

**TINJAUAN KRIMINOLOGIS  
TERHADAP ANAK PECANDU GAME ONLINE KHUSUS NYA DI  
KOTA BALIKPAPAN**

**CRIMINOLOGICAL REVIEW  
ON THE SPECIAL ONLINE GAME PECANDU CHILDREN IN THE CITY  
OF BALIKPAPAN**

Ni Made Diah Purnamasari<sup>1</sup>, Amaliah Sabrina<sup>2</sup>

Fakultas Hukum Universitas Balikpapan

Jl. Pupuk Kelurahan Gunung Bahagia

Email : Nimadediah12@gmail.com

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi internet semakin meningkat begitu cepat dan sangat mudah diakses bagi berbagai kalangan usia termasuk anak-anak. Banyak hal yang mudah dilakukan apabila kita memiliki jaringan internet, seperti bermain game online. Kegemaran anak dalam bermain game online yang telah sampai di tahap kecanduan menyebabkan sang anak dapat melalaikan tugas dasarnya sebagai seorang anak seperti belajar. Kecanduan game online dapat dikaitkan dengan banyak masalah sosial, kesehatan mental, kesehatan fisik dan juga disertai dengan ketidakmampuan sang anak dalam mengatur waktunya. Adapun permasalahan hukum dalam penulisan ini adalah faktor-faktor kriminologis apa saja yang menyebabkan anak kecanduan dalam bermain game online serta norma apa saja yang dilanggar dalam hal anak kecanduan bermain game online khususnya di Kota Balikpapan. Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian ini menemukan adanya suatu kondisi dimana anak ketika berada dalam pengawasan yang kurang dari orangtua dan pengaruh dari teman sebaya akan mengakibatkan anak bermain game online dengan durasi yang lama dan mengakibatkan kecanduan terhadap game online. Pengaruh *game online* terhadap anak yaitu membuat anak menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Anak menjadi melupakan kewajibannya dalam belajar dan dengan bermain game online, anak kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya

**Kata kunci :** Anak, Kriminologi, Game Online, Kecanduan

**ABSTRACT**

*The development of internet technology is increasing so fast an easy to access for various ages including children. Many things are easy to do when we have an internet network like playing online games. The child's hobby in playing online games that have reached the stage of addiction causes the child to neglect his basic duties as a child such as studying. Addiction to online games can be associated with many social, mental health, physical health problems and also accompanied by the inability of the child to manage his time. As for the legal problems in this writing are the criminological factors that cause children to become addicted in playing online games as well as what norms are violated in terms of children addicted to playing online games, especially in Balikpapan City. The research method is carried out using a qualitative approach with descriptive research types. The researcher used observation and interview techniques as data collection techniques. The results of this study found that there is a condition where children when supervision is less than their parents and the influence of peers causes children to play online games with long duration and lead to addiction to online games. The influence of online games on children is to make the child become indifferent and less concerned with the environment. The child becomes forgetting his obligation to*

<sup>1</sup> Fakultas Hukum Universitas Balikpapan

<sup>2</sup> Fakultas Hukum Universitas Balikpapan

## Artikel

---

*learn and by playing online games, the child is less concerned with the things that are going on around them*

**Keywords :** *Child, Criminology, Online Game, Addiction*

### I. PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet yang semakin meningkat begitu cepat dari masa ke masa membuat segala hal menjadi sangat mudah untuk diakses bagi berbagai kalangan usia termasuk anak-anak. Banyak hal yang mudah didapatkan dan dilakukan apabila kita memiliki jaringan internet pada alat elektronik yang kita miliki, seperti halnya bermain *game online*. Berkaitan dengan penggunaan internet, *game online* merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan akses internet untuk melakukan permainan. *Game online* menjadi hal baru yang marak digemari karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan orang bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi.

*Game online* sangat berkembang pesat akhir-akhir ini. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Industri *game online* mengalami kenaikan yang signifikan serta penggunaan *game online* yang khususnya masih anak-anak cenderung memiliki dampak yang tidak baik bagi dirinya, apalagi dalam penggunaannya berlebihan. *Game online* pada dasarnya dapat dikatakan sebagai sarana hiburan atau kegiatan pengisi waktu luang. Namun, ada pula pemain *game online* yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga menjadi kecanduan.

Anak yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan. Ketagihan dalam memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karna ia masih dalam usia sekolah. Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif bagi para pemainnya. *Game online* menghabiskan waktu bagi pemainnya untuk bermain. *Game online* merupakan permainan yang tidak pernah berhenti serta tidak memiliki batas akhir permainan ataupun diberhentikan sementara yang dapat menyebabkan pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Dengan begitu, *game online* lebih menyita waktu bagi para pemainnya serta mengakibatkan beberapa dari anak tersebut melakukan tindakan tercela seperti mengambil uang kedua orang tuanya tanpa izin.

Terkait dengan penulisan ini, kami mengambil satu kasus yang terjadi di Kota Balikpapan. Seorang anak yang gemar bermain *game online* bernama Rayhan yang duduk di kelas 5 SD dan berumur 9 tahun. Rayhan mulai kecanduan *game online* dikarenakan semenjak kecil ia selalu diberikan kebebasan untuk memegang telepon seluler milik ibunya. Awalnya ia hanya menonton youtube. Tetapi semakin bertambah usia, Rayhan mulai mengenal *game online*. Ibu Rayhan menuturkan bahwa Rayhan bisa bermain *game online* dengan waktu selama 7 jam dalam sehari, yaitu sebelum pergi sekolah, sepulang sekolah hingga malam sebelum tidur. Pada awalnya Ibu Rayhan membiarkan hal tersebut karena mengira Rayhan hanya bermain seperti biasa saja. Akan tetapi semakin sering bermain *game online* dan semakin mengenal *game online* secara lebih dalam membuat sikap Rayhan mulai berubah. Rayhan mulai marah jika tidak diberikan izin untuk memainkan *game online* tersebut, bahkan Rayhan pernah tertangkap mengambil uang orang tuanya tanpa izin secara diam-diam dan saat ditanya Rayhan menjelaskan bahwa uang tersebut ia pakai untuk membeli voucher *game online*.

## Artikel

---

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tentang faktor-faktor apa saja yang menyebabkan anak kecanduan dalam bermain *game online* serta norma apa saja yang dilanggar dalam hal anak kecanduan bermain *game online* ditinjau dari perspektif Kriminologi.

### B. Rumusan Masalah

Faktor-faktor kriminologis apa sajakah yang menyebabkan anak kecanduan dalam bermain *game online* serta norma apa saja yang dilanggar dalam hal anak kecanduan bermain *game online* khususnya di Kota Balikpapan?

### C. Tinjauan Pustaka

#### 1. Tinjauan Umum Tentang Anak

Usia seseorang merupakan salah satu tolak ukur dalam kajian hukum untuk menentukan kualifikasi pertanggungjawaban atas perbuatan yang dilakukannya. Pengertian anak menurut Kamus Bahasa Indonesia yang dapat disimpulkan ialah keturunan yang kedua yang berarti dari seorang pria dan seorang wanita yang melahirkan keturunannya. Yang dimana keturunan tersebut secara biologis berasal dari sel telur laki-laki yang kemudian berkembang biak di dalam rahim wanita berupa suatu kandungan dan kemudian wanita tersebut pada waktunya nanti melahirkan keturunannya. Pengertian anak menurut peraturan perundang-undangan dapat dilihat dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak yaitu: "*Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan*"<sup>3</sup>

Pengertian Anak menurut Kitab Undang-Undang Hukum perdata : Dalam Pasal 330 Kitab Undang-undang Hukum Perdata, mengatakan orang belum dewasa adalah mereka yang belum mencapai umur 21 tahun dan tidak lebih dahulu telah kawin. Jadi anak adalah setiap orang yang belum berusia 21 tahun dan belum menikah. Jika seorang anak telah menikah sebelum umur 21 tahun kemudian bercerai atau ditinggal mati oleh suaminya sebelum genap umur 21 tahun, maka ia tetap dianggap sebagai orang yang telah dewasa bukan anak-anak.

Menurut Pasal 1 butir 5 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia adalah sebagai berikut : "*Anak adalah setiap manusia yang berusia di bawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut demi kepentingannya*".

Menurut pengetahuan umum, yang dimaksud dengan anak adalah seseorang yang lahir dari hubungan pria dan wanita. Sedangkan yang diartikan dengan anak-anak atau juvenale, adalah seseorang yang masih dibawah usia tertentu dan belum dewasa serta belum kawin.

Anak merupakan tunas sumber potensi dan generasi muda penerus perjuangan cita-cita bangsa dimasa yang akan datang nantinya. Oleh karena itu agar setiap anak kelak mampu memikul tanggung jawab tersebut, maka ia perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental maupun sosial, dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi.

*Children are the living messages we send to a time we will not see* (anak adalah pesan hidup yang kita kirim untuk masa yang tidak kitalihat), begitulah John W Whitehead dalam Lenny N.Rosalin menggambarkan pentingnya anak sebagai generasi penerus sekaligus aset terbesar untuk masa depan. Dalam pandangan yang visioner, anak merupakan bentuk investasi yang menjadi indikator keberhasilan suatu bangsa dalam melaksanakan

---

<sup>3</sup> Wagianti Soetedjo Dan Melani, *Hukum Pidana Anak* (Bandung: Refika Aditama, 2013), Hlm.140.

## Artikel

pembangunan. Keberhasilan pembangunan anak akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa yang akandatang, serta merupakan generasi yang akan menjadi penerus bangsa sehingga mereka harus dipersiapkan dan diarahkan sejak dini agar dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak yang sehat jasmani dan rohani, maju, mandiri dan sejahtera menjadi sumber daya yang berkualitas dandapat menghadapi tantangan di masa datang. Oleh karena itu upayapembangunan anak harus dimulai sedini mungkin mulai dari kandungan hingga tahap-tahap tumbuh kembang selanjutnya.<sup>4</sup>

### 2. Tinjauan Umum Tentang Kriminologi

Secara etimologi, kriminologi berasal dari bahasa latin, yaitu kata "crimen" dan "logos". *Crimen* berarti kejahatan, dan *logos* berarti ilmu. Sehingga kriminologi secara harafiah berarti ilmu yang mempelajari tentang kejahatan atau penjahat.<sup>5</sup>

Adapun beberapa definisi-definisi tentang pengertian serta pemahaman para pakar-pakar hukum tentang pengertian kriminologi, antara lain :

Menurut Romli Atmasasmita mengartikan kriminologi dalam dua pengertian, yaitu pengertian yang sempit dan pengertian yang luas. Dalam pengertian sempit kriminologi secara khusus mempelajari kejahatan. Sedangkan dalam pengertian luas kriminologi mempelajari penologi dan metode-metode yang berkaitan dengan kejahatan dan masalah pencegahan kejahatan dengan tindakan-tindakan yang non-punitif.<sup>6</sup>

Selanjutnya Bonger mendefinisikan bahwa: "Kriminologi adalah suatu ilmu pengetahuan yang bertujuan menyelidiki gejala kejahatan seluas-luasnya".<sup>7</sup> Menurut Wood, merumuskan definisi kriminologi bahwa: "Sebagai ilmu pengetahuan tentang perbuatan jahat dan perilaku tercela yang menyangkut orang-orang yang terlibat dalam perilaku jahat dan perbuatan tercela".<sup>8</sup>

Kriminologi sebagai ilmu pengetahuan dari semua aspek kriminalitas terletak diantara ilmu-ilmu pengetahuan lain yang juga sibuk membahas aspek-aspek kriminalitas. Ilmu-ilmu pengetahuan terpenting yang dimaksudkan yaitu ilmu hukum pidana, sosiologi dan psikologi, yang semuanya saling berhubungan, dan bersama dengan kriminologi dipayungi sebagian oleh etika.

Kriminologi juga menggunakan sedikit banyak hasil-hasil dari ilmu-ilmu pengetahuan lain. Tetapi hubungan dengan ilmu-ilmu pengetahuan itu bersifat sepihak. Sebaiknya, terhadap ilmu hukum pidana, sosiologi, psikologi, dan etika dapat dikatakan hubungan timbal balik, dalam arti, bahwa kriminologi ada kalanya menggunakan hasil-hasil dari ilmu-ilmu tersebut, dan ada kalanya juga memberikan hasil-hasilnya sendiri kepada ilmu-ilmu tadi.

### 3. Tinjauan Umum Tentang Game Online

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk

<sup>4</sup> Solehuddin Solehuddin, "Pelaksanaan Perlindungan Hukum Terhadap Pekerja Anak Yang Bekerja Di Bidang Konstruksi (Studi Di Proyek Pembangunan CV. Karya Sejati Kabupaten Sampang)," *Kumpulan Jurnal Mahasiswa Fakultas Hukum 1*, No. 2 (2013): Hlm.5.

<sup>5</sup> Yesmil Anwar, *Adang, 2010, Kriminologi, Bandung: Refika ADITAMA* (Bandung: Refika Aditama, 2013), Hlm.2.

<sup>6</sup> Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana* (Jakarta: Cetakan Pertama, Sinar Grafika, 2011), Hlm.54.

<sup>7</sup> Topo Santoso And Eva Achjani Ulfa, *Kriminologi. Cetakan Ketiga*, 3rd Ed. (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2003), Hlm.9.

<sup>8</sup> J. E. Sahetapy, *Viktinologi Sebuah Bunga Rampai*, And Pustaka Sinar Harapan, *Teori Kriminologi* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2000), Hlm.7.

## Artikel

menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Secara umum game merupakan suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.

Pada awalnya, game online yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa Personal Computer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah *Counter Strike*. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam jam di *Game Center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin.

Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi game, maka game jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan game online. Pada dasarnya, antara game jaringan dengan game online hampir sama yaitu bermain game dengan menggunakan PC sebagai mediana dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan adalah, dengan game online, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain.<sup>9</sup>

Dapat disimpulkan bahwa game online adalah suatu bentuk berbagai permainan online yang dimainkan atau melibatkan individu atau sekelompok orang dengan aturan tertentu. Game online merupakan permainan media jasa internet yang tujuannya menghibur diri sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainannya.

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan yang sederhana sampai yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan :

### 1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS):*

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh : permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

### 2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS) :*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

### 3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG) :*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

### 4. *Cross-platform online play :*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer

<sup>9</sup> Ibid, Hlm 103

yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

#### 5. *Massively Multiplayer Online Browser Game* :

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

#### 6. *Simulation games* :

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

#### 7. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

- 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)
- 2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)
- 3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*)
- 4) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

### 4. Tinjauan Umum Tentang Kecanduan

Dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan komputer.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game).<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Pradipta Christy Pratiwi, Tri Rejeki Andayani, And Nugraha Arif Karyanta, “Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta,” *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajawa* 1, No. 2 (2012): Hlm.8.

## Artikel

Seseorang dapat dikatakan kecanduan jika penggunaannya lebih dari 30 menit dalam sehari atau jika lebih dari 3 kali dalam sehari (Mappeleo, 2009).<sup>11</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang bergantung pada suatu keadaan yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis. Kecanduan *game online* adalah sebuah keadaan kronis dalam memainkan permainan berbasis elektronik yang berhubungan dengan internet dengan aturan-aturan tertentu sehingga lepas kendali dan menalami kesulitan menghentikan perilaku tersebut.

### D. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis-empiris, yaitu pendekatan yang dilakukan dengan menelaah hukum dalam kenyataan atau berdasarkan fakta yang didapat secara obyektif dilapangan baik berupa data dan informasi. Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data.

## II. Pembahasan

### A. Faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan game online terkait teori kriminologi

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini membuat jenis permainan juga ikut berkembang, jika pada jaman dulu permainan sering dilakukan diluar rumah bersama semua teman dengan menggunakan alat-alat yang ada di alam. Tetapi ketika jaman sudah menjadi berubah dengan teknologi seperti saat ini, maka permainan anak pun menjadi berubah, saat ini anak-anak bermain dengan dirinya sendiri ditemani imajinasinya di depan sebuah layar *smartphone* atau monitor komputer. Faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan game online dapat dikaji menggunakan teori-teori kriminologi dengan penjabaran sebagai berikut :

#### 1. Moral Development Theory

Tahapan perkembangan moral adalah ukuran dari tinggi rendahnya moral seseorang berdasarkan perkembangan penalaran moralnya. Teori ini berpandangan bahwa penalaran moral, yang merupakan dasar dari perilaku etis, mempunyai enam tahapan perkembangan yang dapat teridentifikasi. Ia mengikuti perkembangan dari keputusan moral seiring penambahan usia. Ada tiga tingkatan: pra-konvensional, konvensional, dan pasca-konvensional. Tingkat pra-konvensional dari penalaran moral umumnya ada pada anak-anak, walaupun orang dewasa juga dapat menunjukkan penalaran dalam tahap ini. Seseorang yang berada dalam tingkat pra-konvensional menilai moralitas dari suatu tindakan berdasarkan konsekuensinya langsung. Tingkat pra-konvensional terdiri dari dua tahapan awal dalam perkembangan moral, dan murni melihat diri dalam bentuk *egosentris*.

Pada tahap pertama, individu-individu memfokuskan diri pada konsekuensi langsung dari tindakan mereka yang dirasakan sendiri. Semakin keras hukuman diberikan dianggap semakin salah tindakan itu. Sebagai tambahan, ia tidak tahu bahwa sudut pandang orang lain berbeda dari sudut pandang dirinya. Tahapan ini bisa dilihat sebagai sejenis otoriterisme.

Kasus terkait Rayhan yang kecanduan akan *game online* termasuk dalam teori ini dikarenakan usia Rayhan yang masih 9 tahun dan dia merasa hal yang dilakukannya pada saat bermain *game online* tidak melanggar norma apapun, dan tindakan yang dilakukannya juga tidak melanggar aturan hukum yang berlaku di masyarakat. Akan tetapi aktifitas bermain *game online* yang dilakukan oleh Rayhan ini termasuk dalam aktifitas yang tidak bermanfaat. Dari pihak keluarga sebenarnya memberikan batasan-batasan kepada Rayhan dalam bermain *game online* karena *game online* membuat Rayhan lalai dalam melakukan aktifitas yang lain.

<sup>11</sup> FITRI MARIFATUL LAILI, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya," *Jurnal BK UNESA* 5, No. 1 (2015): Hlm.67.

## Artikel

---

Pihak keluarga pun menerapkan beberapa aturan dan batasan untuk Rayhan, batasannya berupa waktu bermain *smartphone* yang dibatasi hanya 7 jam dalam sehari terkecuali pada hari libur akan tetapi peraturan ini tidak berjalan dengan baik di lingkungan rumah dikarenakan kurangnya pengawasan dari orang tua Rayhan dikarenakan kedua orang tua Rayhan bekerja dan tante dari Rayhan saat ini masih kuliah. Dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* tersebut ialah kesehatan mata yang dapat mempengaruhi penglihatan Rayhan akibat terlalu sering menatap layar *smartphone* ketika sedang bermain *game online*. Hal itu dikarenakan layar *smartphone* memiliki sinar baru yang dapat merusak retina mata apabila terpapar terlalu lama oleh sinar biru tersebut. Selain itu dalam faktor kesehatan sendiri menatap layar *smartphone* terlalu lama akan mengakibatkan kinerja otak menjadi berkurang.

### 2. Social Learning Theory

Teori pembelajaran sosial menekankan bahwa lingkungan-lingkungan yang dihadapkan pada seseorang secara kebetulan; lingkungan-lingkungan itu kerap kali dipilih dan diubah oleh orang itu melalui perilakunya sendiri. Lebih tepatnya seorang anak belajar bagaimana bertingkah laku melalui peniruan dari orang-orang sekitarnya, dengan kata lain pengaruh lingkungan/pertemanan berdampak besar pada perilaku si anak tersebut. Albert Bandura berpendapat bahwa anak belajar bagaimana bertingkah laku secara social ditransmisikan melalui contoh-contoh yang terutama datang dari keluarga, sub-budaya, dan media massa.

Dalam kasus Rayhan ini, Rayhan meniru dari lingkungan pertemanannya dimana rata-rata teman-temannya banyak yang bermain *game online*. Salah satunya adalah teman bermain di lingkungan rumah Rayhan yaitu Rio. Sebelum nya Rayhan dan Rio sering bermain bola bersama di lapangan di dekat rumah akan tetapi setelah Rio memiliki *smartphone*, ia menjadi sangat suka bermain *game online* yang ia download pada *smartphone* nya tersebut. Setelah Rayhan melihat dan mengamati bahwa Rio suka memainkan beberapa *game online* tersebut, Rayhan pun mencoba dan mempelajari bagaimana caranya agar ia bisa bermain *game online* tersebut. Salah satu caranya adalah dengan mencari dan menonton video tutorial bermain *game online* yang saat ini dengan mudahnya dapat kita temukan di aplikasi *Youtube*, dari aplikasi ini Rayhan banyak belajar bagaimana cara bermain *game* yang baik, bagaimana cara agar dapat menaikkan level dari *game* yang ia mainkan dan masih banyak lagi tutorial bermain *game online* yang ia tonton dan pelajari dari video di aplikasi *Youtube* tersebut. Rayhan lalu meniru dan mengikuti untuk bermain *game online* hingga menyebabkan ia kecanduan akan sebuah *game online*.

### 3. Social Control Theory

Teori kontrol sosial pada dasarnya berusaha menjelaskan kenakalan remaja dan bukan kejahatan oleh orang dewasa, namun disini kami menghubungkan antara perilaku menyimpang pada waktu kecil atau remaja membawa dampak pada anak sampai tumbuh menjadi dewasa dan akan melakukan kejahatan, pengaruh bawaan dari masa lalu atau remaja membuat seorang menjadi serakah, berkurangnya pendekatan keluarga atau pembentukan pada masa anak-anak, kurangnya pembentukan kepribadian dari keluarga maupun lingkungan sekolah akan berpengaruh pada waktu seseorang itu menempati posisi tertentu dalam jabatannya nanti.

Teori kontrol sosial, pada teori ini menyatakan bahwa pada dasarnya setiap individu di masyarakat mempunyai kecenderungan yang sama. Kemungkinannya menjadi baik ataupun menjadi jahat. Berprilaku baik maupun jahatnya seseorang, sepenuhnya bergantung pada lingkungannya. Individu tersebut akan menjadi baik kalau saja lingkungannya membuat demikian, dan begitu pula sebaliknya



## Artikel

---

Dalam kasus Rayhan ini, Rayhan memiliki lingkungan pertemanan yang memang suka bermain game online dan pada akhirnya membuat ia masuk dalam area permainan *game online* tersebut.

### 4. Faktor Internal :

#### *Self Control*

Kontrol diri atau internal *self control* adalah kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya dan kemampuan untuk menekan atau menghambat dorongan yang ada. Pada kasus Rayhan, kurang adanya *self control* dalam diri Rayhan dikarenakan Rayhan masih berumur 9 tahun dan beranggapan bahwa apa yang dilakukannya tidak salah maka Rayhan tidak bisa mengontrol dirinya sendiri untuk berhenti bermain game online tersebut sehingga mengakibatkan Rayhan menjadi kecanduan dalam bermain *Game Online*.

### 5. Faktor Eksternal :

#### a. Keluarga

Kelemahan yang terdapat dalam lingkungan keluarga adalah kurangnya pengawasan yang dilakukan dari kedua orang tua Rayhan dan juga dari anggota keluarga yang ada di lingkungan rumah Rayhan tersebut. Jam bermain *smartphone* sudah ditentukan oleh orang tua Rayhan akan tetapi dikarenakan orang tua dari Rayhan sering bekerja hingga sore hari dan bahkan sering kali lembur maka yang terjadi adalah Rayhan melanggar peraturan yang telah dibuat oleh orang tuanya dan berakibat fatal dikarenakan dalam kasus ini Rayhan menjadi kecanduan dalam bermain *game online*.

#### b. Masyarakat

Faktor yang mempengaruhi kasus ini juga terdapat dari segi masyarakat, dikarenakan sampai sekarang masyarakat beranggapan bahwa hal yang wajar jika anak-anak bermain *game online* dikarenakan masa anak-anak adalah waktu untuk mereka bermain, akan tetapi masyarakat masih belum sadar akan dampak dari bermain *game online* apabila dimainkan secara terus menerus akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan, bahkan bukan hanya *game online* saja tetapi saat ini anak dapat dengan mudahnya menonton film kartun atau animasi favoritnya di aplikasi *Youtube* dan karena mudahnya akses yang didapat hal ini dapat menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan anak kecanduan dalam memegang *smartphone* terus menerus.

#### c. Penegak Hukum

Seperti yang telah kita ketahui bahwa bermain *game online* memang tidak melanggar norma apapun dan tidak dapat menjadi sesuatu yang berakibatkan hukum oleh karena itu sampai sekarang tidak ditemukan Peraturan Perundang-Undangan ataupun Peraturan apapun yang isi dari peraturan tersebut adalah larangan dalam bermain *game online* yang terlalu lama dan ini menunjukkan kekurangan beserta lemahnya pengawasan dari bagian penegak hukum itu sendiri.

### 4. *Differential Association Theory*

Teori asosiasi diferensial, perilaku menyimpang merupakan suatu perbuatan yang didapatkan setelah melalui proses belajar. Proses belajar yang dimaksud adalah mempelajari dan memahami norma-norma yang menyimpang dari subkultur. Jadi, penyimpangan perilaku adalah fenomena yang dipelajari oleh seseorang dari orang lain atau kelompok. Tingkah laku tersebut dapat dipelajari melalui interaksi dan komunikasi. Yang dipelajari dalam kelompok

## Artikel

tersebut adalah teknik untuk melakukan kejahatan dan alasan-alasan (nilai-nilai, motif, rasionalisasi, serta tingkah laku) yang mendukung perbuatan jahat tersebut.

Pada kasus Rayhan, penyebab kecanduan dalam bermain *game online* dikarenakan ia sering melihat serta mempelajarinya dari teman-teman pergaulannya yang rata-rata bermain *game online* sehingga ia langsung mempraktikkannya setelah ia mempelajarinya.

### 5. Mental Disorder

*Mental Disorder* merupakan sindrom atau pola perilaku, atau *psikologis* seseorang yang secara klinik cukup bermakna, dan secara khas berkaitan dengan suatu gejala penderitaan atau gangguan di dalam satu atau lebih fungsi yang penting dari manusia. Sebagai tambahan, disimpulkan bahwa disfungsi itu adalah disfungsi dalam segi perilaku, *psikologis* atau biologis, dan gangguan itu tidak semata-mata terletak didalam hubungan antara orang dengan masyarakat (Rusdi Maslim, 1998).

Seperti kita ketahui, Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organizations* (WHO) menetapkan Kecanduan game atau game disorder ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan. Terkait kasus Rayhan ini ia melanggar norma kesopanan karena : Norma kesopanan atau sopan santun bersifat relatif karena setiap tempat, lingkungan, dan waktu memiliki kategori norma kesopannya sendiri. Sopan santun sangat perlu dan penting menjadi budaya wajib yang harus dimiliki, baik di tengah masyarakat.

Dalam kasus yang dialami Rayhan, hal ini bersangkutan dengan norma kesopanan karena Rayhan kerap kali marah kepada sang bunda apabila tidak diperbolehkan bermain gadget atau bahkan pada saat bundanya hanya sekedar mengingatkan, Rayhan tidak mendengarkan dan tidak menuruti apa perkataan sang bunda.

### B. Dampak Terhadap Anak yang Kecanduan Game Online

Maraknya *game online* sekarang ini, membuat para *gamers* bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk menatap layar *gadget*. Seakan tidak mengenal usia, *game online* hampir menjadi sebuah adiktif bagi banyak anak-anak, remaja hingga orang dewasa. *Game online* sudah seperti kebutuhan gaya hidup dan hal ini akan berdampak buruk apalagi terhadap anak-anak, dampak buruk yang dapat terjadi seperti gangguan kesehatan dan psikologis serta merusak organ tubuh bagian dalam.

#### 1. Dampak Terhadap Kesehatan

Banyak dampak buruk terhadap kesehatan bagi anak pecandu *game online* seperti contohnya memicu autisme seperti yang kita tahu bahwa Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organizations* (WHO) menetapkan Kecanduan game atau game disorder ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental. Walaupun ada yang beranggapan bahwa bermain *game online* dapat meningkatkan kreativitas juga konsentrasi namun apabila dalam bermain *game online* dilakukan dengan jangka waktu yang terus-menerus akan berdampak pada kesehatan.

Profesor bernama Gregory dari *Universite de Montreal* mengungkapkan hasil penelitian yang dimuat dalam jurnal *Molecular Psychiatry* ini justru mengungkap hal sebaliknya. Orang yang bermain *game online* khususnya *game action* selama 6 jam lebih setiap minggu memiliki bagian abu-abu (*grey matter*) yang lebih sedikit pada bagian *hipokampus*, dibandingkan yang

## Artikel

jarang bermain *game*.<sup>12</sup> Hipokampus adalah bagian otak yang menjadi pusat belajar, penyimpanan, dan pengolahan memori jangka panjang. Apabila keseluruhan hipokampus rusak, atau bahkan hanya sebagian saja, maka dapat membuat anak mengalami masalah memori yang serius. Saat bermain *game action*, otak dipaksa berpikir kreatif untuk menemukan strategi mengalahkan lawan. Proses ini melibatkan bagian otak yang bernama striatum.

*Striatum* adalah bagian otak yang bertindak seperti semacam *autopilot*. Maksudnya, otak secara otomatis tahu seluk-beluk strategi permainan, misalnya kapan harus belok ke kanan, kiri, maju, atau mundur tanpa harus berpikir panjang. Jadi, bagian otak ini membuat arah tadi menjadi sebuah kebiasaan. Semakin sering striatum ini digunakan, maka otak akan semakin sedikit menggunakan hipokampus untuk mengingat hal-hal penting. Akibatnya, hipokampus mengalami *atrofi* atau kehilangan sel-sel dan jaringannya secara perlahan.

Dampak fatalnya, otak menjadi tidak bisa lagi mengingat hal-hal yang sifatnya jangka panjang. Mungkin masih bisa mengingat kembali hal-hal yang terjadi beberapa waktu lalu, tapi sayangnya tidak dapat mengingat hal-hal yang baru terjadi sebelum hipokampus rusak. Masalah pada otak, radiasi yang diterima dari mata yang sampai di otak akan mempengaruhi sistem *neurotransmitter* sehingga akan mempengaruhi fungsi hormon, fungsi saraf dan lain lain.

Dampak kesehatan seperti ini sangat berpengaruh dalam proses belajar anak dalam menerima materi di sekolah maupun belajar di rumah. Karena hal ini berpengaruh terhadap penurunan konsentrasi terhadap otak, mengganggu fungsi daya ingat yang juga dapat menyebabkan penyusutan otak karena adanya kelainan fungsi dan respon otak. *Game online* juga dapat memicu halusinasi apabila tingkat kecanduan yang dialami sangat tinggi. Halusinasi berupa menyamakan hal di dunia maya atau dunia di dalam *game online* dengan dunia nyata. Anak yang tingkat kecanduannya sampai ditahap ini bisa menjadi salah satu penyebab anak melakukan tindak kejahatan di dunia nyata.

Dampak kesehatan lainnya seperti mata merah atau berair bahkan bisa sampai pada kerusakan mata dalam fungsi penglihatan, karena terlalu lama memandang layar gadget saat bermain *game online*. Apabila pada saat bermain *game online* menggunakan *headset*, maka dapat menyebabkan pendengaran rusak, jika volume dengan keras dan dalam jangka waktu yang lama. Masalah pencernaan juga dapat terjadi pada anak terlebih daya tahan tubuh anak masih sangat lemah dibandingkan orang dewasa. Hal ini bisa disebabkan karena menunda makan atau pola makan yang menjadi tidak teratur saat bermain *game online* ditambah lagi dengan menu yang tidak sehat yang dapat memicu penyakit maag, tukak lambung, luka pada usus, hingga wasir/ambeien. Gangguan sirkulasi seperti pusing kepala, migrain atau vertigo karena radiasi yang diberikan oleh gadget kepada otak.<sup>13</sup>

## 2. Dampak Terhadap Psikologi

Anak yang kecanduan *game online* kerap melakukan perubahan yang juga signifikan karena anak masih belum sepenuhnya dapat mengontrol diri akan sesuatu yang dilakukannya. Dampak yang dapat terjadi terkait dampak terhadap psikologis anak yang kecanduan *game online* dapat berupa kelainan perilaku atau perubahan sikap diri. Perubahan sikap diri anak ini seperti anak dengan mudahnya melalaikan tugas dan kewajiban sebagai anak apabila di rumah. Kurangnya waktu belajar atau bahkan tidak belajar sama sekali, mengulur waktu

<sup>12</sup> <https://Lifestyle.Okezone.Com/Read/2019/02/04/481/2013781/Waspada-Ini-Dampak-Terparah-Dari-Kecanduan-Game-Online> Diakses Pada Hari Kamis Tanggal 18 Juli 2019 Pada Pukul 19:12 WITA

<sup>13</sup> <https://Www.Tagar.Id/Buat-Yang-Kecanduan-Game-Online-Ini-Loh-Dampaknya-Buat-Otak> Diakses Pada Hari Kamis Tanggal 18 Juli 2019 Pada Pukul 19:55 WITA

## Artikel

dalam melakukan kegiatan seperti makan, minum, mandi atau bahkan sekedar untuk beristirahat di siang hari juga malam hari yang mengakibatkan kurangnya waktu tidur si anak. Perubahan sikap diri anak juga berdampak pada pola hidup si anak yang dapat menyebabkan anak yang seharusnya tidur dalam waktu 10 sampai 12 jam mungkin hanya tidur 6 sampai 7 jam saja. Anak yang biasanya menghabiskan waktu liburanya dengan menonton televisi, membaca buku atau sekedar membaca komik dan juga bermain diluar rumah, hanya menghabiskan waktu di dalam rumah berjam-jam dengan bermain *game online*.

Mudah cemas dan frustrasi juga dapat dirasakan oleh anak pecandu *game online*. Dalam hal ini apabila si anak tidak memainkan game dalam sehari, pasti ada suatu hal yang kurang dirasakan si anak dikarenakan aktivitas bermain game online sudah menjadi sebuah kebiasaan bahkan seperti kebutuhan pokok yang tidak bisa dilewatkan begitu saja bagi si anak. Cemas dan frustrasi yang dialami anak pecandu *game online* ini juga dapat disebabkan apabila kegiatan bermainnya di batasi dan dihentikan secara tiba-tiba pada saat dia bermain game online. Kehilangan koneksi internet juga dapat memicu perasaan cemas karena dengan tidak adanya koneksi internet maka tidak dapat pula bagi pecandu *game online* memainkan gamenya.

Sulit diatur menjadi salah satu dampak pula terhadap anak yang kecanduan *game online*. Sulit diaturnya si anak dikarenakan fokusnya yang berubah hanya pada game online. Banyak hal yang dapat dilewatkan sang anak hanya untuk tetap bertahan dengan game yang dimainkannya. Anak juga menjadi tidak patuh terhadap perintah orangtua, dan apabila orangtua memberi larangan terhadap bermain *game online*, anak tentu saja akan melanggarnya dan dengan berbagai cara akan tetap berusaha agar dapat bermain *game online*. Anak dapat marah, menangis bahkan sampai melawan orangtua yang mana hal ini membuat perilaku diri anak susah diatur.

Kesulitan mengontrol emosi berkaitan dengan sulit diaturnya si anak yang sudah kecanduan akan *game online*. Apabila waktu bermain si anak dibatasi dengan tidak kesesuaian kemauan si anak maka anak akan menjadi mudah marah. Anak-anak masih belum bisa mengontrol emosinya dengan stabil, maka dari itu dampak terhadap larangan atau batasan yang diberikan kepada anak dalam bermain *game online* dapat berpengaruh. Mengingat akan kegiatan pokok yang seharusnya memang dilakukan sang anak juga dapat memicu sang anak merasa emosi. Emosi yang dimiliki anak berbeda dengan yang dimiliki remaja ataupun orang dewasa. Saat anak-anak merasa emosi dan mudah marah, mereka akan melakukan apa saja bahkan hal buruk sekalipun untuk melampiaskan emosi atau kemarahannya.

Anak yang kecanduan *game online* juga menjadi cenderung bersikap agresif. Agresif ialah merupakan suatu tindakan yang cenderung (ingin) menyerang sesuatu yang dipandang sebagai hal atau suatu situasi yang mengecewakan, menghalangi, atau menghambat.<sup>14</sup> Selain dikarenakan anak yang bermain *game online action* memiliki kebiasaan menirukan apa yang dilihat dan dilakukannya di game online tersebut, hal-hal yang dapat menyebabkan sikap agresif ini apabila si anak dilarang bermain *game online*, dilakukan penyitaan gadget yang dimiliki si anak, atau bahkan mengganggu dalam keadaan si anak sedang bermain game online. Karena hal inilah yang membuat anak berpikir baha hal yang dilakukan orang lain terhadapnya berupa sesuatu yang menghalangi dirinya dalam bermain game online.

Sikap agresif yang dimiliki anak pecandu *game online* juga berdampak terhadap sikap buruk yang lain seperti misalnya menjadi sering berbohong dan pintar memanipulasi suatu

<sup>14</sup> <https://www.artikata.com/arti-318020-agresif.html> Diakses Pada Hari Kamis Tanggal 18 Juli 2019 Pada Pukul 21:05 WITA

## Artikel

keadaan. Banyaknya sikap buruk yang timbul dari diri anak pecandu *game online*, membuat si anak akhirnya menjadi kesulitan dalam bersosialisasi di masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Bukan hanya itu, bahkan di lingkungan keluargapun juga terkadang ikut terpengaruh akan sikap si anak.

Terlalu banyak menghabiskan waktu dengan gadget dan bermain *game online*, serta hanya berkomunikasi lewat suara dengan para pemain yang ditemui si anak pada *game online* membuat anak menjadi lupa bagaimana proses berbicara atau bersosialisasi langsung terhadap orang lain atau teman sebayanya di dunia nyata. Pembahasan yang juga akan jauh berbeda saat si anak berbicara kepada orang lain yang tidak memainkan *game online* juga dapat membuat si anak tidak tertarik untuk bersosialisasi dan mengenal orang lain lebih jauh. Sikap buruk yang dimiliki anak pecandu *game online* juga tidak sesuai dengan anak-anak normal lainnya yang tidak kecanduan terhadap *game online*. Anak pecandu *game online* akhirnya tidak mampu menjalankan kewajibannya dengan baik seperti sekolah.

Insomnia juga menjadi salah satu faktor dampak psikologis yang dapat terjadi pada pecandu *game online*. Dalam kasus ini anak yang kecanduan akan *game online* dapat membuatnya lupa waktu bahkan dapat memainkan *game online* hingga malam hari yang seharusnya bagi anak-anak waktunya beristirahat akan tetapi malah bermain *game online*. Bahkan hingga berani melakukan tindakan yang tidak seharusnya dilakukan yaitu mencuri. Hal ini dikarenakan dalam *game online*, tidak semua yang bermain adalah anak-anak namun menjadi satu kategori dengan remaja juga orang dewasa. Oleh karena itu, alaupun di malam hari masih banyak saja orang yang bermain *game online*. Pada akhirnya anak yang kecanduan terhadap *game online* akan kesulitan menilai realitas atau berpikir sehat.

### III. PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Kasus terkait Rayhan yang kecanduan akan *game online* termasuk dalam teori *Moral Development Theory* dikarenakan usia Rayhan yang masih 9 tahun dan dia merasa hal yang dilakukannya pada saat bermain *game online* tidak melanggar norma apapun, dan tindakan yang dilakukannya juga tidak melanggar aturan hukum yang berlaku di masyarakat. Kasus terkait Rayhan juga termasuk kedalam *Social Learning Theory*, ia meniru dari lingkungan pertemanannya dimana rata-rata teman-temannya banyak yang bermain *game online*. Kasus Rayhan ini juga masuk dalam *Social Control Theory*, kurang adanya self control dalam diri Rayhan dikarenakan Rayhan masih berumur 9 tahun serta kurang adanya pengawasan yang dilakukan oleh orang tua. Serta termasuk juga dalam *Differential Association Theory* dan *Mental Disorder*

Pengaruh *game online* terhadap anak yaitu membuat anak menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, serta menyebabkan Anak menjadi melupakan kewajibannya dalam belajar dan dengan bermain *game online*, anak kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, mereka menjadi lupa waktu, untuk makan, beristirahat dan waktu untuk melakukan aktivitas menyenangkan yang lain yang biasa dilakukan oleh anak-anak. Anak pecandu *game online* juga akan terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan, sehingga menjadi sulit konsentrasi terhadap studi, bahkan diri sendiri. Bermain *game online* yang terus menerus juga membuat anak menjadi agresif serta berdampak dengan sikap buruk lainnya, contohnya bagaimana anak mulai mempunyai keberanian untuk mencuri uang milik kedua orang tuanya hanya untuk membeli kupon *game online*. Serta dapat mengganggu kesehatan fisik Apabila anak terlalu sering dan terlalu lama dalam bermain *game online* maka anak tersebut akan mengalami gangguan kesehatan fisiknya, seperti gangguan pada mata, otak dan juga terganggunya sistem pencernaan.

## Artikel

**B. Saran**

*Game online* akan menjadi suatu hal yang berdampak buruk dan akan menjadi penyakit apabila dimainkan bukan pada porsi yang tepat. Untuk itu kita harus pandai dalam menakar kebutuhan pokok dan kebutuhan yang banyak untuk bersenang-senang. *Game online* akan menghasilkan suatu sisi positif, salah satunya, apabila kita dapat terlibat memberikan sumbangsih dalam game tersebut. Contohnya apabila kita berorientasi bermain sembari mempelajari bagaimana cara pembuatannya sehingga kelak dapat menghadirkan diri sebagai produsen *game*.

Anak dengan bantuan orangtua atau keluarga hendaknya berupaya untuk membantu si anak dalam mengurangi bermain *game online* karena dapat berdampak buruk bagi anak tersebut, baik dampak negatif secara fisik maupun psikologis. Banyak hal yang dilakukan si anak untuk dapat mengisi waktu luang dengan berbagai hal-hal positif lainnya seperti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Para orang tua diharapkan mampu memberikan pengawasan secara lebih intensif terhadap anak mereka, sehingga mereka tidak banyak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*. Orang tua juga disarankan untuk tidak memberikan gadget yang terlalu bagus kepada anak yang masih dibawah umur karena masih belum sesuai dengan kebutuhan mereka yang sebenarnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, Mahrus. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Jakarta: Cetakan Pertama, Sinar Grafika, 2011.
- Anwar, Yesmil. *Adang, 2010, Kriminologi, Bandung: Refika Aditama*. Bandung: Refika Aditama, 2013.
- Marifatul Laili, Fitri. “*Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya*.” *Jurnal Bk Unesa* 5, No. 1 (2015).
- Melani, Wagiyati Soetedjo Dan. *Hukum Pidana Anak*. Bandung: Refika Aditama, 2013.
- Pratiwi, Pradipta Christy, Tri Rejeki Andayani, And Nugraha Arif Karyanta. “*Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta*.” *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa* 1, No. 2 (2012).
- Sahetapy, J. E., Viktimologi Sebuah Bunga Rampai, And Pustaka Sinar Harapan. *Teori Kriminologi*. Bandung: Pt Citra Aditya Bakti, 2000.
- Santoso, Topo, And Eva Achjani Ulfa. *Kriminologi. Cetakan Ketiga*. 3rd Ed. Jakarta: Pt Grafindo Persada, 2003.
- Solehuddin, Solehuddin. “*Pelaksanaan Perlindungan Hukum Terhadap Pekerja Anak Yang Bekerja Di Bidang Konstruksi (Studi Di Proyek Pembangunan Cv. Karya Sejati Kabupaten Sampang)*.” *Kumpulan Jurnal Mahasiswa Fakultas Hukum* 1, No. 2 (2013).
- Fitri Ma’rifatul Laili, 2015, *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya*, Jurnal Bk Universitas Negeri Surabaya.
- [Http://www.depkes.go.id/article/view/18070600009/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-atau-ketergantungan.html](http://www.depkes.go.id/article/view/18070600009/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-atau-ketergantungan.html).

*Artikel*

---

<https://kbbi.web.id/anak>.

<https://akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/>.

<https://lifestyle.okezone.com/read/2019/02/04/481/2013781/waspada-ini-dampak-terparah-dari-kecanduan-game-online>

<https://www.tagar.id/buat-yang-kecanduan-game-online-ini-loh-dampaknya-buat-otak>