

Kerentanan anak yang terpapar game online untuk menjadi delinkuen : studi kasus terhadap tiga orang anak = Vulnerability of children exposed in online game to become delinquent : case study of three children

Ismail Soleh, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20320650&lokasi=lokal>

Abstrak

Game online menjadi permainan yang sangat marak dan sangat digemari. Game online memungkinkan pemain untuk bertemu dengan berbagai orang dari berbagai wilayah dan dari berbagai kategori usia. Pada situasi ini anak posisi anak akan rentan menjadi korban cyber bullying maupun traditional bullying.

Kegemaran anak bermain game online yang sudah mencapai tahap kecanduan juga akan mempengaruhi agresifitas, mempengaruhi kehidupan mereka di dunia nyata. Hingga melibatkan mereka pada tindak-tandak kenakalan seperti membolos sekolah, merokok, membohongi orang tua, mencuri, menggunakan kata-kata-kata kasar, serta memperburuk kondisi kesehatan mereka.

Permasalahan tersebut kemudian dibahas dengan menggunakan kerangka pemikiran kenakalan anak, status offenses, disorganisasi sosial, perlindungan anak, dan hak-hak anak. Kemudian penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data.

Hasil penelitian ini menemukan adanya suatu kondisi dimana anak ketika pengawasan yang kurang serta control yang lemah dari orangtua dan pengaruh dari teman sebaya group mengakibatkan anak cenderung akan bermain dalam durasi yang lama dan mengakibatkan kecanduan game online dan efek tersebut membuat anak melakukan bolos sekolah, berbohong, mencuri, melakukan penipuan serta kesehatan tubuh yang tidak terjaga dan terbiasa menggunakan kata-kata kasar ketika terjadi interaksi sesama gamer.

Online games have become an emerging and well-liked kind of game. Online games allow players to meet and share with a lot of people from different regions and age categories. In this situation, children will be vulnerable of become the victim in both cyber and traditional bullying. Childrens obsession in playing online games which have reached the stage of addiction also affects their aggression in the real world; skipping school, smoking, lying to parents, stealing, using offensive words, and resulting in their worsen health condition.

This problem then discussed using children delinquency framework, offence status, social disorganization, child protection, and children rights. Then research is conducted with qualitative descriptive approach. Researcher used observation and in-depth interview techniques for data collecting.

This research found that there is a condition in which children with less supervision, weak control from the parents, and peer group influence, have caused them to play online games in extensive duration; making them skipping school, lying, stealing, doing scam, bad health condition, and using crude words in the interaction among gamers.