswati@ummetro.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Game online merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang yang di hubungkan melalui jaringan internet. Game online dapat menarik minat semua golongan usia, namun lebih banyak diminati oleh remaja. Selain memberikan hiburan, game online juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan. Game online memiliki dampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketergantungan atau adiksi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari game online pada anak remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur dan bagaimana cara orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak remaja menggunakan pola asuh *authoritative parenting* di Desa Banjarrejo Lampung Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan analisis datanya menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan atau kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dari game online terhadap anak remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur adalah, menimbulkan efek kecanduan, mengalami gangguan kesehatan fisik, boros atau rugi. Sedangkan cara orang tua dalam mengatasi dampak negatif menggunakan pola asuh *authoritative parenting* adalah memiliki berbagai macam cara untuk mengatasinya. Hal ini dapat dilihat dari tingkat pendidikan sekolah orang tua, ada orang tua yang cara mengatasi dampak negatif dari game online dengan memberikan batasan waktu bermain, ada juga yang memberikan kesibukan pada anak, ada pula orang tua yang bersikap tegas pada anak dengan cara menyita hp anaknya, bahkan ada juga memberikan kebebasan pada anak yang penting anak tau batasan waktu. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa orang tua di Desa Banjarrejo ini tidak Semua menggunakan pola asuh *authoritative parenting* untuk mengatasi dampak negatif game online, melainkan ada yang menggunakan pola asuh otoriter dan juga permissive.

**Kata kunci:** *authoritative parenting*, dampak negatif, game online

## **ABSTRACT**

*Online games are a type of game that can be played by many people connected via the internet network. Online games can attract the interest of all age groups, but are more popular with teenagers. Apart from providing entertainment, online games also provide interesting challenges to complete. Online games have positive and negative impacts on daily life, such as dependence or addiction.*

*This research aims to determine the impact of online games on teenagers in Banjarrejo Village, East Lampung and how parents can overcome the negative impact of online games on teenagers using authoritative parenting in Banjarrejo Village, East Lampung. The research method used is qualitative with data collection techniques using observation, interviews and documentation. And data analysis uses data reduction, data presentation, and drawing or conclusions.*

*The results of this research show that the negative impact of online games on teenagers in Banjarrejo Village, East Lampung is that they cause addiction, experience physical health problems, are wasteful or suffer losses. Meanwhile, the way parents deal with the negative impacts of using authoritative parenting is to have various ways to overcome them. This can be seen from the parents' level of school education, there are parents who overcome the negative impact of online games by setting limits on playing time, there are also those who keep their children busy, there are also parents who are strict with their children by confiscating their children's cellphones. , some even give freedom to children, the important thing is that children know time limits. So it can be concluded that the parents in Banjarrejo Village all use authoritative parenting to overcome the negative impacts of online games, but some use authoritarian and permissive parenting.*

**Keyword:** *authoritative parenting, negative impacts, online games*

## **A. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi saat ini membuat semua pekerjaan yang dilakukan oleh manusia membuat menjadi lebih mudah dan cepat. Manusia dituntut untuk ikut berkembang dalam berkembangnya kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu faktor utama pada perkembangan suatu online game di era globalisasi ini. (wahyudiyono, 2019).

Survei asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia (APJII) di tahun 2022 jumlah penggunaan internet di indonesia yaitu (77,02%). Sedangkan di tahun 2023

pengguna internet di indonesia mengalami peningkatan mencapai (78,19%) dari jumlah penduduk 275,77 juta jiwa. Namun apabila dilihat berdasarkan jenis kelaminnya, penggunaan internet pada laki-laki mencapai (79,32%) sedangkan pengguna internet pada wanita hanya mencapai (77,36%). Berdasarkan hasil survei APJII diatas dapat dilihat bahwa rata-rata pengguna internet di indonesia terdapat pada remaja laki-laki.

Game online itu sendiri merupakan jenis permainan virtual yang dimainkan dengan sejumlah pemain menggunakan koneksi internet. Sehingga dapat membuat para pemainnya berinteraksi secara

langsung dengan lawannya namun secara virtual. Selain itu game online juga memiliki tantangan yang sangat menarik untuk dapat diselesaikan oleh para pemainnya. Sehingga membuat para pemainnya tidak dapat mengontrol waktu bermainnya demi mencapai sebuah kepuasan mereka. (Saeful Arianto, dkk, 2022).

Seperti halnya di Desa Banjarrejo ini Banyak remaja laki-laki yang menghabiskan waktunya 4-5 jam hanya untuk bermain game online dari pada memanfaatkannya ke hal-hal yang bersifat positif. Sehingga munculah beberapa dampak negatif yang terjadi pada dirinya seperti suka berkata kotor, kurangnya sopan santun dengan orang tua, kurang bersosialisasi dengan lingkungan, nilai akademik menurun, serta mengalami gangguan kesehatan fisik.

Dalam hal ini perlu adanya peran dan juga bimbingan orang tua untuk mengatasi dampak negatif yang di timbulkan dari game online terhadap remaja, salah satunya yaitu dengan mengontrol waktu bermain game online, atau mengarahkan anak ke hal-hal yang berifat positif guna untuk mengalihkan anak-anak mereka supaya tidak kecanduan dan terkena dampak negatif game online tersebut. (Arianto Saeful, dkk, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah, Untuk mengetahui bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan dari game online pada remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur. Dan juga untuk mengetahui bagaimana cara orang tua di dalam mengatasi dampak negatif game online pada remaja mempergunakan pola asuh *authoritative parenting* di Desa Banjarrejo Lampung Timur.

## B. METODOLOGI

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan teknik non-probability sampling yang digunakan untuk mengamati suatu permasalahan atau peristiwa yang dijadikan sebagai objek penelitian. (Kurniawan 2018). Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. (Hardani, dkk, 2020).

Teknik analisis data pada penelitian ini melalui tiga tahapan yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan yang terakhir tahap penarikan kesimpulan. (Sugiyono, 2016).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Dampak Negatif Yang Di Timbulkan Dari Game Online Pada Remaja Di Desa Banjarrejo Lampung Timur

Kecanduan game online membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan komputer ataupun smartphone sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut. (Erida Fadila, dkk, 2022). Tetapi disini lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun self control yang baik, tentu saja seorang individu dapat handle rasa ketergantungan pada game online. Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan sebagai dunia hiburan dengan sebaik mungkin. (Syahputra, 2018). Namun apabila game online digunakan untuk hal-hal buruk, maka Penggunaan game online pada anak remaja dapat membawa beberapa potensi bahaya. Meskipun tidak semua anak mengalami

dampak negatif. (Novrialdy Eryzal, 2019). penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memahami risiko-risiko ini dan mengambil langkah-langkah untuk meminimalkan mereka. Beberapa bahaya game online pada anak remaja mengakibatkan:

#### 1. Menimbulkan efek kecanduan

Seperti yang kita ketahui bahwasanya, kecanduan game online ialah perilaku seseorang yang ingin terus menerus memainkan game online dan banyak menghabiskan waktunya hingga berjam-jam dengan game. Remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk memainkan game online mengalami masalah umum mulai dari aktivitas sehari-hari, gangguan tidur, serta gangguan kesehatan lainnya. seseorang yang sudah asik dengan dunianya sendiri ia tidak bisa di ganggu lagi sehingga ia melantarkan hal-hal lain seperti pelajaran pekerjaan, serta hubungan sosial. Selain itu juga remaja yang sudah kecanduan game online bisa menyebabkan perubahan struktur pemikiran dan fungsi otak. Kecanduan game online ialah masalah yang serius sehingga perlu perhatian dari orang tua serta tindakan baik dari individu yang terkena dampak negatif game online, maupun dari lingkungan sosial. (Surbakti Krista, 2017). Hal tersebut juga di benarkan oleh remaja putri di Desa Banjarrejo Lampung Timur yang mengatakan:

“Tergantung pengen apa enggak, terus juga tergantung ada waktu apa enggak. Kadang pas sekolah kalau lagi ada jamkos juga suka main. Kadang dikarenakan terlalu asik memainkan gim sampe lupa kalau waktunya sudah terlalu lama buat main game. kalo dirumah juga suka di marahin orang tua gara-gara suka main gamenya kelamaan, terus

bawaannya jadi males buat belajar juga dikarenakan kan bawaannya pengen nge Rank terus.” (Ningrum Khisma Sinta, 2023).

Jika melihat penjabaran diatas maka bisa dianalisis ataupun ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat beberapa bentuk perilaku negatif pada remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur yang mengalami kecanduan game online seperti malas melaksanakan aktivitas lain, lupa waktu dikarenakan asik memainkan game online.

Berlandaskan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan akbar (remaja putra) mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari game online beliau menjelaskan sebagai berikut:

“Main game itu seru, bisa buat menghibur diri. Tapi kalo kelamaan main game itu kadang suka ngerasa capek, terus bawaannya juga suka males kaya disuruh belajar gitu rasanya males.” (Wahyudin Akbar, 2023)

Jika melihat penjabaran data diatas maka bisa dianalisis bahwasanya terdapat beberapa bentuk perilaku negatif pada remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur di mana mereka banyak menghabiskan waktunya untuk memainkan gim, tanpa menjalani aktivitas lain seperti belajar. Dikarenakan adanya dorongan terus untuk selalu memainkan game online.

#### 2. Kesehatan fisik

Remaja yang sudah mengalami kecanduan terhadap game online banyak mengalami perubahan pada fisik, psikologis dan lingkungan sosial. Kesehatan remaja dipengaruhi pada pola makan dan aktivitas fisik yang teratur. Remaja yang sehat di tandai dengan berat badan yang ideal, serta pola makan yang teratur. Selain itu, remaja yang mengalami kecanduan pada game

online gangguan pola makan, pola tidur, kurangnya aktivitas fisik, serta gangguan kesehatan lainnya seperti kaku leher, otot, rusaknya saraf otak. kemudian Kecanduan game online lebih banyak terjadi pada remaja dibandingkan orang dewasa. Aktivitas memainkan game online walaupun hanya sebagai media hiburan saja harus di batasi supaya tidak menimbulkan kecanduan, terutama bagi para remaja yang wajib belajar agar bisa jadi orang sukses dan penerus bangsa indonesia. (Utomo Pandu Islam, 2022).

Seperti yang dikatakan dengan andre (remaja putra) mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari game online ialah sebagai berikut:

“Terlalu asik memainkan gim saya suka lupa waktu, kemudian mata sering terasa sakit, kepala juga suka pusing. Kemudian kalo disuruh sama orang tua buat belajar ataupun bantu-bantu itu bawaannya suka males.” (Arshavin Andre, 2023).

Jika dilihat dari penjabaran diatas maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur mengalami beberapa bentuk perilaku negatif yang di mana mereka suka lupa waktu dikarenakan asik memainkan game, gangguan kesehatan seperti mata sakit, kepala pusing, kemudian melupakan semua aktivitas aktivitas lainnya seperti belajar, serta malas membantu pekerjaan orang tua.

Pada hari berikutnya penulis melaksanakan wawancara dengan remaja putra mengenai Dampak negatif negatif yang ditimbulkan pada game online beliau memberi penjelasan sebagai berikut:

“Mata mudah lelah dan sakit, serta tangannya juga mudah capek dikarenakan terlalu sering menekan tombol yang ada pada game online.” (Abdiona Satria, 2023).

Perihal tersebut serupa dengan aira, beliau mengatakan: “Tangannya capek buat main game, matanya mudah lelah dan panas dikarenakan natap layar hp terlalu lama.” (Azzahra Aira, 2023).

Jika melihat teori diatas dan di kaitkan dengan pembahasan dari kelima narasumber diatas maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya, dampak negatif yang di timbulkan pada remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur terdapat satu bentuk perilaku negatif yang di mana mereka malas untuk melaksanakan aktivitas aktivitas lainnya, gangguan pada kesehatan fisik salah satunya seperti gangguan pada mata, banyak menghabiskan waktu sebagian besar untuk memainkan game online tanpa menjalani aktivitas lainnya seperti belajar, membantu pekerjaan orang tua.

### 3. Boros ataupun rugi

Remaja yang kecanduan game online, ia banyak menghabiskan uangnya untuk membayar biaya-biaya yang diperlukan. Seperti membeli kuota games ataupun kuota internet. Dikarenakan memainkan game online perlu koneksi internet yang cukup stabil. Selain kebutuhan internet biasanya remaja banyak mempergunakan uangnya untuk membeli akun game. Perihal tersebut yang membuat remaja itu boros didalam keuangan. Makin lama remaja menyukai game maka makin banyak untuk mengeluarkan uang untuk bermain. Dikarenakan membeli hal-hal yang tidak

esensial hanya untuk kesenangan pada dirinya, (Zaid Hanif, dkk, 2020).

Walaupun tidak semua game harus mengeluarkan uang ketika dimainkan, tapi di zaman sekarang ini didalam permainan game online banyak fitur ataupun item-item yang bisa dipergunakan dengan cara membeli item itu. Contohnya seperti Free fire, Mobile legend, yang di mana didalam game itu terdapat skin yang bisa dibeli mempergunakan uang dan membeli item-item itu secara terus-terusan. Maka dari itu esensial bagi individu yang memainkan gim online untuk bisa menjaga keseimbangan dan menghindari pemborosan yang bisa merugikan aspek-aspek lainnya. (Rahmatullah Syukur Azam, 2022).

Faktor pertama yang penulis temukan ialah adanya salah satu remaja yang mengalami kerugian didalam memainkan game online, sebagaimana dion (remaja putra) memaparkan:

“Dulu saya itu pernah ketipu si mbak. Jadi waktu itu saya pernah mau buat beli akun game itu, terus pas aku udah bayar itu nomer whatsapp aku langsung di blokir juga sama orang yang mau aku beli akunnya itu.” (Abdiona Satri, 2023).

Jika dilihat dari penjabaran diatas, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya dampak negatif yang ditimbulkan dari game online bukan hanya kecanduan ataupun kesehatan fisik, melainkan mengakibatkan pemainnya itu rugi, didalam artian banyak anak-remaja yang ingin membeli akun game online dikarenakan fitur ataupun level yang sudah tinggi kemudian ketika ia sudah membayar tapi nomor whatsapp di blokir dikarenakan ia sudah mendapat uang.

Hal ini kemudian diperkuat oleh remaja putri:

“Boros di paketan. Main game itu paketannya harus kenceng mbak. Jadi kadang ibu beliin paketan buat 1 bulan itu dikarenakan aku suka main game, kadang belom ada 1 bulan itu udah abis.” (Azzahra Aira, 2023).

Selanjutnya penulis melaksanakan wawancara dengan remaja putra mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari game online ialah sebagai berikut:

“Yang jelas si boros di paketan ya. Jadi kadang beli belom baru berapa hari udah habis. Terus orang tua juga sukamarah-marah kalo bentar-bentar beli paket” (Wahyudin Akbar, 2023).

Jika dilihat dari penjabaran dua narasumber antara aira dengan dion maka bisa dianalisis ataupun ditarik kesimpulan bahwasanya memainkan game online itu membuat keuangan jadi boros, banyak orang tua yang mengeluh dikarenakan pemborosan paket yang dipergunakan anak untuk memainkan game online. seharusnya paket dipergunakan didalam waktu 1 bulan, namun dikarenakan anak suka bermain game belom ada 1 bulan paket sudah habis.

## **2. Cara Orang Tua di Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online pada remaja mempergunakan Pola Asuh *Authoritative Parenting* Di Desa Banjarrejo Lampung Timur**

Peran orang tua di dalam tumbuh kembang anak sangatlah penting agar anak bisa tumbuh kembang dengan arahan yang tepat serta bisa membagi waktunya diantara untuk belajar, bermain, serta aktivitas-aktivitas lainnya. Pada perihal tersebut peran orang tua tidak hanya sekedar membagi waktu ataupun membatasi waktu anak di dalam bermain gadget. (Hermawan Dheri, dkk, 2021). Tapi disini peran penting orang

tua yang utama ialah bagaimana caranya membesarkan seorang anak dengan cara yang benar, di mana perihal tersebut yang mengarah langsung pada tindakannya, bukan dengan memberi gadget pada anak sebagai penenang supaya anak nurut dengan orang tua. (Adrian, dkk.). Masing-masing orang tua mempunyai caranya sendiri dalam mendidik anak-anak mereka, hal ini juga dapat dilihat dari tingkat pendidikan masing-masing orang tua. Tingkat pendidikan orang tua dapat mempengaruhi pola asuh orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online terhadap anaknya. Melalui proses pendidikan yang sudah ditempuh orang tua, dapat dijadikan sebuah bekal orang tua dalam mendidik anak-anaknya kelak. Sehingga pengalaman dan kemampuan yang dimiliki orang tua juga berbeda. Dimana orang tua yang mengenyam pendidikan yang lebih tinggi akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh orang tua. Dan hal ini akan mempengaruhi pola asuh mereka terhadap anaknya kelak. (Sonia Gina, 2020).

Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Ibu kesy dengan Bapak gianto:

Sebagai ibu rumah tangga yang tidak bekerja, dan suaminya yang bekerja sebagai otomotif bengkel. Sehingga pola asuh sepenuhnya diberikan kepada beliau. Pola asuh yang diberikan oleh ibu kesy dengan bapak gianto sangat berbeda, yang dimana pola asuh yang diberikan oleh ibu kesy merupakan pola asuh demokratis (*authoritative parenting*) sedangkan pola asuh yang diberikan oleh bapak gianto merupakan penggabungan antara pola asuh demokratis perpaduan dengan permissive. Hal ini tercemin dari pernyataan beliau yaitu:

“Yang pertama itu saya buat jadwal di hari sabtu dan minggu. Dikarenakan kan kalau untuk hari senin sampai dengan jumat mereka fokus sekolah. Kemudian di hari sabtu dan minggu itu aktivitas anak saya tidak hanya melulu dengan game online, mereka masih inget dengan kewajiban-kewajiban mereka seperti, nyuci sepatu, bantu-bantu pekerjaan orang tua seperti itu. Baru ketika semua pekerjaan sudah selesai semua mereka baru bermain sebentar dengan kawan-kawannya. Kemudian aturan yang kedua itu saya selalu mengingatkan anak saya di mana pun berada ketika denger suara adzan itu untuk pulang kerumah dan melaksanakan sholat.” (sukezi, 2023).

Hal ini berbeda dengan cara yang diberikan bapak gianto kepada anaknya, beliau mengatakan:

“Saya itu tipe orang tua yang kalau menyampaikan sesuatu kepada anak itu harus pake perasaan dengan cara menasehatinya, karena watak anak saya itu nggak bisa kalo ditegasin atau di marahi. Jadi cara saya dalam mengatasi atau mengurangnya itu mungkin hanya satu, yaitu memberikan waktu bermain sama anak. Jadi sehabis pulang sekolah itu setelah ashar atau menjelang mau magrib boleh main game. Kemudian setelah isya mau lanjut main game atau mau menjelang tidur itu saya suruh matikan untuk beristirahat setelah belajar. Karena kan untuk mengatasi anak yang sudah kecanduan dengan game online ini kan sulit dan tidak bisa dihilangkan dengan secara langsung. Karena ini mungkin sudah salah satu dari hiburan dia. Karena kan seluruh warga net indonesia itu sudah menggunakan game online tersebut sehingga mungkin anak itu

tidak pengen ketinggalan zaman jadi yasudah gapapa lah yang penting selalu memberikan batasan waktu. Takutnya nanti kalau terlalu di batasi yang berlebihan anaknya tiba-tiba nyelonong keluar tempat temennya, nah nanti disana malah bermain game cukup lama kan kita nggak tau, mau disita hp nya juga kan kasian, nanti sewaktu-waktu ada tugas kelompok atau pemberitahuan dari sekolah jadi saya kasih waktu aja gapapa tapi yang penting jangan berlebihan.” (Gianto, 2023).

Ibu Yuli dengan Bapak Iis Sugianto juga menambahkan bahwa:

“Yang jelas itu Dengan memberi batasan waktu. Jadi anak itu harus tau, waktunya belajar ya belajar, waktunya membantu orang tua yang bantu. Jangan pernah merasa bosan untuk Selalu mengingatkan waktu pada anak, seperti jam berapa sekarang, waktunya ngapain, serta juga selalu mengawasi aktivitas anak, supaya anak mau bersikap jujur pada orang tua”. (Wijayanti Yuli, 2023).

Selanjutnya bapak sugianto mengatakan bahwa:

“Ya pertama itu dibilangin dengan cara baik-baik, di nasehatin dengan cara pelan-pelan, lemah lembut. Tapi kadang-kadang kalo udah di bilangin kaya gitu masih tetep aja nggak ada perubahan ya hp nya saya sita. Nanti saya kasihnya itu pagi hari pas mau berangkat sekolah.” (Sugianto Iis, 2023).

Selanjutnya pola asuh ini serupa dengan yang diterapkan oleh Ibu wati dan bapak rahmat hidayat, yang mengatakan:

“Selalu memberi batasan waktu. Waktunya belajar ya belajar, waktunya main game ya main. Biasanya saya selalu memberi batasan waktu pada anak saya itu 1-2 jam didalam

sehari untuk memainkan game online.” (Sumarwati 2023).

Sedangkan pola asuh yang di pakai oleh bapak rahmat hidayat adalah:

“Sebagai orang tua itu kita harus melihat sikon sama anak kita terlebih dahulu, seumpama anak lagi pusing banyak tugas dari sekolah kan dia nggak mau dengerin nasehat dari orang tua. Jadi ya kita cari waktu dia, supaya anak itu bisa tenang, enjoy, baru bisa kita kasih arahan. Sama Caranya itu ya waktunya belajar ya belajar, waktunya main hp ya main hp. Jadi kalau bisa itu lebih banyakan waktu belajarnya dari pada main hp nya.” (Hidayat Rahmat, 2023).

Hasil wawancara selanjutnya, ibu siti dengan bapak iman mengatakan:

“Memberi batasan waktu 1-2 jam pada anak. Supaya anak tidak terus-terusan untuk memainkan gim online. Selalu mengingatkan batasan waktu yang sudah diberi pada anak. Waktunya sudah selesai ya udah selesai main game nya, jangan di lanjut supaya tidak kecanduan.” (Masitoh Siti, 2023).

Sedangkan pola asuh yang di pakai bapak iman dalam mengatasi dampak negatif game online adalah:

“hanya ada 2 cara untuk mengatasinya yaitu, hanya saya bilangin saja, soalnya itu ngatasin anak yang sudah kecanduan itu sulit. Walaupun sudah di bilangin sampe berkali-kali juga kadang masih tetep aja nggak ada perubahannya. Jadi saya sebagai orang tua belum bisa ngasih solusi yang terbaik buat anak saya itu gimana. Kenyataannya kalo dah dibilangin ya tetep main lagi, main lagi. Kemudian cara selanjutnya itu hanya saya berikan kesibukan aja si. Cari hal-hal yang dia suka, semisal anak saya suka olahraga

yaudah biarin anak saya itu olah raga sepuasnya sampe bener-bener dia itu lupa sama gamenya. Tapi kalo olahraganya dah selesai yaitu pasti nanti dia lanjut lagi main gamenya. Kadang juga kalo disuruh suruh sama orang tua suruh ini itu suruh itu masih suka lambat, nggak langsung cepet gerak. Intinya itu anak saya harus mencari kesibukan biar lupa dengan game.” (Iman, 2023).

Ibu watini dengan bapak astowo juga menambahkan tentang pola asuh yang ia pakai dalam mengatasi dampak negatif game online sebagai berikut:

“Biasanya memberi waktu anak untuk memainkan game online itu di hari libur jadi tidak mengganggu waktu belajarnya. Dengan memberi aturan, serta juga batasan waktu didalam memainkan game online. Jadi anak lebih faham dengan waktu untuk memainkan gim dan waktu buat belajar.” (Watini, 2023).

Hal ini berbeda dengan pola asuh bapak astowo, beliau mengatakan:

“Yang pertama itu ya nasehatin dengan cara pelan-pelan, dikasih tau kalau bermain game lama-lama itu nggak bagus, banyak dampak negatifnya dari game online itu. Kemudian dikasih kesibukan, jadi seenggaknya anak itu di jam-jam tertentu dia dikasih kesibukan apa biar untuk mengurangi dia itu biar nggak megang hp untuk ngegame terus. Jadi dengan dia kasih kesibukan itu insyaallah dia akan mengurangi, terus di jam-jam berikutnya karena dia sudah terbiasa dengan seperti itu bertahap demi setahap dia akan untuk tidak main game.” (Astowo, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas dengan kelima informan tersebut maka dapat dianalisis atau di tarik kesimpulan bahwa,

setiap orang tua memiliki caranya masing-masing dalam mendidik dan juga merawat anak. Ada orang tua yang cara mengatasi dampak negatif dari game online dengan memberikan batasan waktu bermain, ada yang memberikan kesibukan pada anak, ada orang tua yang bersikap tegas pada anak dengan cara menyita hp anaknya, bahkan ada juga yang memberikan kebebasan pada anak yang penting anak tau batasan waktu. Semua itu dapat dilihat dari tingkat pendidikan orang tua masing-masing. Dan setiap orang tua juga sudah memberikan pola asuh yang terbaik bagi anak-anak mereka. Hal ini sesuai dengan teori Diana Baumrind dalam buku karangan I wayan Darma yang menyebutkan bahwa ada 3 macam pola asuh diantaranya adalah (Darma Wayan I, 2023):

a. Pola Asuh Demokratis (*authoritative parenting*)

Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang memberikan kebebasan pada anak namun tetap memberikan batasan serta pengawasan yang jelas terhadapnya. Biasanya pola asuh seperti ini ia selalu berusaha untuk responsif yang tinggi terhadap anaknya, mendukung, mendukung sudut pandang anak, dan membangun rasa kesadaran pada anak secara bijaksana. (Darma Wayan I, 2023).

b. Pola Asuh Otoriter (*authoritarian parenting*)

Pola asuh otoriter ialah tipe asuh pada anak menggunakan peraturan ketat. Orang tua sering kali memaksakan anak agar bersikap seperti mereka tanpa melihat apakah anak menyukainya ataupun tidak. Pola pengasuhannya cenderung memberi batasan serta hukuman pada anak. orang tua

yang mengimplimentasi pola asuh otoriter punya tingkatan responsive yang sangatlah rendah serta kontrol yang sangatlah tinggi, selain itu memberi hukuman ataupun tingkatan kedisiplinan yang keras untuk mengendalikan perilaku anak seperti hukuman fisik. Semua keputusan, tindakan bahkan pemikiran anak selalu bertentangan dengan keinginan orang tua. (Fatin Khodijah, 2023).

c. Pola Asuh Permisif (*permissive parenting*)

Pola asuh permisif di tandai dengan kebebasan yang tak terbatas ke anak agar bersikap sesuai keinginannya sendiri. Perihal tersebut orang tua selalu mengalah, mengabdikan seluruh permintaan, melindungi dengan berlebihan, dan memberi ataupun mewujudkan seluruh permintaan anak secara berlebihan. Pola asuh tersebut terlibat dengan kebebasan yang berlebihan tak menyesuaikan tumbuh kembang anak, yang bisa menyebabkan timbul perilaku lebih agresif serta impulsif. (Kusmawati Indri Iffah, 2023).

### 3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bab sebelumnya yang peneliti lakukan, bahwa penelitian ini tentang pola asuh orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada remaja dengan menggunakan authoritative parenting dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Dampak negatif yang ditimbulkan dari game online yang terjadi pada remaja di Desa Banjarrejo salah satunya adalah kecanduan. Remaja di Desa Banjarrejo telah banyak mengalami kecanduan pada game online.

contohnya seperti suka bermain game online disekolah disaat tidak ada mata pelajaran, suka lupa waktu, dan merasa malas. Yang kedua terganggunya kesehatan fisik, remaja di Desa Banjarrejo ini sering kali banyak yang mengalami gangguan pada kesehatan fisik mereka akibat dari game online salah satunya yaitu mata mudah lelah, kepala pusing, tangan mudah capek. Yang ketiga yaitu boros atau rugi, kecanduan game online bisa mengakibatkan seseorang menjadi boros. Semua perbuatan yang bersifat online sangatlah memerlukan kuota internet. Salah satunya seperti remaja di Desa Banjarrejo ini, ada remaja yang mengatakan merasa di tipu ketika mau membeli akun game online, kemudian ada pula remaja yang mengatakan bermain game online sangat boros di paketan. Sehingga banyak orang tua yang marah disaat bagian bulanan kuota internet telah habis.

2. Cara orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada remaja menggunakan pola asuh *authoritative parenting* dalam mengatasi dampak negatif pada remaja di Desa Banjarrejo Lampung Timur memiliki berbagai macam cara untuk mengatasinya. Hal ini dapat dilihat dari tingkat pendidikan sekolah orang tua, ada orang tua yang cara mengatasi dampak negatif dari game online dengan memberikan batasan waktu bermain, ada yang memberikan kesibukan pada anak, ada orang tua yang bersikap tegas pada anak dengan cara menyita hp anaknya, bahkan ada juga memberikan kebebasan pada anak yang penting anak tau batasan waktu. Semua itu dilihat dari tingkat pendidikan orang tua masing-masing. Karena setiap orang tua

memiliki caranya masing-masing untuk mengatasi dampak negatif yang terjadi pada anaknya. Setiap orang tua juga pasti sudah memberikan pola asuh yang terbaik bagi anak-anak mereka.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

Adrian & Syaifuddin Irfan Muhammad .(2017).*“Peran Orang Tua Sebagai Pendidik Anak Dalam Keluarga”*. Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan, Vol 3, (2): 156.

Arianto Saeful, Samin Sabri, & Larissa Dea. (2022). *“Perlindungan Terhadap Anak Korban Kecanduan Game Online Studi Kasus Di Kota Makassar”*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Siyasah Syar’iyyah, Vol 3, (3): 953

Darma Wayan I. (2023). *Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Siapa*. Nilacakra: Bandung.

Eryzal Novrialdy. *“Kecanduan Game Online pada Remaja Dampak dan Pencegahannya”*. Jurnal buletin psikologi vol 27, (2): 149.

Fadila Erida, Robbiyanto Noer Syarief & Handayani Tri Yani. *“Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior”*. Vol 1, (2): 18.

Fattin Khodijah. (2023). *Memahami Individu Melalui Psikolog Perkembangan*. Uwais Inspirasi Indonesia: Jawa Timur

Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, H., Utami, J., & E. F. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu: Yogyakarta.

Hermawan Dheri & Kudus Abdul Wahid. (2021). *“Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital”*. Jurnal pendidikan indonesia vol 2, (5): 784.

Kusmawati Indri Iffah, Putri Rahardjo Noviyati, Argaheni Bayu Niken, Sukamto Sumiyarsi Ika & Juwita Septiana. (2023). *Pola Asuh Orang Tua Dan Tumbuh Kembang Balita*, CV Jejak: Jawa Barat.

Rahmatullah syukur azam. (2022). *“positif negatif game online pada anak-anak dan tindakan pencegahannya”*. Jurnal tridarma vol 5, (1): 17.

Sonia gina & apsari cipta nurliana. (2020). *“pola asuh yang berbeda-beda dan dampaknya terhadap perkembangan kepribadian anak”*. jurnal unpad vol 27, (1): 13.

Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.

Surbakti krista. (2018). *“pengaruh game online terhadap remaja”*. Jurnal curere vol 1, (1): 32.

Syahputra, T. R. (2018). *“Pengaruh Bermain Game online terhadap Perilaku Komunikasi Remaja”*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah vol 3, (1): 24.

Utomo Pandu Islam. (2022). “*Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja*”. Jurnal Cakrawala Vol 4, (2): 103.

Wahyudiyono. (2019). “*Implikasi Penggunaan Internet Terhadap Partisipasi Sosial Di Jawa Timur*”. Jurnal Komunika vol 8, (2): 63.

Zaid Hanif, Sudiana Yudi, Wibawa Satria Raja. (2020). *Teori Komunikasi Dalam Praktik*. CV ZT Corprora: Jawa Tengah.