

ANALISIS KRIMINOLOGIS PENCURIAN DALAM KELUARGA OLEH ANAK AKIBAT PENGARUH GAME ONLINE DI KABUPATEN KUPANG

Lian Veischa Radja, Rudepel Petrus Leo, Deddy R. Ch. Manafe
lianradja9@gmail.com

Universitas Nusa Cendana

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola perilaku anak, salah satunya melalui penggunaan game online secara berlebihan. Fenomena kecanduan game online pada anak berpotensi memicu perilaku menyimpang, termasuk pencurian dalam lingkungan keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterkaitan antara game online dengan tindak pidana pencurian yang dilakukan oleh anak dalam keluarga di Kabupaten Kupang serta mengkaji upaya penanggulangan hukum yang dapat dilakukan. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis empiris dengan pendekatan kualitatif, melalui wawancara terhadap aparat kepolisian, anak pelaku, dan keluarga korban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online yang tinggi, jenis game kompetitif, tuntutan pembelian item dalam game, serta pengaruh lingkungan sosial menjadi faktor utama yang mendorong anak melakukan pencurian. Upaya penanggulangan dilakukan melalui pendekatan preemtif, preventif, dan represif dengan mengedepankan prinsip restorative justice sebagaimana diatur dalam sistem peradilan pidana anak.

Kata kunci: kriminologi, pencurian dalam keluarga, anak, game online

ABSTRACT

The development of digital technology has brought significant changes to children's behavioral patterns, particularly through excessive use of online games. The phenomenon of online game addiction among children has the potential to trigger deviant behavior, including theft within the family environment. This study aims to analyze the relationship between online games and theft committed by children within the family in Kupang Regency, as well as to examine the legal measures that can be undertaken to address this issue. The research employs an empirical juridical method with a qualitative approach, utilizing interviews with police officers, child offenders, and family members. The results indicate that high frequency of online gaming, competitive game types, demands for in-game item purchases, and social environmental influences are the main factors encouraging children to commit theft. Countermeasures are implemented through preemptive, preventive, and repressive approaches by prioritizing the principle of restorative justice as regulated in the juvenile criminal justice system. Keywords: Criminology, Family Theft, Children, Online Games

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki peran strategis dalam menentukan masa depan negara. Proses perkembangan anak tidak hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga aspek mental, moral, dan intelektual yang perlu dibina secara berkelanjutan. Dalam konteks globalisasi, perubahan sosial dan nilai budaya berlangsung sangat cepat, sehingga menuntut peran aktif keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam membentuk karakter anak. Keluarga sebagai unit sosial terkecil menjadi lingkungan pertama bagi anak dalam memperoleh nilai, norma, dan pola perilaku sosial (Bronfenbrenner, 1979). Oleh karena itu, peran orang tua sebagai pendidik utama sangat menentukan arah perkembangan perilaku anak. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak, salah satunya melalui penggunaan game online. Game online menawarkan hiburan dan interaksi sosial yang menarik, namun penggunaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan, terutama pada anak yang belum memiliki kontrol diri yang matang. Kecanduan game online dapat memengaruhi pola pikir dan pengambilan keputusan anak, sehingga meningkatkan risiko munculnya perilaku menyimpang,

termasuk pencurian dalam lingkungan keluarga.

Fenomena pencurian oleh anak dalam keluarga sering berkaitan dengan kebutuhan untuk memenuhi aktivitas bermain game, seperti pembelian paket data dan item virtual. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya pengawasan orang tua, lemahnya komunikasi keluarga, serta mudahnya akses terhadap perangkat digital. Hubungan keluarga yang kurang harmonis dapat melemahkan ikatan sosial anak dan meningkatkan kerentanannya terhadap perilaku kriminal.

Dari perspektif kriminologi, pencurian oleh anak akibat pengaruh game online dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Teori *differential association* (Sutherland) menjelaskan bahwa perilaku menyimpang dipelajari melalui interaksi sosial, sedangkan teori kontrol sosial (Hirschi) menekankan pentingnya ikatan keluarga dalam mencegah kejahatan. Selain itu, teori anomie (Merton) memandang pencurian sebagai respons atas keterbatasan sarana untuk mencapai tujuan tertentu.

Di Kabupaten Kupang, keterbatasan pengawasan keluarga dan meningkatnya akses teknologi digital menjadi faktor yang memperbesar risiko kecanduan game online pada anak. Pencurian dalam keluarga tidak hanya berdampak pada relasi sosial,

tetapi juga memiliki implikasi hukum. Oleh karena itu, analisis kriminologis terhadap pencurian dalam keluarga oleh anak akibat pengaruh game online penting dilakukan guna mengkaji faktor penyebab dan merumuskan upaya pencegahan yang efektif melalui pendekatan edukatif dan restorative justice

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis empiris dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta melihat realitas sosial yang terjadi di masyarakat.

Data primer diperoleh melalui wawancara dengan aparat kepolisian, anak pelaku pencurian, dan keluarga korban. Data sekunder diperoleh dari peraturan perundang-undangan, buku teks, jurnal ilmiah, dan dokumen terkait.

PEMBAHASAN

1. Frekuensi Bermain Game Online:

Dari Hiburan ke Ketergantungan Total

Frekuensi ekstrem menjadi fondasi kecanduan, di mana game menggantikan seluruh aktivitas harian. Anak B: "Saya main game dari sore sampai subuh kalau ada event atau turnamen, kadang tidak tidur, karena kalau tidak lanjut main level saya turun." Anak A mirip: bermain setengah hari post-sekolah hingga lupa

belajar. Orang tua amati koordinasi via HP hingga tengah malam di rumah teman, ciptakan komunitas virtual yang kuat.

Dampak fisiologis: gangguan tidur kronis (insomnia), kelelahan, dan penurunan kognitif, selaras WHO Gaming Disorder (ICD-11, 2019) yang definisikan prioritas game > kehidupan nyata dengan frekuensi >4 jam/hari. Di Kupang, keterbatasan infrastruktur hiburan (minim taman/cinema) jadikan game pelarian utama dari rutinitas monoton, percepat degradasi self-control (Hirschi, 1969). Impulsivitas muncul saat kehabisan kuota: pencurian jadi solusi instan, bentuk siklus vicious cycle.

Orang tua: "Anak saya sering diajak teman-temannya main game online di rumah, bahkan sampai tengah malam, dan kadang mereka sering chat via HP sambil bermain." Tekanan peer via voice chat perkuat frekuensi, di mana absen = "level turun" atau bullying virtual, tingkatkan risiko antisosial (Journal of Adolescent Health, 2020).

2. Jenis Game Online: Desain Adiktif dan Kompetitif

Preferensi game battle royale/MOBA ciptakan ketergantungan melalui dopamine loop dari kemenangan cepat dan rank progression. Anak B: "Saya suka Free Fire karena seru nembak-nembak, tapi butuh banyak diamond, jadi saya curi uangnya mama buat beli." Anak A prioritaskan Free

Fire > Roblox/Mobile Legends. PUBG

tambah elemen looting realistis

Game	Genre & Release	Mekanisme Adiktif Utama	Sistem Monetisasi	Dampak Spesifik di Kupang (Kutipan)	Risiko Eskalasi Pencurian
Free Fire	Battle Royale (2017, Garena)	Survival 10-menit, event harian FOMO	Diamond (Rp10k=70, Rp70k=400)	"Curi mama buat diamond nembak"	Tertinggi: murah, cepat akumulasi
Mobile Legends	MOBA 5v5 (2016, Moonton)	Rank tim, hero mastery	Skin hero (pay-to-win persepsi)	"Upgrade biar tim menang"	Tinggi: tekanan sosial tim
PUBG Mobile	Battle Royale (2018, Tencent)	Looting realistis, multiplayer 100-pemain	Battle pass/skin kosmetik	"Hindari kalah total"	Sedang: grafis intensif
Roblox	User-generated (2006)	Kreativitas tak terbatas, simulasi	Robux item/akses premium	"Item keren untuk dunia sendiri"	Rendah: variatif tapi impulsif

Free Fire dominan karena aksesibilitas Android murah di kalangan bawah Kupang. Desain "freemium" (gratis tapi bayar untuk unggul) eksploitasi FOMO dan social comparison, dorong pencurian saat dana terbatas.

3. Item Virtual Berbayar: Simbol Status dan Pemicu Ekonomi Mikro

Item bukan sekadar utilitas, tapi status: skin/diamond simbol "keren" di komunitas. Anak A: "Saya curi uang mama buat main, karena perlu beli skin baru biar keren di game." Harga akumulatif (Rp10k-70k/paket) bebaskan keluarga ekonomi rendah; siklus: top-up → rank naik → kebutuhan baru → curi lagi.

Anak B detail: "70 diamond Rp10.000, paling mahal 400 diamond Rp70.000." Monetisasi loot box mirip judi (Zendle & Cairns, 2018), tingkatkan impulsivitas pada prefrontal cortex belum matang anak. Di Kupang, tanpa akses hiburan gratis alternatif, item virtual jadi "kebutuhan primer" palsu.

4. Pengaruh Lingkungan: Interaksi Internal-Eksternal

Internal (Keluarga): Pengawasan minim akibat kerja orang tua. Anak A ibu: "Saya sibuk kerja jadi kurang mengawasi HP anak saya." Deteksi telat: motif game ungkap post-interogasi. "Baru

setelah interogasi dia bilang ambil uang untuk beli item game." Parental monitoring rendah (Dishion et al., 1999) buka celah kecanduan tersembunyi.

Eksternal (Peer & Sosial): Bermain luar rumah hilangkan kontrol. Ibu anak B: "Terkadang dia bermain di luar rumah jadi saya tidak tahu apa yang dimainkan. HP untuk tugas sekolah." Tekanan peer: banding item → top-up → curi. Faktor geografis Kupang (rural, minim fasilitas) kuatkan norma "game = hiburan satu-satunya." Social Learning Theory (Bandura, 1977): anak tiru teman gamer.

Integrasi: lemah keluarga × peer pressure = vulnerabilitas maksimal. Ekonomi terbatas tambah motivasi pencurian "jalan pintas."

5. Upaya Penanggulangan Hukum: Dari Non-Penal ke Multi-Level

AIPTU Abdullah konfirmasi: "Tidak terdapat laporan resmi kasus pencurian anak dalam keluarga terkait game online." Keluarga = "penjaga pintu" SPPA (UU 11/2012), pilih non-penal untuk lindungi anak.

- a. Preemptif (Pencegahan Awal): Penyuluhan komunitas terpadu (keluarga-sekolah-masyarakat-Polres) pakai Differential Association (Sutherland, 1947): putus belajar kriminal dari peer game. AIPTU: "Kami sosialisasi anti-narkoba/korupsi, tapi game online baru—perlu dilirik karena

impulsif anak." Rekomendasi: workshop parenting digital, edukasi FOMO di sekolah.

- b. Preventif (Penguatan Struktur): Limit HP (parental control apps), hiburan alternatif (olahraga desa), monitoring peer. Kolaborasi Polres-sekolah untuk deteksi dini.
- c. Represif (Jika Eskalasi): Diversi restoratif (bukan pidana), konseling + kompensasi keluarga, sesuai SPPA Pasal 7.

Implikasi Kebijakan: Polres Kupang butuh unit khusus cyber-kenakalan remaja.

Nasional: rating usia game + regulasi in-app purchase anak. Teori Social Bond (Hirschi): kuatkan attachment keluarga untuk cegah deviasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tentang Analisis Kriminologis Pencurian dalam Keluarga oleh Anak Karena Pengaruh *Game Online* di Kabupaten Kupang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterkaitan antara intensitas bermain *game online* dengan munculnya perilaku pencurian yang dilakukan oleh anak dalam keluarga di Kabupaten Kupang. Keterkaitan ini terbentuk melalui interaksi empat aspek utama, yaitu frekuensi bermain, jenis *game* yang dimainkan,

kebutuhan terhadap item berbayar, serta pengaruh lingkungan sosial.

2. Berdasarkan penelitian di Kabupaten Kupang, penanggulangan hukum terhadap kasus pencurian yang dilakukan oleh anak dalam lingkup keluarga sangat didominasi oleh pendekatan non-penal, sebab tidak ada laporan resmi yang tercatat di Polres Kupang. Keluarga berperan sentral sebagai "penjaga gerbang" yang memilih menyelesaikan masalah pencurian kecil secara internal untuk menghindari stigma sosial. Oleh karena itu, tugas Kepolisian (Polres Kupang) beralih dari penindakan (represi) menjadi upaya pencegahan yang komprehensif, dengan fokus pada penguatan fungsi keluarga. Upaya penanggulangan hukum dibagi menjadi tiga strategi utama. *Pertama*, Upaya Preemptif berfokus pada penanaman nilai dan kesadaran, meliputi edukasi pola asuh yang efektif (kontrol diri), penanaman nilai moral dan etika, serta literasi finansial dini. Walaupun kepolisian sudah melakukan sosialisasi anti-kriminalitas remaja, edukasi spesifik mengenai bahaya kecanduan *game online* dan perilaku impulsif masih menjadi peluang baru. *Kedua*, Upaya Preventif bertujuan menghilangkan

peluang pencurian melalui tindakan praktis, seperti kontrol aset yang ketat, penerapan kontrol orang tua (*parental control*) pada perangkat digital, penguatan ikatan sosial anak pada kegiatan positif, dan pengaktifan pengawasan lingkungan. *Ketiga*, meskipun tidak ada kasus resmi, Represi Potensial dilakukan secara internal oleh keluarga melalui penyelesaian dialog dan sanksi edukatif (restoratif internal), yang sejalan dengan semangat Diversi dalam Sistem Peradilan Pidana Anak. Jika pun ada kasus yang dilaporkan, Polisi akan memfasilitasi Diversi untuk mengutamakan perlindungan dan rehabilitasi anak, menegaskan bahwa penyelesaian kekeluargaan tetap menjadi prioritas utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. 1977. *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Bronfenbrenner, U. 1979. *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- Hirschi, T. 1969. *Causes of Delinquency*. University of California Press.
- Merton, R. K. (1938). Social structure and anomie. *American Sociological Review*, 3(5).

World Health Organization. (2019).

Gaming disorder. Diakses dari

<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gaming-disorder>.

