

KOMUNIKASI KELUARGA ORANG TUA DAN ANAK USIA 8-10 TAHUN YANG KECANDUAN GAME ONLINE

Felisia Nirmayati,¹ Nevrettia Christantyawati²

^{1,2} Ilmu Komunikasi, Universitas Dr. Soetomo, Surabaya

Submitted: Juli, 2022; Reviewed: Agustus, 2022; Published: Agustus 2022

ABSTRACT

Family communication of parents and children aged 8-10 years who are addicted to online games. This study aims to determine how family communication occurs between parents and children who are addicted to online games in controlling their gaming habits. The emergence of online games gives a new color in the association, one of which is children aged 8-10 years, can be adversely affected that will arise from within addicts. The variety of online games provides a strong feel or charm to continue playing online games. This study found that family communication carried out by parents was with high conversational orientation and obedience, open communication, parenting to their children by freeing their children to play, but still providing boundaries.

Keywords : *family communication, online game addiction, social interaction*

ABSTRAK

Komunikasi keluarga orang tua dan anak usia 8-10 tahun yang kecanduan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi keluarga yang terjadi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online dalam mengontrol kebiasaan bermain game mereka. Munculnya game online memberikan warna baru dalam pergaulan, salah satunya anak usia 8-10 tahun, dapat terkena dampak buruk yang akan muncul dari dalam diri pecandu. Beragamnya game online memberikan nuansa atau pesona yang kuat untuk terus bermain game online. Penelitian ini menemukan bahwa komunikasi keluarga yang dilakukan oleh orang tua adalah dengan orientasi percakapan dan kepatuhan yang tinggi, komunikasi yang terbuka, pola asuh terhadap anaknya dengan membebaskan anaknya untuk bermain, namun tetap memberikan batasan-batasan.

Kata Kunci : *komunikasi keluarga, kecanduan game online, interaksi sosial*

PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu penerapan teknologi yang konkret sekarang ini yaitu internet atau dunia maya. Mengaplikasikan internet tentunya senang sekali karena dari berbagai sejawat alam semesta diterima dengan sangat mudah dan cepat pastinya. Melalui internet sekarang ini hingga suatu media sangat konkret dan jelas untuk memperoleh pesan. Tentunya banyak sekali hiburan yang ditawarkan dari berbagai Internet seperti facebook, game online dan media lainnya. Game online adalah game yang digunakan sebagian orang dan dapat dimainkan lewat komputer atau handphone yang menggunakan jaringan internet sebagai perantaranya. Kecanduan game online yang dialami pada anak usia 8-10 tahun yaitu dapat mempengaruhi aspek sosial anak juga dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan anak kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.

Hal ini juga tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang. Keinginan anak usia 8-10 tahun untuk dapat berkomunikasi dengan keluarga yakni ayah dan ibunya lebih leluasa atau lebih terbuka. Anak usia dini yakni 8-10 tahun tersebut sudah punya dan sudah mulai menunjukkan kegemaran dan hobynya dalam game online. Anak-anak sanggup berjam-jam di depan layar komputer atau layar handphone bahkan seharianpun mereka melakukan game online sampai-sampai aktivitas lainnya mereka lupakan dan hal yang mereka disenanginya sehingga mereka tidak peduli lagi dengan hal

lainnya, seperti lupa waktu belajar, makan, minum dan aktivitas lainnya. Tugas orangtua sangat diperlukan dalam mengawasi atau mengontrol anak dalam segala hal atau kegiatan yang dilakukannya baik di rumah maupun di luar rumah sekalipun. Komunikasi keluarga yang dilakukan orang tua terhadap si anak bisa dilakukan dengan berbagai cara misalnya sebagai orang sesering mungkin memberi nasehat atau pemahaman yang bisa diterima oleh si anak supaya tidak terjadi miss komunikasi akan tetapi cukup memberi pemahaman yang dapat memberikan kepercayaan terhadap anak, dan sesering mungkin untuk melakukan aktivitas bersama, Anak juga harus diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan adrenalin (sebuah hormon yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh) mereka. Karena dengan cara seperti itu anak-anak akan lebih jarang berada di dekat komputer atau smartphone. Dari hal tersebut, sebagai orang tua di era digital perlu adanya pengetahuan tentang tugas yang harus dilakukan dalam mendidik anak-anaknya, dimana anak selalu menghabiskan waktu di rumah bersama orangtuanya. Adapun tugas orangtua yaitu menciptakan suasana yang nyaman di lingkungan rumah, bersikap lembut ketika menasehati anak dan selalu mengawasi aktivitas anak.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penulisan ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan hukum empiris dengan data triangulasi. Sugiyono (2017:370-371) menjelaskan bahwa triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek perolehan data melalui berbagai sumber, triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek perolehan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang

berbeda-beda, sedangkan triangulasi waktu dilaksanakan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu yang berbeda-beda. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang diperoleh dengan melakukan cek data melalui wawancara yang dilakukan kepada sumber yang berbeda.

DISKUSI

Komunikasi merupakan hal yang terpenting dalam menjaga sebuah hubungan, baik dengan keluarga maupun teman. Komunikasi dengan keluarga terutama antara orangtua dan anak itu sangatlah penting, karena dapat menciptakan sebuah keluarga yang harmonis. Seringnya berkomunikasi antara orangtua dan anak membuat seorang anak menjadi lebih dekat dengan orangtuanya. Setiap keluarga atau orangtua mampu memberikan pengertian- pengertian yang baik untuk anaknya. Anak-anak usia 8-10 tahun ini masih tergolong pada karakteristik penggemar game online dengan tipe level yang rendah, karena tidak memprioritaskan game online, hal tersebut karena adanya pengawasan yang dilakukan oleh orang tuanya. Orangtua sangat berpengaruh pada kegiatan yang dilakukan oleh anaknya termasuk dalam mengawasi anaknya bermain game online, karena orangtua memberikan batasan-batasan pada anaknya dalam melakukan aktivitas bermain game online dan mengajarkan anaknya supaya dapat membagi waktunya untuk belajar, bermain dan lain-lain. Sehingga dengan demikian, bahwa sebuah permainan jika terlalu berlebihan akan berdampak tidak baik bagi siapapun. Permainan hanyalah sebagai sarana hiburan disaat sedang

merasa jenuh dengan aktivitas sehari-hari. Untuk itu sebagai orangtua, harus bijak dalam menentukan sikap pada anaknya sejak dini, agar anaknya tidak terkena dampak dari bermain game online secara berlebihan yang mengakibatkan menurunnya prestasi anak-anaknya disekolah (Minimnya komunikasi anak atau kurangnya interaksi sosial dengan lingkungannya)

KESIMPULAN

Kecanduan game online mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi keluarga. Waktu yang dihabiskan informan pecandu game online untuk bermain pada penelitian ini rata-rata selama 6-8 jam sehari. Informan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan informan dalam interaksi dengan orang lain khususnya dengan teman-teman sebaya yang tidak terlibat permainan game online di dunia nyata. Penelitian ini juga mendapatkan hasil bahwa Orang tua dan anak ini memiliki orientasi percakapan dan kepatuhan yang tinggi, yaitu antara orangtua dan anak sering berkumpul bersama dan saling berkomunikasi dengan baik. Komunikasi keluarga yang digunakan dengan tipe konsensual yaitu komunikasi yang dilakukan antara orangtua dan anak yang dilakukan secara terbuka, Pengasuhan yang dilakukan orangtua terhadap anaknya dengan tipe permissive indulgent, yaitu orangtua membebaskan anaknya berekspresi namun tetap memberikan batasan dalam setiap aktivitasnya, sehingga anak memiliki ruang gerak yang bebas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan, 10*, 46–62.
- Belakang, A. L. (2009). *04.%20Bab%20I*. 1–28.
- Coralia, F. (2020). *Peran Komunikasi Orangtua Dan Anak Dalam Penanganan Kegemaran Bermain Game Online*. 12–26.
- Fatria, A. E., & Christantyawati, N. (2018). Pergeseran Merek Smartphone di Indonesia dalam Perspektif Postmodernisme. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 2(2), 256–277. <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.379>
- Hadi, luqman, & qori' fatmala, fita. (2018). Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online. *Jurnal At-Tarbiyat : Jurnal Pendidikan Islam*, 88–107. <https://doi.org/10.37758/jat.v2i1.136>
- Hanum, K. (2008). *Adln-perpustakaan universitas airlangga*. 1–23.
- Henricus Suparlan, Marce, T. D., Purbonuswanto, W., Sumarmo, U., Syaikhudin, A., Andiyanto, T., Imam Gunawan, Yusuf, A., Nik Din, N. M. M., Abd Wahid, N., Abd Rahman, N., Osman, K., Nik Din, N. M. M., Pendidikan, I., Koerniantono2, M. E. K., Jannah, F., Stmik, S., Tangerang, R., No, J. S., ...
Supendi, P. (2015). Imam Gunawan. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 59–70. [http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/sls/article/viewFile/1380/1342%0Ahttp://mpsi.umm.ac.id/files/file/55-58 Berliana Henu Cahyani.pdf](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/sls/article/viewFile/1380/1342%0Ahttp://mpsi.umm.ac.id/files/file/55-58%20Berliana%20Henu%20Cahyani.pdf)
- Irianto, A. B. P., Wisnu, A. M. P., Aprilli, D. I. P., Hermawan, H. R., & Immanuel, V. (2019). Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). *Sebatik, 23*(2), 381–386. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rahmat, A. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang. *Skripsi Psikologi*, 1–133. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>
- Sofian, F. A. (2014). Makna Komunikasi Keluarga Bagi Wanita Karier: Studi Fenomenologi Mengenai Makna Komunikasi Keluarga Bagi Wanita Karier di Kota Bandung. *Humaniora*, 5(1), 468. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3054>

- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Wulan, R., Dani, R., & S R. N. (2014). Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). *Artikel Hasil Penelitian Mahasiswa*, 1–8.
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja. *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.20473/pnj.v1i2.13591>