



Kontrol Sosial Orangtua Pada Aktifitas Game Online Remaja Di Desa Perkebunan Sungai Lala

Yusuf Hidayat¹, Rina Susanti²

Universitas Riau^{1,2}

Received: 27 November 2025
Revised: 12 Desember 2025
Accepted: 24 Desember 2025

Abstrak

Era modernisasi saat ini setiap kalangan baik tua maupun muda pasti memiliki smartphone, dimana smartphone yang mereka miliki banyak manfaat salah satu digunakan aktifitas game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi 1) pengetahuan orangtua dalam aktifitas game online remaja desa Perkebunan Sungai Lala Kabupaten Indragiri hulu. 2) Kontrol sosial orangtua dalam aktifitas game online remaja di Desa Perkebunan Sungai Lala Kecamatan Sungai Lala Kabupaten Indragiri Hulu. Penelitian ini dilakukan di Desa Perkebunan Sungai Lala Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau. Populasi pada penelitian ini seluruh orangtua yang anaknya bermain Higgs Domino Island, ditemukan sebanyak 71 remaja dan 49 orangtua. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua (87,8%) berada pada kategori kontrol sosial tinggi, khususnya dalam aspek ikatan, komitmen, dan keyakinan. Namun, aspek keterlibatan masih tergolong rendah. Selain itu, mayoritas responden (85,7%) memiliki tingkat pengetahuan tinggi mengenai game online. Terdapat hubungan positif antara tingkat pengetahuan orang tua dengan tingkat kontrol sosial yang diterapkan: orang tua yang memiliki pengetahuan tinggi cenderung menerapkan kontrol sosial yang lebih kuat. Sebaliknya, orang tua dengan pengetahuan rendah atau sedang menunjukkan pengawasan yang kurang konsisten. Temuan ini menegaskan bahwa pengetahuan orang tua menjadi faktor penting dalam efektivitas pengawasan terhadap aktivitas digital anak, khususnya dalam penggunaan game online.

Kata Kunci: *Kontrol Sosial, Orang Tua, Game Online, Remaja, Pengetahuan.*

(*) Corresponding Author: yusuf.hidayat3542@student.unri.ac.id

How to Cite: Hidayat, Y., & Susanti, R. (2025). Kontrol Sosial Orangtua Pada Aktifitas Game Online Remaja Di Desa Perkebunan Sungai Lala. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(12.D), 252-265. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13546>.

PENDAHULUAN

Kehadiran smartphone saat ini, sudah tidak heran lagi bila banyak ditemui game online yang dimainkan oleh berbagai kalangan, baik tua maupun muda banyak yang bermain game online. Menurut (Jasmadi,2004), gadget/smartphone yang semakin canggih dan Komputer dengan menggunakan atau memakai internet sangat membantu masyarakat di Indonesia dalam mencari informasi yang diperlukan atau dibutuhkannya, baik dalam sektor pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, hukum dan lainnya. Namun, masyarakat di Indonesia memakai jasa internet untuk bermain game online dikarenakan sangat banyak provider game menawarkan aplikasi game berupa game offline maupun yang online. Game online tersebut beraneka ragam, ada berupa aksi, battle royal, petualangan, slot, domino, dan kartu.

Game online sendiri memiliki efek candu terhadap orang yang memainkannya. Sering kali yang kecanduan game online dari kalangan remaja. Remaja dianggap lebih rentan kecanduan daripada orang dewasa, Priode ketidakstabilan menjadikan remaja cenderung mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal yang dianggap baru (Jordan & Andersen, 2016). Survei yang dilakukan oleh media analysis laboratory pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna game online terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental game online yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA. Remaja dengan seragam sekolah

biasa banyak terlihat memenuhi rental internet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja SMP yang ikut larut dalam permainan game online, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam game online. Para pemain game online bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asik untuk bermain game online (Syahrani, 2015).

Menurut Kartono (1992), karakteristik umum pada usia remaja salah satunya memiliki kepribadian yang menyimpang seperti berorientasi pada masa sekarang tanpa memperhatikan masa mendatang, senang menceburkan diri kedalam kegiatan tertentu tanpa mempertimbangkan resiko dan bahaya yang terdapat pada kegiatan tersebut (Suryandari, 2020). Salah satu kegiatan menyimpang yang dilakukan remaja adalah game judi online. Game judi online yang ada di smartphone beraneka ragam, mulai dari domino, tebak skor bola, togel, serta slot.

Saat ini game judi online yang sangat populer yaitu Higgs Domino Island (HDI), dimana game ini tersedia pada perangkat android maupun ios. Higgs Domino Island merupakan game online yang bisa di download di playstore dengan jenis permainan yang sangat banyak seperti Domino, Kartu, dan Slot. Game online dapat diakses dan dimainkan bila sudah terhubung dengan jaringan internet. Pemain bisa mendapatkan pulsa dan chip (koin) dapat diperjual belikan dengan meng-upgrade akun Perunggu. Setelah menjadi Akun Perunggu, maka pemain hanya boleh melakukan/mengirim chip/koin sebanyak 2 Billion Chip. Pemain bisa melakukan TopUp sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel, Indosat, 3) atau pemain bisa juga dengan Dompot Digital Gopay. Setelah melakukan Top-Up, maka pemain mendapatkan 120.000.000 (seratus dua puluh juta) chip dan 30.000.000 (tiga puluh juta) chip, yang dapat dipakai pemain untuk bermain disetiap jenis permainan yang tersedia di aplikasi Higgs Domino (Harahap, 2021). Game ini dapat disebut perjudian karena didalamnya ada fitur chip yang dapat dikirim untuk ditukarkan dengan uang tunai kepada sesama pemain HDI. Chip tersebut awalnya di beli dengan angan-angan dapat bertambah ketika dimainkan, tetapi kebanyakan saat dimainkan chip yang dibeli berkurang, sesekali bertambah atau disebut menang, kemenangan inilah yang membuat para remaja ketagihan. Pemain HDI bukan saja dari kalangan remaja, anak-anak maupun orang dewasa juga banyak yang memainkan HDI ini.



Gambar Remaja Sedang Bermain Game Online.
Sumber: *Dokumentasi observasi di warung pak inisial A 2025*

Kontrol sosial orangtua merupakan hal terpenting yang diperlukan dalam mengurangi

dampak buruk adanya game online berbasis judi seperti Higgs Domino ini, karena orangtua memiliki kewajiban dalam mengontrol, mendidik, memberikan nilai, serta memberikan sanksi terhadap perilaku remaja. Semakin bagus kontrol sosial yang dilakukan orangtua maka semakin kecil anak berperilaku sosial yang buruk.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Tujuan penelitian yaitu menjelaskan situasi serta menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang sudah terkumpul. Penelitian kuantitatif deskriptif pada penelitian ini adalah kontrol social orangtua pada aktifitas game online remaja di desa Perkebunan Sungai lala, kabupaten Indragiri hulu.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Perkebunan Sungai Lala Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau. Alasan peneliti memilih lokasi ini dikarenakan terdapat adanya remaja yang bermain game online berunsur pertaruhan ataupun perjudian, dibuktikan dengan adanya bandar atau tempat remaja menukar koin dengan uang tunai, berupa konter dan kdai harian serta ditemukan adanya bbsecamp tempat remaja sering berkumpul bermain game online Bersama. Permasalahan terhadap banyaknya remaja yang bermain game online yang mengandung judi, dapat menimbulkan masalah-masalah sosial seperti pencurian, perampokan, penyelewengan uang sekolah, pemerasan di sekolah, hingga hutang jutaan rupiah yang dapat dilakukan remaja usia 12-17 tahun.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini seluruh orangtua yang anaknya bermain Higgs Domino Island, ditemukan sebanyak 71 remaja dan 49 orangtua yang anak remajanya bermain HDI di desa Perkebunan Sungai Lala, kecamatan Sungai lala, kabupaten Indragiri hulu yang telah peneliti temukan pada saat Observasi. Penelitian ini menjadikan seluruh populasi yang ada menjadi sampel.

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode sensus, dengan menjadikan seluruh populasi yang ada dijadikan sampel penelitian. Peneliti menemukan sebanyak 71 remaja yang bermain HDI, yang menjadi sampel penelitian ini yaitu orangtua dari 71 remaja tersebut dengan jumlah orangtua 49, dikarenakan terdapat beberapa remaja yang orangtuanya sama.

Jenis Data

Jenis data merupakan Informasi yang dibutuhkan peneliti untuk menjawab permasalahan yang ada. Berdasarkan cara memperoleh data, data terbagi 2 (dua) jenis yaitu data primer dan data sekunder (Nasution, 2023).Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung terhadap responden dari hasil interview dan observasi. Data primer yang di cari mengenai informasi tentang aktifitas game online remaja, yaitu remaja yang membeli cip di Desa Perkebunan Sungai Lala Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau. Data sekunder merupakan data yang sudah ada namun perlu dilakukan analisa kembali guna untuk memperjelas data yang akan melengkapi data primer yang didapatkan seperti data monografi desa, rekapan harian penadah atau agen cip.

Teknik Pengumpulan Data

Tenik Pengumpulan data merupakan suatu proses untuk mendapatkan data empiris dari responden dengan menggunakan metode tertentu. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi (pengamatan), kuesioner dan dokumentasi.

Teknik Analisa Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Data yang

terkumpul dikelompokkan dan dianalisis secara statistik yaitu dengan menggunakan perhitungan mean, median, maximum, minimum, dan persentase, serta dilakukan *cross* tabel.

a. Mean (*Me*)

Menghitung mean dapat dilakukan dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

Keterangan :

Me : Mean untuk data bergolong

f_i : Jumlah data/sampel

$\sum f_i x_i$: Perkalian antara f_i pada tiap interval data dengan tanda kelas x_i adalah rata-rata dari nilai terendah dan tertinggi setiap interval data.

Data yang telah dianalisis selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel untuk mengetahui kecenderungan hasil temuan. Untuk analisis data statistik ini peneliti menggunakan bantuan *Software Computer* yaitu SPSS 26 guna untuk menentukan frekuensi responden dan lain sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Responden

A. Jenis Kelamin dan Umur

Jenis kelamin merupakan salah satu bentuk dari pengklasifikasikan secara biologis yang ada pada sejak mereka dilahirkan, pengklasifikasikan tersebut biasanya mengacu kepada bentuk fisik, kromosom dan hormon antara individu-individu, pada manusia jenis kelamin pada umumnya dibagi menjadi dua kategori utama yaitu antara laki-laki dan perempuan.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur

No	Umur	Jenis Kelamin		Total
		Laki-laki	Perempuan	
1	36-41	4 (8,2%)	1 (2,0%)	5 (10,2)
2	42-46	9 (18,4%)	0 (0,0%)	9 (18,4)
3	47-52	13 (26,5%)	2 (4,1%)	15 (30,6)
4	53-58	11 (22,5%)	1 (2,0%)	12 (24,5)
5	59-64	4 (8,2%)	2 (4,1%)	6 (12,2)
6	65-70	2 (4,1%)	0 (0,0%)	2 (4,1%)
Total		43 (87,8%)	6(12,2%)	49 (100%)

Berdasarkan tabel diatas dapat memberikan gambaran umum terkait umur dan jenis kelamin, pada tabel menunjukkan adanya variasi kelompok umur responden dimana umur yang paling rendah berada pada umur 36 tahun dan umur responden yang paling tinggi berada pada umur 70 tahun dengan rata-rata umur responden berada pada umur 50 tahun.

B. Marital Status dan Jumlah Anak

Marital status adalah status perkawinan seseorang pada waktu tertentu, yang menunjukkan seseorang tersebut telah menikah, belum menikah, cerai, janda/duda, yang sewaktu-waktu bisa berubah seiring dengan keadaan hidup seseorang sedangkan jumlah anak merupakan jumlah anak yang dilahirkan dari pernikahan dalam periode tertentu yang bisa berubah juga seiring berjalan waktu, baik bertambah ketika lahir anak lagi maupun berkurang karena meninggal.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Marital Status dan Jumlah Anak

No	Jumlah Anak	Status Perkawinan			Total
		Menikah	Duda	Janda	
1	1	1 (2,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	1 (2,0%)

2	2	23 (46,9%)	2 (4,1%)	0 (0,0%)	25 (51,0%)
3	3	14 (28,6%)	2 (4,1%)	1 (2,0%)	17 (34,7%)
4	4	4 (8,2%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	4 (8,2%)
5	5	1 (2,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	1 (2,0%)
6	6	1 (2,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	1 (2,0%)
Total		44 (89,8%)	4 (8,2%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)

Berdasarkan tabel diatas dapat menggambarkan adanya 4 orang duda dan 1 orang janda, dengan 2 duda memiliki 2 anak, kemudian 2 duda memiliki 3 anak, dan 1 janda memiliki 3 orang anak, hal ini menggambarkan ada 5 orang responden yang menjadi orangtua tunggal dan memiliki peran ganda menjadi ayah sekaligus ibu.

C. Suku dan Agama

Suku merupakan suatu identitas yang melekat pada diri seseorang yang berasal dari suatu turunan dari orangtuanya.

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Suku dan Agama

No	Agama	Suku					Total
		Aceh	Batak	Jawa	Melayu	Minang	
1	Islam	2 (4,1%)	0 (0,0%)	39 (79,6%)	3 (6,1%)	2 (4,1%)	46 (93,9%)
2	Kristen	0 (0,0%)	2 (4,1%)	1 (2,0%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)	3 (6,1%)
Total		2 (4,1%)	2 (4,1%)	40 (81,6%)	3 (6,1%)	2 (4,1%)	49(100,0%)

Berdasarkan tabel mayoritas agama responden pada penelitian ini beragama islam dengan suku yang dominan adalah suku jawa terdapat ada sekitar 40 orang responden dengan presentasi 81,6% hal ini tentu dikarenakan desa perkebunan sungai lala sendiri merupakan desa yang berdiri dari hibah PTP yang pada saat berdirinya desa ini mayoritas suku jawa dan masih kental dengan adat jawa, namun kini mulai berbaur dengan ragam suku dan agama, selain itu ada 2 orang responden bersuku aceh, 3 orang bersuku melayu, 2 orang bersuku minang, dapat dilihat pada tabel adanya responden yang beragama kristen dengan 1 orang bersuku jawa dan 2 bersuku Batak.

D. Pendidikan dan Pekerjaan Utama

Pendidikan merupakan suatu yang penting bagi anak mereka meskipun mayoritas orangtua di desa masih sedikit yang sarjana, orangtua di desa masih terbatas pemikrian pentingnya pendidikan pada diri mereka dahulu.

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir dan Pekerjaan Utama

No	Pencapaian Utama	Pendidikan Terakhir				Total
		Tamat SD	Tamat SLTP	Tamat SLTA	Sarjana	
1	Bengkel	0 (0,0%)	0 (0,0%)	4 (8,2%)	0 (0,0%)	4 (8,2%)
2	Aparat Desa	0 (0,0%)	0 (0,0%)	3 (6,1%)	0 (0,0%)	3 (6,1%)
3	Petani	0 (0,0%)	0 (0,0%)	3 (6,1%)	0 (0,0%)	3 (6,1%)
4	PNS	0 (0,0%)	0 (0,0%)	1 (2,0%)	1 (2,0%)	2 (4,1%)

No	Pencapaian Utama	Pendidikan Terakhir				Total
		Tamat SD	Tamat SLTP	Tamat SLTA	Sarjana	
5	Karyawan Swasta	1 (2,0%)	1 (2,0%)	4 (8,2%)	0 (0,0%)	6 (12,2%)
6	Wiraswasta	1 (2,0%)	1 (2,0%)	5 (10,2%)	0 (0,0%)	7 (14,3%)
7	Wirausaha	2 (4,1%)	3 (6,1%)	6 (12,2%)	0 (2,0%)	11 (22,5%)
8	Buruh	3 (6,1%)	2 (4,1%)	3 (6,1%)	0 (0,0%)	8 (16,3%)
9	IRT	1 (2,0%)	1 ((2,0%)	3 (6,1%)	0 (0,0%)	5 (10,2%)
Total		8 (16,3%)	8 (16,3%)	32 (65,4%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)

Berdasarkan penjelasan tabel diatas mayoritas pendidikan responden pada penelitian ini tergolong tinggi yaitu dimana ditemukan adanya sebanyak 32 orang responden yang telah berhasil menamatkan pendidikan mereka pada jenjang SLTA dan 1 orang responden pada jenjang pendidikan sarjana, hanya ditemukan beberapa orang responden pada penelitian ini yang hanya menamatkan pendidikan mereka pada jenjang SD sekitar 8 orang responden dan pada jenjang SLTP ada sekitar 8 orang responden.

Pengetahuan Orang Tua Pada Aktifitas Game Online Remaja

Pengetahuan orang tua mengenai jenis game yang dimainkan oleh remaja bervariasi dan umumnya masih terbatas. Sebagian besar orang tua mengetahui bahwa anak mereka memainkan game online, namun tidak semua mengetahui secara spesifik jenis atau kategori game yang dimainkan. Pengetahuan orang tua cenderung lebih tinggi terhadap game yang bersifat populer dan sering disebut dalam media sosial atau lingkungan, seperti Mobile Legends, PUBG, Free Fire, Higgs Domino Island dan Minecraft.

Pengetahuan orang tua terhadap jenis game yang dimainkan remaja, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki pengetahuan mengenai game yang dimainkan oleh anak/remajanya. Dari total 49 responden, sebanyak 44 orang tua (89,8%) menyatakan mengetahui jenis game yang dimainkan oleh anak mereka. Sementara itu, hanya 5 orang tua (10,2%) yang mengaku tidak mengetahui jenis game yang dimainkan anaknya.

Tabel 5. Tabel Tingkat Pengetahuan Orang Tua Terhadap Game Online Yang Dimainkan Remaja

No	Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Persentase %
1.	Tinggi	42	85,7
2.	Sedang	5	10,2
3.	Rendah	2	4,1
Total		49	100,0

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi mengenai aktivitas game online yang dilakukan oleh remaja. Dari total 49 responden, sebanyak 42 orang tua atau 85,7% masuk dalam kategori pengetahuan tinggi. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua tidak hanya mengetahui bahwa anak mereka bermain game online, tetapi juga memahami aspek-aspek penting dari aktivitas tersebut, seperti

jenis game yang dimainkan, cara mengaksesnya, serta potensi dampak positif dan negatif dari aktivitas tersebut.

Aspek Ikatan

Kontrol orangtua terhadap remaja yang bermain game online untuk hiburan mereka sewaktu luang, dimana orangtua akan mengawasi dan memproteksi anak mereka untuk selalu patuh terhadap peraturan dan nilai-nilai hukum terkait game online yang dimainkan remaja tersebut, agar potensi dari pada pelanggaran dan perilaku yang menyimpang akibat game online. yang dimainkan remaja dapat diminimalisir terjadinya, dimana dalam bentuk kontrol dan pengawasan orangtua berdasarkan dari pada ikatan kekeluargaan antara orangtua dan anak mereka, serta kekuatan berdasarkan dari pada ikatan emosional yang kuat, sehingga dengan ikatan tersebut dapat mengawasi dan mengontrol remaja terhadap game online yang dimainkan remaja dengan ikatan emosional yang kuat antara orangtua dan anak, sehingga sang anak tidak ingin membuat orangtua mereka kecewa atau kehilangan dukungan terkait dalam bermain game online. Berikut peneliti sajikan hasil sajian tabel terkait bentuk kontrol orangtua terhadap aktifitas game online remaja berdasarkan pada ikatan sebagai berikut berikut :

Tabel 6. Kontrol Orangtua Terhadap Aktifitas Game Online Remaja Berdasarkan Ikatan

No	Ikatan	Tanggapan			Total	Skor
		Selalu	Kadang-kadang	Tidak Pernah		
1	Memberikan batasan waktu tertentu pada saat penggunaan handphone	46 (93,9%)	2 (4,1%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	143
2	Memeriksa seluruh game yang ada di hp remaja	44 (89,8%)	4 (8,2%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	141
3	Memberikan batasan penggunaan paket internet remaja	46 (93,9%)	2 (4,1%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	143
4	Memberikan batasan uang jajan remaja	45 (91,8%)	3 (6,1%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	142
5	Mengingatkan bahaya kecanduan game online dan bahaya game yang mengandung perjudian	44 (89,8%)	4 (8,2%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	141

Hasil penjelasan pada tabel diatas, diketahui bahwasanya ada beberapa bentuk kontrol dan pengawasan orangtua berdasarkan pada ikatan dalam aktifitas game online pada remaja, baik itu mulai dari memberikan batasan waktu pada penggunaan handphone, memeriksa seluruh game onlije yang dimainkan remaja, membatasi penggunaan paket internet remaja, membatasi uang jajan, serta memberitahu dan mengingatkan remaja tentang bahaya kecanduan game online dan bahaya game yang mengandung perjudian.

Aspek Komitmen

Kontrol sosial orang tua pada aktifitas game online remaja berdasarkan komitmen yaitu orang tua mencerminkan sejauh mana mereka terlibat secara aktif dan konsisten dalam mengarahkan serta mengawasi aktivitas digital remajanya.

Tabel 7. Kontrol Orangtua Terhadap Aktifitas Game Online Remaja Berdasarkan Komitmen

No	Komitmen	Tanggapan			Total	Skor
		Selalu	Kadang-kadang	Tidak Pernah		
1	Menanyakan penggunaan uang remaja setiap harinya	43 (87,8%)	5 (10,2%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	140
2	Merasa bangga apabila remaja mendapatkan prestasi pada game online yang dimainkan remaja	1 (2,0%)	42 (85,7%)	6 (12,2%)	49 (100,0%)	93
3	Melakukan pengurangan uang saku apabila remaja Bermain game online yang mengandung pertaruhan	44 (89,8%)	5 (10,2%)	0 (0,0%)	49 (100,0%)	142
4	Sering memberikan pujian kepada remaja yang tidak bermain game yang mengandung pertaruhan	45 (91,8%)	4 (8,2%)	0 (0,0%)	49 (100,0%)	143
5	Sering mendukung remaja untuk bermain game online yang tidak ada unsur pertaruhan	45 (91,8%)	4 (8,2%)	0 (0,0%)	49 (100,0%)	143

Aspek Keterlibatan

Perkembangan teknologi digital dan semakin maraknya penggunaan game online di kalangan remaja, peran orang tua sebagai pengontrol sosial menjadi sangat penting. Orang tua tidak hanya bertugas memberikan arahan, tetapi juga perlu terlibat aktif dalam membentuk perilaku dan tanggung jawab digital anak. Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjelaskan keterlibatan ini adalah teori kontrol sosial dari Travis Hirschi, yang menekankan bahwa perilaku menyimpang dapat dicegah apabila individu memiliki ikatan sosial yang kuat dengan lingkungan sekitarnya, termasuk keluarga. Teori ini mengidentifikasi empat elemen utama dalam ikatan sosial, yaitu attachment (kelekatan), commitment (komitmen), involvement (keterlibatan), dan belief (kepercayaan). Dalam hal ini, keterlibatan (involvement) mengacu pada sejauh mana individu (dalam hal ini orang tua) terlibat secara aktif dalam aktivitas yang positif dan mengalihkan perhatian dari potensi perilaku menyimpang. Keterlibatan orang tua dalam mengawasi, membatasi, dan mengarahkan penggunaan game online oleh remaja menjadi indikator penting dalam memperkuat kontrol sosial keluarga terhadap aktivitas digital. Data berikut menyajikan bentuk-bentuk keterlibatan orang tua dalam kontrol terhadap aktifitas game online yang dimainkan remaja, yang mencerminkan sejauh mana peran kontrol sosial tersebut dijalankan dalam praktik sehari-hari yang peneliti dapatkan dari responden dilapangan:

Tabel 8. Kontrol Orangtua Terhadap Aktifitas Game Online Remaja Berdasarkan Keterlibatan

No	Keterlibatan	Tanggapan			Total	Skor
		Selalu	Kadang-kadang	Tidak Pernah		
1	Mengajak remaja bermain game online bersama dirumah	2 (4,1%)	5 (10,2%)	42 (85,7%)	49 (100,0%)	58
2	Terlibat dalam mengawasi remaja	1	5	43	49	56

No	Keterlibatan	Tanggapan			Total	Skor
		Selalu	Kadang-kadang	Tidak Pernah		
	saat bermain game online dirumah	(2,0%)	(10,2%)	(87,8%)	(100,0%)	
3	Selalu memastikan bahwa anak tidak bermain game online yang mengandung pertaruhan	1 (2,0%)	4 (8,2%)	44 (89,8%)	49 (100,0%)	141
4	Memberikan arahan game apa saja yang boleh dimainkan dan tidak boleh dimainkan	1 (2,0%)	5 (10,2%)	43 (87,8%)	49 (100,0%)	56
5	Memberikan fasilitas seperti wifi dirumah untuk tempat kumpul remaja bermain game online dirumah bersama temannya	5 (10,2%)	0 (0,0%)	44 (89,9%)	49 (100,0%)	59

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan dan dideskripsikan tiap poin kontrol sosial orang tua berdasarkan aspek Keterlibatan.

Aspek Keyakinan

Dalam teori kontrol sosial yang dikemukakan oleh Travis Hirschi, salah satu komponen penting yang memengaruhi seseorang agar tidak melakukan penyimpangan adalah keyakinan (belief) terhadap nilai-nilai moral dan aturan yang berlaku. Keyakinan ini mencerminkan sejauh mana individu mempercayai bahwa norma sosial, hukum, dan aturan dalam masyarakat perlu dipatuhi. Dalam konteks pengasuhan, keyakinan orang tua terhadap pentingnya memberikan pemahaman tentang nilai, etika, dan dampak negatif dari perilaku menyimpang, termasuk penggunaan game online yang tidak terkontrol, menjadi pondasi utama dalam membentuk sikap remaja. Ketika orang tua memiliki keyakinan yang kuat bahwa game online dapat menimbulkan risiko seperti kecanduan atau terpapar unsur perjudian, mereka akan lebih cenderung untuk mengkomunikasikan nilai-nilai tersebut kepada remaja. Keyakinan ini tidak hanya memengaruhi pola pikir orang tua, tetapi juga tercermin dalam tindakan konkret seperti memberikan nasihat, teguran, atau edukasi terkait bahaya game yang tidak sesuai. Dengan demikian, peran keyakinan menjadi bagian dari mekanisme kontrol sosial yang mengarahkan remaja untuk tetap berada dalam batas perilaku yang diterima secara sosial. Data berikut menyajikan bentuk-bentuk kontrol orang tua berdasarkan keyakinan orang tua dalam memberikan pemahaman kepada remaja mengenai risiko penggunaan game online secara berlebihan dan konten yang tidak sehat:

Tabel 9. Kontrol Orangtua Terhadap Aktifitas Game Online Remaja Berdasarkan Keyakinan

No	Keyakinan	Tanggapan			Total	Skor
		Selalu	Kadang-kadang	Tidak Pernah		
1	Yakin bahwa remaja tidak bermain game online yang mengandung unsur pertaruhan	31 (63,3%)	17 (34,7%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	128
2	Yakin bahwa selalu memberikan pengawasan yang cukup ketat terkait game online yang dimainkan	21 (42,8%)	24 (49,0%)	4 (8,2%)	49 (100,0%)	115

No	Keyakinan	Tanggapan			Total	Skor
		Selalu	Kadang-kadang	Tidak Pernah		
	remaja					
3	Mengajarkan nilai dan norma terkait perilaku bermain game online yang benar dan tidak menyimpang	45 (91,8%)	3 (6,1%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	142
4	Memberikan peringatan yang sesuai kepada remaja tentang bermain game online yang benar dan tidak menyimpang	44 (89,8%)	4 (8,2%)	1 (2,0%)	49 (100,0%)	141
5	Menerapkan aturan game online yang benar kepada remaja dirumah	43 (87,8%)	3 (6,1%)	3 (6,1%)	49 (100,0%)	138

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita deskripsikan bentuk kontrol sosial orang tua berdasarkan aspek Keyakinan sebagai berikut:

1. Yakin Remaja Tidak Bermain Game Yang Ada Unsur Pertaruhan

Indikator pertama dalam aspek keyakinan orang tua terhadap aktivitas game online remaja mengacu pada pernyataan "*Yakin bahwa remaja tidak bermain game online yang mengandung unsur pertaruhan*". Berdasarkan data, dari total 49 responden, sebanyak 31 orang tua (63,3%) menyatakan selalu yakin bahwa remajanya tidak bermain game yang mengandung unsur taruhan. Sebanyak 17 responden (34,7%) menyatakan kadang-kadang yakin, dan hanya 1 responden (2,0%) yang menyatakan tidak pernah yakin terhadap hal tersebut.

2. Mengawasi Dengan Ketat Game Online Yang Dimainkan Remaja

Indikator kedua dalam aspek keyakinan orang tua terhadap aktivitas game online remaja merujuk pada pernyataan "*Yakin bahwa selalu memberikan pengawasan yang cukup ketat terkait game online yang dimainkan remaja*". Berdasarkan hasil data, dari total 49 responden, sebanyak 21 orang tua (42,8%) menyatakan bahwa mereka selalu yakin telah memberikan pengawasan yang ketat. Sebanyak 24 orang tua (49,0%) menyatakan kadang-kadang yakin, sedangkan 4 orang tua (8,2%) menyatakan tidak pernah yakin memberikan pengawasan yang cukup.

3. Mengajarkan Perilaku Bermain Game Online Yang Baik Dan Tidak Menyimpang

Indikator ketiga dalam aspek keyakinan orang tua terkait aktivitas game online remaja menyangkut pernyataan "*Mengajarkan nilai dan norma terkait perilaku bermain game online yang benar dan tidak menyimpang*". Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 45 responden (91,8%) menyatakan bahwa mereka selalu mengajarkan nilai dan norma tersebut kepada remaja mereka. Sementara itu, sebanyak 3 responden (6,1%) menyatakan kadang-kadang melakukannya, dan hanya 1 responden (2,0%) yang menyatakan tidak pernah melakukannya. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas besar orang tua memiliki keyakinan kuat terhadap pentingnya peran mereka dalam menanamkan nilai dan norma yang berkaitan dengan perilaku sehat dalam bermain game online. Tingginya persentase orang tua yang secara konsisten melakukan pengajaran nilai dan norma menandakan adanya kesadaran yang cukup tinggi.

4. Memberikan Peringatan Kepada Remaja Tentang Bermain Game Online Yang Benar Dan Tidak Menyimpang

Indikator keempat dalam aspek keyakinan orang tua terhadap aktivitas game online remaja berkaitan dengan pernyataan "*Memberikan peringatan yang sesuai kepada remaja*

tentang bermain game online yang benar dan tidak menyimpang”. Berdasarkan data yang diperoleh dari 49 responden, sebanyak 44 orang tua (89,8%) menyatakan bahwa mereka selalu memberikan peringatan kepada remaja mereka. Sementara itu, 4 orang tua (8,2%) menyatakan hanya kadang-kadang melakukannya, dan 1 orang tua (2,0%) mengaku tidak pernah memberikan peringatan tersebut.

5. Selalu Konsisten Dalam Menerapkan Aturan Game Online Yang Benar Kepada Remaja

Indikator kelima dari aspek keyakinan orang tua terhadap aktivitas game online remaja berkaitan dengan pernyataan “Menerapkan aturan game online yang benar kepada remaja di rumah”. Berdasarkan hasil data dari 49 responden, diketahui bahwa 43 orang tua (87,8%) menyatakan selalu menerapkan aturan game online yang benar di rumah. Sementara itu, 3 orang tua (6,1%) menyatakan hanya kadang-kadang menerapkannya, dan 3 orang tua lainnya (6,1%) menyatakan tidak pernah melakukannya.

Tingkat Kontrol Orang Tua

Kontrol sosial orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan perilaku anak, termasuk dalam hal penggunaan teknologi dan keterlibatan dalam aktivitas hiburan seperti game online. Dalam konteks ini, kontrol sosial yang dilakukan oleh orang tua tidak hanya terbatas pada pengawasan langsung, tetapi juga mencakup keterikatan emosional, pemberian batasan, keterlibatan dalam aktivitas anak, serta keyakinan yang ditanamkan kepada anak dalam membedakan perilaku yang positif dan negatif. Untuk mengukur tingkat kontrol sosial ini, digunakan empat indikator utama, yaitu ikatan (attachment), komitmen (commitment), keterlibatan (involvement), dan keyakinan (belief). Yang telah peneliti beri skor dan hitung menggunakan spss, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Kontrol Sosial Berdasarkan Kategori Dominan dan Tidak Dominan

No	Jenis Kontrol	Skor	Kategori
1.	Ikatan	710	Dominan
2.	Komitmen	661	Dominan
3.	Keterlibatan	370	Tidak Dominan
4.	Keyakinan	664	Dominan

Berdasarkan hasil pengolahan data lapangan yang disajikan pada tabel diatas, diketahui bahwa indikator “Ikatan” memperoleh skor tertinggi sebesar 710 dan dikategorikan sebagai dominan. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, orang tua memiliki hubungan yang cukup erat dan emosional dengan anak-anak mereka. Selanjutnya, indikator “Keyakinan” memperoleh skor sebesar 664, diikuti oleh “Komitmen” dengan skor 661. Kedua indikator ini juga masuk dalam kategori dominan. Skor yang tinggi pada aspek keyakinan menunjukkan bahwa orang tua telah berhasil menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang kuat kepada anak, sementara skor pada komitmen menunjukkan bahwa anak-anak memiliki tujuan hidup yang selaras dengan harapan orang tua, seperti keberhasilan akademik dan perilaku yang positif.

Namun, berbeda dengan tiga indikator tersebut, indikator “Keterlibatan” hanya memperoleh skor sebesar 370 dan dikategorikan sebagai tidak dominan. Ini menandakan bahwa meskipun orang tua memiliki hubungan emosional yang kuat dan telah menanamkan nilai-nilai yang baik, mereka cenderung kurang terlibat secara aktif dalam aktivitas sehari-hari anak, termasuk dalam aktivitas bermain game online. Kurangnya keterlibatan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kesibukan orang tua dalam pekerjaan, kurangnya pengetahuan tentang game online, atau adanya kepercayaan penuh terhadap anak dalam mengatur waktunya sendiri.

Tabel 11. Tingkat Kontrol Sosial Orang Tua Pada Aktifitas Game Online Remaja

No	Tingkat Kontrol	Frekuensi	Persentase %
1.	Tinggi	43	87,8
2.	Sedang	5	10,2
3.	Rendah	1	2,0
	Total	49	100,0

Tabel diatas menunjukkan bagaimana kontrol sosial orang tua pada aktivitas game online remaja, Tabel tersebut menyajikan distribusi frekuensi tingkat kontrol sosial orang tua terhadap aktivitas tersebut. Dari total 49 responden, mayoritas atau sebanyak 43 responden (87,8%) berada pada kategori kontrol sosial tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua dalam penelitian ini melakukan pengawasan dan pengendalian yang kuat terhadap anak-anak mereka dalam bermain game online. Sementara itu, 5 responden (10,2%) berada pada kategori kontrol sedang, yang mengindikasikan adanya pengawasan, namun tidak terlalu ketat atau konsisten. Hanya 1 responden (2,0%) yang berada pada kategori kontrol rendah, yang berarti terdapat sebagian kecil orang tua yang tidak melakukan pengawasan secara aktif atau membiarkan anak bermain game tanpa batasan yang jelas.

Hubungan Pengetahuan Orang Tua Dengan Kontrol Orang Tua Terhadap Aktifitas Game Online Remaja

Pengetahuan orang tua terhadap dunia digital, khususnya game online, merupakan salah satu faktor kunci dalam membentuk pola pengawasan atau kontrol terhadap perilaku anak dalam menggunakan teknologi. Dalam konteks ini, pengetahuan yang dimaksud mencakup pemahaman orang tua mengenai jenis-jenis game online, cara kerja game tersebut, risiko yang mungkin timbul (seperti kecanduan, kekerasan, perjudian, atau pengaruh perilaku negative lainnya), serta manfaat yang bisa diperoleh jika game dimainkan dengan cara yang sehat dan terkontrol. Semakin tinggi pengetahuan orang tua, maka semakin besar kemungkinan mereka dapat mengontrol aktivitas anak dalam bermain game online secara efektif dan efisien.

Tabel 12. Hubungan Pengetahuan dan Kontrol Sosial Pada Aktifitas Game Online Remaja

No	Tingkat Pengetahuan	Tingkat Kontrol			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
1.	Rendah	0	2	0	2
2.	Sedang	1	2	2	5
3.	Tinggi	0	1	41	42
	Total	1	5	43	49

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa dari total 49 responden, sebagian besar orang tua berada pada kategori pengetahuan tinggi, yaitu sebanyak 42 orang (85,7%). Dari jumlah tersebut, sebanyak 41 orang tua (97,6%) memiliki tingkat kontrol yang tinggi terhadap aktivitas game online anak-anak mereka. Hanya 1 orang tua dengan pengetahuan tinggi yang memiliki tingkat kontrol sedang, dan tidak ada satupun dari kategori ini yang masuk dalam kontrol rendah. Hal ini menunjukkan adanya konsistensi antara tingkat pengetahuan yang tinggi dengan kemampuan untuk mengawasi dan mengontrol anak secara optimal.

Pada kelompok orang tua dengan pengetahuan sedang yang berjumlah 5 orang (10,2%), terdapat variasi dalam tingkat kontrol yang mereka miliki. Sebanyak 2 orang tua (40%) memiliki kontrol tinggi, 2 orang lainnya (40%) memiliki kontrol sedang, dan 1 orang (20%) masuk dalam kategori kontrol rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pada tingkat pengetahuan sedang, efektivitas dalam mengontrol anak masih cukup bervariasi, tergantung faktor lain seperti motivasi pengawasan, komunikasi dengan anak, dan pengalaman langsung.

Sementara itu, orang tua dengan pengetahuan rendah hanya berjumlah 2 orang (4,1%).

Menariknya, dari kategori ini tidak ditemukan orang tua dengan kontrol tinggi. Kedua responden ini termasuk dalam kategori kontrol sedang. Meskipun tidak ada yang tergolong kontrol rendah, namun tidak adanya kontrol tinggi dari kelompok ini menandakan adanya keterbatasan kemampuan orang tua dalam memberikan pengawasan maksimal terhadap anak, kemungkinan besar karena minimnya pemahaman tentang apa yang sebenarnya dilakukan anak saat bermain game online.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kontrol sosial orang tua pada aktivitas game online remaja, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tingkat kontrol sosial orang tua terhadap aktivitas game online remaja tergolong tinggi. Hal ini terlihat dari mayoritas orang tua (87,8%) yang berada pada kategori kontrol tinggi. Kontrol ini mencakup aspek ikatan, komitmen, dan keyakinan yang termasuk dalam kategori dominan. Namun, aspek keterlibatan masih tergolong tidak dominan, yang menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua belum sepenuhnya aktif dalam terlibat langsung pada aktivitas anak.
2. Tingkat pengetahuan orang tua tentang game online sebagian besar berada pada kategori tinggi. Sebanyak 42 dari 49 responden (85,7%) memiliki pengetahuan tinggi mengenai game online. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua sudah cukup memahami karakteristik game, dampaknya terhadap anak, dan pentingnya pengawasan dalam penggunaannya.
3. Terdapat hubungan positif antara tingkat pengetahuan orang tua dengan tingkat kontrol sosial yang mereka terapkan terhadap anak. Orang tua dengan pengetahuan tinggi cenderung memiliki kontrol sosial yang tinggi pula. Dari 42 orang tua yang memiliki pengetahuan tinggi, 41 di antaranya juga memiliki kontrol tinggi. Sebaliknya, orang tua dengan pengetahuan rendah tidak ada yang memiliki kontrol tinggi. Ini membuktikan bahwa pengetahuan menjadi dasar penting dalam efektivitas pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak.
4. Orang tua yang kurang pengetahuan atau hanya memiliki pengetahuan sedang cenderung memberikan pengawasan yang kurang konsisten. Pada kelompok ini, terdapat variasi dalam tingkat kontrol yang diterapkan, dan hal ini menunjukkan bahwa pemahaman yang terbatas dapat berdampak pada lemahnya pengendalian terhadap kebiasaan bermain game anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Orang tua perlu meningkatkan keterlibatan langsung dalam aktivitas anak, termasuk dalam aktivitas bermain game online. Tidak cukup hanya memiliki pengetahuan dan memberikan aturan, tetapi keterlibatan aktif seperti berdiskusi, mendampingi, atau bahkan mengenal game yang dimainkan anak akan memperkuat fungsi kontrol sosial yang positif.
2. Pihak sekolah, lembaga pendidikan, dan masyarakat perlu memberikan edukasi kepada orang tua tentang pentingnya literasi digital. Kegiatan seperti seminar parenting, pelatihan teknologi, dan penyuluhan tentang dampak game online dapat membantu meningkatkan pengetahuan orang tua dalam mengasuh anak di era digital.
3. Diperlukan kolaborasi antara orang tua dan anak dalam menyusun aturan penggunaan teknologi di rumah. Dengan membangun komunikasi yang terbuka, anak akan lebih memahami alasan di balik kontrol yang diterapkan, sehingga tercipta suasana yang saling percaya dan menghormati.

4. Penelitian lebih lanjut dianjurkan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi kontrol sosial orang tua, seperti latar belakang pendidikan, pekerjaan, kondisi ekonomi, dan gaya pengasuhan, agar ditemukan pendekatan yang lebih menyeluruh dalam upaya pengawasan terhadap perilaku digital remaja.

REFERENSI

- Dewi, F. N. R. (2021). Konsep Diri pada Masa Remaja Akhir dalam Kematangan Karir Siswa. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 5(1), 46–62. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i1.9746>
- Perkebunan sungai lala, P. D. (2021). *Monografi Desa Perkebunan Sungai Lala Tahun 2021*.
- Sanjaya, A. (2021). Hubungan Antara Kontrol Sosial Orangtua Dengan Prilaku Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusan,* 5, 4877–4885.
- Suryandari, S. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Kenakalan Remaja. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar),* 4(1), 23–29. <https://doi.org/10.36928/jipd.v4i1.313>
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan (Online Gambling and Social Control of Rural Communities). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya,* 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- Syahrani, R. (2015). Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling,* 1(1), 84–92.