

Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online

Niluh Nadiasih ^{a,1}

^a Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Menui

¹ nadiasihniluh78@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 2 Juli 2021;

Revised: 10 Juli 2021;

Accepted: 18 Juli 2021.

Kata-kata Kunci:

Game Online;

Peran Orangtua;

Pengawasan Anak.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui peran apa saja yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam menghadapi anaknya yang kecanduan game online serta resiko yang dihadapinya. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus secara sederhana bisa dimengerti ssebagai proses penyelidikan atau pemeriksaan secara mendalam, terperinci, dan detail pada suatu peristiwa tertentu atau khusus yang terjadi. Hasil penelitian mengungkapkan pertama, orang tua bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online. Penerapan kedua yang dilakukan orang tua adalah membatasi uang saku dan jajan anak. Upaya meminimalisir perilaku kebiasaan dalam bermain game online pada anak bisa dilakukan dengan membatasi dalam memberi uang jajan anak. Penerapan ketiga yang dilakukan orang tua adalah selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah. Penerapan keempat yang dilakukan orang tua adalah dengan tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan game online. Penerapan kelima yang dilakukan orang tua adalah dengan memberikan batasan waktu anak untuk keluar rumah.

Keywords:

Online Games;

Role of Parents;

Child Supervision.

ABSTRACT

The Importance of The Role of Parents In Supervising Their Children Against Online Games. This research aims to find out what role parents can play in dealing with their children who are addicted to online games and the risks they face. This research method uses qualitative methods with a case study approach. Case studies can simply be understood as a process of investigation or examination in depth, detail, and detail on a particular or special event that occurs. The results revealed first, parents are assertive by limiting the time children play online games. The second application that parents do is to limit the child's allowance and snacks. Efforts to minimize habitual behavior in playing online games in children can be done by limiting in giving children snack money. The third application that parents do is selective in choosing children's playmates when outside the home. The fourth application that parents do is to not provide assistance when the child has difficulty playing online games. The fifth application that parents do is to provide a limit on the child's time to leave the house.

Copyright © 2021 (Niluh Nadiasih). All Right Reserved

How to Cite: Nadiasih, N. (2021). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(3), 90–96. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i3.423>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Game online adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati oleh semua orang saat ini terutama bagi anak-anak (Musthafa, dkk., 2015). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah menjadi media baru (game online) yang semakin menambahkan kompleks kehidupan media. Peran orang tua dalam hal ini sangat diperlukan untuk dapat mendidik anaknya agar memahami isi atau pesan yang terdapat pada sebuah media online (game online) dengan salah satunya dapat memberikan pengawasan kepada anak mereka saat menggunakannya (Halawa, 2018).

Tren game online yang sekarang banyak digandrungi lapisan usia terutama pada anak-anak tidak hanya memberikan dampak positif saja, namun juga dapat membawa dampak negatif kepada anak. Di dalam permainan game online sekarang ini terdapat salah satu bagian yang dimana harus melakukan suatu pengisian atau yang sering kita kenali dengan sebutan “top up” (Yallop, 2011). Oleh karena itu, untuk melakukan top up ini pasti memerlukan biaya yang bisa dibilang cukup besar dan sangat tidak cocok sekali untuk uang jajan bagi anak-anak. Dengan seiring berjalannya waktu apabila seorang anak yang telah kecanduan terhadap game ini akan selalu melakukan kegiatan top up tersebut. Sehingga dengan suatu perilaku kekerasan pun dapat mereka lakukan untuk bisa melakukan top up game yang mereka mainkan. Seperti halnya mencuri dan sebagainya, karena tidak adanya biaya atau uang cukup yang diberikan oleh orangtua mereka dalam hal melakukan top up game tersebut. Disinilah peran orang tua dibutuhkan yaitu dengan memberikan pengawasan kepada anak dalam bermain game online untuk meminimalisir dampak negatif dari game online (Novrialdy, 2019).

Sudut pandang yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori yang dikemukakan oleh salah seorang pemikir yang berasal dari Amerika Serikat, yaitu Larry Laudan dengan sudut pandang pemikirannya adalah menggunakan manajemen resiko. Dengan adanya manajemen resiko ini orang tua dapat mengatasi suatu resiko yang dihadapi oleh anak-anaknya yang telah kecanduan dalam hal main game online sehingga mendapatkan dampak negatif yang dirasakannya, dengan ini orang tua dapat mencari solusi yang terbaik dengan untuk anak mereka. Penelitian ini bertujuan mengetahui peran apa saja yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam menghadapi anaknya yang kecanduan game online serta resiko yang dihadapinya. Rumusan masalah dalam penelitian ini berusaha menjawab dua pertanyaan, yaitu pertama, bagaimana penerapan manajemen resiko yang cocok dilakukan oleh orang tua dalam menghadapi anak yang telah kecanduan game online dalam menggunakan perspektif Larry Laudan? Kedua, faktor-faktor apakah yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain game online jika berpandang dengan pemikiran Larry Laudan yaitu manajemen resiko?

Pada penelitian ini terdapat dua penggolongan jurnal yang berdasarkan tema yang sudah ditetapkan yaitu, yang pertama jurnal tentang pemikiran Larry Laudan manajemen resiko dan kasir dimarahi usai anak top up game online. Perbedaan dan kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini yakni fokus masalah tentang peran orang tua dalam menyikapi anaknya yang telah kecanduan game online yang menggunakan perspektif Larry Laudan dalam pemikiran manajemen risikonya, sehingga memiliki perbedaan yang signifikan dengan jurnal yang diambil sebagai referensi. Dengan adanya pemikiran Larry Laudan yaitu manajemen resiko, orang tua mampu mengatasi dan dapat mencari solusi yang terbaik untuk anaknya supaya tidak mendapatkan hal yang negatif dengan bermain game online tersebut.

Larry Laudan adalah seorang pemikir yang berasal dari Amerika Serikat, lahir pada tanggal 16 Oktober 1941 di Austin, Texas. Beliau kini berusia 79 tahun dan masih hidup dan menetap di Amerika Serikat. Larry Laudan pernah menempuh pendidikan di University of Kansas (BA Physics, 1962) dan Princeton University (Ph.D, 1965). Sekarang beliau berkecimpung pada institusi di Universitas Pittsburgh, Virginia Tech, Universitas Hawaii, Sekolah Hukum Universitas Texas, UNAM. Ide-ide penting yang dikemukakan oleh Larry Laudan yaitu model retikulasi rasionalitas ilmiah berpusat pada konsep tradisi penelitian. Ia juga sangat mengkritik tradisi positivisme, realisme, dan relativisme. Larry

Laudan sangat terkenal karena argumen induksi pesimisnya yang menentang klaim bahwa kesuksesan kumulatif sains menunjukkan bahwa sains harus benar-benar menggambarkan suatu realitas

Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus secara sederhana diartikan sebagai proses penyelidikan atau pemeriksaan secara mendalam, terperinci, dan detail pada suatu peristiwa tertentu atau khusus yang terjadi (Nurdin, & Hartati, 2019). Studi kasus dapat diperoleh dari metode-metode penelitian formal. Penelitian studi kasus ini, dalam konteks ini, menggunakan jurnal atau literatur yang berkaitan pada fokus serta kasus penelitian ini, yaitu jurnal mengenai sudut pandang Larry Laudan, jurnal mengenai kasus kasir yang dimarahi oleh orang tua anak yang melakukan top up game online, serta literatur yang menjelaskan tentang peran dan juga pengawasan orang tua sebagai orang yang bertanggung jawab atas apa yang seorang anak dibawah umur lakukan. Analisis data dilakukan dengan melakukan pembacaan deskriptif, dan melakukan penafsiran.

Hasil dan Pembahasan

Anak-anak, saat ini yang sudah mengenal apa itu game online, mereka bermain menggunakan gadget yang mereka miliki, game online merupakan permainan yang populer dikalangan anak-anak, remaja, hingga dewa. Tidak bisa dielakan lagi apabila anak-anak di zaman sekarang lebih asik bermain dengan gadgetnya dibanding dengan teman sebayanya. Menurut (Nurhidayah, 2012) pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anaknya dalam bermain gadget di era digital ini agar anak tidak melakukan hal yang seharusnya dilakukan. Hal ini berkaitan dengan perspektif pemikiran Larry Laudan mengenai manajemen risiko. Bahwa dengan adanya manajemen risiko ini orang tua dapat mengatasi anak-anaknya yang telah kecanduan dalam hal game online sehingga menimbulkan suatu kerugian untuk dirinya pribadi dan orang lain. Oleh karena itu, dengan adanya manajemen risiko sebagai sudut pandang yang telah dikemukakan oleh Larry Laudan ini dapat digunakan oleh orang tua untuk bisa mendapat solusi terbaik akan bahaya dan resiko yang akan terjadi.

Dalam hal ini Larry Laudan menjelaskan bahwa dengan adanya suatu kemarahan moral dan kasih sayang merupakan suatu tanggapan yang tepat untuk sebuah terorisme, akan tetapi ketakutan untuk diri sendiri dan kehidupan seseorang tidak (Larry Laudan, 1996). Oleh karena itu, hal ini persis terjadi di salah satu seorang kasir tempat perbelanjaan umum, yang dimana terdapat orang tua yang memarahi kasir yang dikarenakan anaknya melakukan pembelian atau top up game dengan harga yang bisa dikatakan cukup tinggi. Dalam hal ini merupakan suatu kemarahan moral seperti yang dikatakan oleh Larry Laudan bahwa sebuah tanggapan yang diakibatkan oleh dirinya sendiri. Disini dapat kita ketahui bahwa sebagai orang tua yang baik, orang tersebut harus secara terlebih dahulu mengintrospeksi diri apa yang dilakukan oleh anaknya tersebut suatu hal yang sangat dapat merugikan diri sendiri bahkan orang lain. Oleh karena itu dengan adanya pemikiran dari sudut pandang yang dikemukakan oleh Larry Laudan mengenai manajemen risiko. Bahwa orang tua dengan hal ini mampu menemukan suatu solusi yang terbaik atau sudah mengetahui resiko yang akan terjadi kepada anaknya apabila bermain game online secara berlebihan (Amelia, 2008).

Adanya manajemen risiko ini orang tua mampu mendapatkan suatu pendekatan yang secara terstruktur atau metodologi dalam mengelola suatu ketidakpastian yang berkaitan dengan ancaman berupa hal-hal yang negatif yang dapat terjadi pada dirinya. Berikut adalah beberapa penerapan manajemen risiko yang cocok dilakukan oleh orang tua dalam menghadapi anak yang telah kecanduan game online dalam menggunakan perspektif Larry Laudan: pertama, bersikap tegas dengan membatasi waktu anak bermain game online. Bermain game online khususnya *free fire* yang menjadi suatu pembahasan kita kali ini sebagai yang telah terjadi pada pada seorang kasir yang dimarahi oleh orang tua anak setelah melakukan top up yang merupakan tema dari penelitian ini. Seperti yang kita ketahui

bahwa bermain game online ini memang hal yang menyenangkan bagi anak karena jenis permainan yang menggunakan tingkatan dan dapat dimainkan secara tim akan membuat anak menjadi lupa akan waktu, lupa makan, dan lupa sekolah.

Namun akan timbul dampak negatif apabila anak terlalu sering bermain game online yaitu kecanduan bermain game online. Oleh sebab itu, orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain game online. Halnya ini merupakan suatu contoh manajemen resiko sebagai sudut pandang Larry Laudan. Ketegasan orang tua memang merupakan hal yang sangat penting dalam mendidik anak agar nantinya anak tidak menjadi pecandu game online. Orang tua akan memberikan waktu bermain anak hanya 1-2 jam saja untuk bermain game online namun untuk masalah jam anak boleh memilih bisa siang selepas pulang sekolah atau sore bahkan malam sebelum waktunya jam tidur (Rayadi, 2018).

Penerapan kedua yang dilakukan orang tua adalah membatasi uang saku dan jajan anak. Upaya meminimalisir perilaku kebiasaan dalam bermain game online pada anak bisa dilakukan dengan membatasi dalam memberi uang jajan anak. Hal ini seperti yang dilakukan oleh orang tua di Desa Tanjung Bugis yang selalu memberikan batasan uang jajan yang diberikan hanya kebutuhan makan, minum dan belanja beberapa hal yang masih bersangkutan dengan kegiatan sekolah (Rayadi, 2018). Dengan begitu, anak akan lebih berkurang dalam memainkan game online karena anak tidak dapat membeli kuota internet atau melakukan top up dengan sesuka hatinya. Karena apabila tidak dibatasi uang jajan anak biasanya sebagian anak setelah pulang sekolah tidak langsung kembali ke rumahnya namun memilih singgah terlebih dahulu ke tempat-tempat yang memiliki wifi gratis untuk memenuhi keinginannya dalam bermain game online, itu pun bisa terealisasi jika anak tersebut memiliki sisa uang jajan sebab tidaknya anak akan membeli minuman untuk menikmati wifi secara gratis. Jadi jika uang jajan yang diberikan pas-pasan maka kemungkinan anak akan bermain game online semakin kecil.

Penerapan ketiga yang dilakukan orang tua adalah selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah. Pergaulan merupakan jalinan hubungan sosial antara seseorang dengan orang lain yang berlangsung dalam jangka terjadinya saling mempengaruhi satu dengan lainnya. Pergaulan merupakan kelanjutan dari proses interaksi sosial yang terjalin antara individu dalam lingkungan sosialnya (Ihsan, 2016). Kuat lemahnya suatu interaksi sosial mempengaruhi erat tidaknya pergaulan yang terjalin. Seorang anak yang selalu bertemu dan berinteraksi dengan orang lain dalam jangka waktu relatif lama akan membentuk pergaulan yang lebih (Deborah G. Mayo, 1991). Hal yang berbeda dengan orang yang hanya sekali bertemu atau hanya melakukan interaksi sosial secara tidak langsung.

Orang tua rasanya sangat wajar jika mereka merasa khawatir saat anak-anak berada di lingkungan pertemanan luar rumah. Orang tua manapun pasti sepakat bahwa teman sangat berpengaruh pada pembentukan karakter anak. Akan tetapi jika orang tua terlalu membatasi hubungan pertemanan yang sudah dibuat oleh si anak ini pun tentu menjadi suatu hal yang kurang baik. Oleh karena itu orang tua harus lebih selektif dalam mengawasi anak-anaknya dalam masalah pergaulan, karena dengan salah satu manajemen risiko ini orang tua mampu mengetahui pergaulan dan karakter yang dimiliki anaknya (Wulandari, & Kristiawan, 2017).

Penerapan keempat yang dilakukan orang tua adalah dengan tidak memberikan bantuan saat anak kesulitan memainkan game online. Kebiasaan anak dalam bermain game online lambat laun akan menimbulkan dampak yang tidak baik apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagian orang tua hendaknya menjalankan salah satu perannya yaitu mengawasi anak-anaknya agar tidak terjerumus pada kebiasaan yang nantinya akan dapat merugikan bagi anak itu sendiri. Dalam hal ini ketika orang tua tidak memberikan bantuan kepada anak-anaknya saat mengalami kesulitan bermain game online maka anak lambat laun akan merasa bosan dengan permainan game online tersebut sebab anak tidak dapat memenangkan permainannya sehingga tidak akan naik ke level selanjutnya pada game tersebut. Oleh karena itu dengan solusi ini dapat membuat anak yang memiliki kebiasaan bermain game online seiring berjalannya waktu akan berkurang dengan sendirinya. Seperti yang kita ketahui juga bahwa anak juga pasti memerlukan bantuan orang tua dalam hal game online yang ia mainkan, karena

sesungguhnya anak juga memiliki keterbatasan dalam menjalankan permainan tersebut tanpa adanya suatu bantuan dari orang tua.

Penerapan kelima yang dilakukan orang tua adalah dengan memberikan batasan waktu anak untuk keluar rumah. Upaya engatur waktu secara rapi dan efektif bukanlah suatu pekerjaan yang mudah apalagi berupaya untuk mentaatinya secara konsisten. Banyak orangtua yang memberikan batasan jam malam bagi anaknya yang berada di luar rumah. Misalnya, aturan di rumah menetapkan bahwa batas terakhir berada di luar rumah adalah pukul 10 malam. Akan tetapi kenyataan, banyak anak yang tidak peduli dengan aturan ini. Mereka akan seenaknya pulang bahkan melebihi jam yang sudah ditetapkan tersebut.

Peran orang tua dalam hal ini adalah dapat mendiskusikan dengan anak adalah cara terbaik. Jangan buat aturan satu arah, orang tua juga perlu mendengar pendapat anak. Sebelum anak keluar rumah, pastikan ada kesepakatan kapan dia akan pulang tanpa menanyakan secara detail apa saja yang akan dilakukannya di luar sana. Saat hal ini tetap dilarang, maka shalatnya para orang tua perlu bersikap keras, seperti contohnya tidak mengizinkan di akhir pekan Upaya memberikan batasan waktu saat keluar rumah juga dapat mengurangi kebiasaan anak dalam bermain game online. Sebab waktu anak saat diluar rumah untuk bergaul dengan teman-temannya batasan dari orang tua yang harus ditaati oleh anak. Tentu batasan waktu ini sangat efektif yang berarti ketika anak bermain game online di luar rumah bersama teman-temannya seperti di tempat-tempat yang memiliki wifi gratis memiliki batasan waktu antara 3 sampai 4 jam saja dan itupun hanya untuk akhir pekan saja. Dalam hal ini maka minat anak dalam hal bermain game online akan dapat terminimalisir dengan seiring berjalannya waktu. Sehingga rasa kecanduan anak terhadap game online akan mulai berkurang.

Pemikiran Larry Laudan, dalam hal ini berpandang dengan yaitu manajemen risiko sebagai suatu cara atau solusi yang dapat ditemukan oleh orang tua dalam menghadapi anak yang telah kecanduan dalam hal bermain game online. Dengan adanya manajemen resiko ini orang tua dapat mengetahui apa yang akan terjadi pada anaknya setelah bermain game online. Oleh karena itu dengan adanya manajemen risiko sebagai pemikiran Larry Laudan ini mampu membantu orang tua dalam menemukan perannya untuk mencari solusi terhadap anaknya yang telah menjadikan game online tersebut menjadikan suatu kebiasaannya sehingga dapat menimbulkan dampak yang merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.

Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam kebiasaan bermain game online jika berpandang dengan pemikiran Larry Laudan yaitu manajemen resiko: pertama, komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua. Orang tua merupakan tempat ternyaman bagi anggotanya dalam menyampaikan keluh kesahnya khususnya orang tua. Orang tua adalah tempat mengadu, bercerita dan berbagi suka dan duka bagi anak-anaknya. Oleh sebab ini dalam sebuah keluarga komunikasi yang ada dalam keluarga sudah rusak maka anak akan menjadi korbannya. Anak yang memiliki komunikasi minim dengan orang tuanya akan mencari kesenangan di luar rumah. Salah contohnya cara mencari kesenangan yaitu dengan bermain game online. Anak bermain game online karena orang tua yang sibuk masing-masing dengan pekerjaannya, jarang menanyakan kabar atau kegiatan anak-anaknya di sekolah. Hal inilah yang membuat anak akan merasakan kesepian, kurangnya perhatian dari orang tua sehingga mengalihkan kesedihannya pada bermain game online (Azni, 2017).

Faktor kedua, kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak. Kesibukan orang tua dengan kegiatan dan pekerjaan masing-masing membuat melalaikan tugas dan kewajibannya dalam mengawasi anak-anaknya. Dalam hal ini kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak dan penggunaan hanpon membuat anak dengan seenaknya dan semaunya dalam menggunakan handphonenya untuk bermain game online. Seperti yang kita ketahui bahwasannya anak-anak masih memerlukan bimbingan orang tua dalam melakukan berbagai hal agar nantinya anak tidak salah dalam melangkah. Bimbingan dan pengawasan mengenai kebiasaan anak bermain game online

juga harus dilakukan oleh orang tua agar harus dilakukan oleh orang tua agar nantinya anak tidak terjerumus pada dampak negatif yang timbul dari game online tersebut (Kustiawan, dkk., 2019).

Faktor ketiga, adanya rasa jenuh dan stress dengan rutinitas sehari-hari. Salah satu pemicu yang menyebabkan anak bermain game online adalah adanya rasa jenuh dan stress akan rutinitas kesehariannya. Dengan rasa jenuh yang anak rasakan anak menjadi pendorong bagi anak untuk menghabiskan waktunya bermain game online. Hal ini terjadi karena rutinitas kesehariannya yang menjenuhkan, padatnyajadwal belajar, les, dan sekolah. Belum lagi faktor suasana rumah yang membosankan dan jauh dari kata nyaman maka dengan adanya game online, anak akan dapat melampiaskan segala kejenuhan dan kebosanan yang ia rasakan tersebut.

Faktor keempat, pengaruh lingkungan bermain anak. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat ini menuntut orang tua untuk lebih jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dalam internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet salah satunya adalah game online. Kebiasaan anak-anak bermain game online salah satunya dipengaruhi oleh faktor lingkungan teman bermainnya. Hal yang sudah tidak diragukan lagi bahwa mayoritas anak-anak suka berteman dan bagi mereka berteman itu menduduki posisi penting dalam kehidupannya. Oleh sebab itu, jika lingkungan pertemanan anak-anak adalah para pemain game online maka lambat laun anak akan terpengaruhi dengan sendirinya atas apa kebiasaan yang dilakukan oleh temannya sehari-hari. (Dini, 2018). Maka dari itu sebagai orang tua sangat penting untuk melihat dengan siapa anak bermain. Awalnya mungkin anak tidak terbiasa dengan permainan game online namun karena sering melihat temannya bermain game online akhirnya anak akan mencoba kemudian merasa bahagia dengan game online tersebut sehingga pada akhirnya menjadi sebuah kebiasaan dalam sehari-harinya yang kemudian menjadi suatu hal yang kecanduan pada dirinya.

Simpulan

Adanya perkembangan dan kemajuan teknologi yang sangat pesat ini dapat membantu segala aktivitas manusia. Kemajuan teknologi tersebut menghadirkan berbagai jenis media, diantara seperti hadirnya internet dan media hiburan. Kehadiran game online yang banyak digemari oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Oleh karena itu, game online ini sebagai media hiburan tentu juga memiliki dampak negatif bagi penggunaanya terutama anak-anak yang membuatnya akan kecanduan dalam bermain game online. Oleh sebab itu, pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anaknya dalam hal bermain game online. Karena dengan peran orang tua dalam mengawasi anak-anaknya akan mampu mengatasi suatu kecanduan dalam hal game online yang terjadi pada anak. Hal ini seperti contohnya yang terjadi pada seorang kasir yang dimarahi oleh orang tua anak yang dikarenakan melakukan top up dengan nominal yang sangat tinggi. Orang tua harus lebih tegas dan perspektif dalam mengawasi anak yang sudah kecanduan game online tersebut. Suatu kemarahan yang dilakukan kepada kasir tersebut adalah suatu hal yang salah karena merupakan suatu kelalaian yang diakibatkan oleh tidak adanya suatu pengawasan oleh orang tua terhadap anaknya. Hal ini sangat berkaitan dengan manajemen risiko sebagai sudut pandang pemikiran Larry Laudan. Adanya manajemen risiko orang tua akan mengetahui apa yang akan terjadi pada anak yang jika telah kecanduan dalam hal game online.

Referensi

- Ananda Erfan Musthafa. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak.
- Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Kolokium*, 5(2), 110-121.
- Deborah G. Mayo. (1991). Error and The Law Exchanges With Larry Laudan.

- Dini, E. Z. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah (Doctoral dissertation, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya).
- Halawa, A. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 Di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Ihsan, M. (2016). Pengaruh terpaan media internet dan pola pergaulan terhadap karakter peserta didik. *Tsamrah Al-Fikri*, 10, 103-120.
- Laudan, L. (1977). Progress and its problems. Berkeley.
- Laudan, L. (1981). A confutation of convergent realism. *Philosophy of science*, 48(1), 19-49.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. *Interaksi Online*, 3(3).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). Metodologi Penelitian Sosial. Media Sahabat Cendekia.
- R Koppl, Seto Hall L. Rev. (2017). Comment on Laudan.
- R.S Cohen, Larry Laudan. (1983). Physics, Philosophy and Psychoanalysis.
- Rayadi.(2018). Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Di Desa Tanjung Bugis.
- Shrader-Frechette, K. S. (2020). Risk and rationality. University of California Press.
- Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi sekolah dalam penguatan pendidikan karakter bagi siswa dengan memaksimalkan peran orang tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 290-302.
- Yallop, D. (2011). How they stole the game. Hachette UK.