



Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online

Raihan Naufal, Anne Maryani*

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 30/5/2024

Revised : 18/7/2024

Published : 22/7/2024



Creative Commons Attribution-
NonCommercial-ShareAlike 4.0
International License.

Volume : 4

No. : 1

Halaman : 71 - 78

Terbitan : Juli 2024

ABSTRAK

Game online merupakan permainan yang dimainkan oleh orang banyak dengan waktu yang bersamaan melalui jaringan online. Namun *game online* memberikan dampak yang cukup besar bagi para penggunanya baik dampak positif ataupun negatif. Komunikasi antarpribadi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komunikasi antarpribadi orang tua dan anak di lingkungan Kelurahan Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung yang dimana komunikasi jenis ini terjadi secara tatap muka dan bersifat interpersonal. Tujuan dari penelitian ini adalah agar orang tua tetap bisa mengawasi anak-anak mereka untuk tidak mengalami dampak kecanduan *game online* yang bisa mengganggu aktivitas sehari-hari. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka dengan teknik analisis data berbentuk reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Teori Substantif digunakan oleh penulis dengan harapan dapat memudahkan penulis dalam proses pengkajian data dan dalam proses menganalisa data yang sudah didapatkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antarpribadi orang tua dan anak menghasilkan dua pola komunikasi yaitu pola komunikasi *permissive* dan pola komunikasi *authoritative*.

Kata Kunci : Komunikasi, Orang Tua, Game Online

ABSTRACT

Online games are games played by many people at the same time via an online network. However, online games have quite a big impact on their users, both positive and negative impacts. The interpersonal communication referred to in this thesis is interpersonal communication between parents and children in the Dago Village environment, Coblong District, Bandung City, where this type of communication occurs face to face and is interpersonal in nature. The aim of this research is so that parents can continue to supervise their children so that they do not experience the effects of online game addiction which can interfere with daily activities. The method used in this research is a qualitative descriptive method using observation, interviews, documentation and literature studies with data analysis techniques in the form of data reduction, data presentation and data verification. Substantive theory is used by the author in the hope that it will make it easier for the author in the process of reviewing data and in the process of analyzing the data that has been obtained. The research results show that interpersonal communication between parents and children produces two communication patterns, namely permissive communication patterns and authoritative communication patterns.

Keywords : Communication, Parents, Online Games

Copyright© 2024 The Author(s).

A. Pendahuluan

Perkembangan IPTEK berkontribusi dalam produksi produk teknologi dengan jumlah yang tidak terhitung. Tentunya berbagai produk teknologi dirancang dengan tujuan untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat di bidang pendidikan, kesehatan, ilmu pengetahuan ataupun hanya sebagai hiburan saja. Produk teknologi yang saat ini paling populer dikalangan remaja salah satunya adalah *game online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa *game online* memiliki beberapa keunggulan, salah satu fungsinya adalah sebagai hiburan bagi pengguna *game online* ini.

Menurut Kotler Oblinger & Oblinger [1] menuturkan bahwa saat ini remaja dapat digambarkan sebagai generasi *post-milenial*, dimana mereka tumbuh dengan teknologi yang telah tersedia dengan mudah untuk diakses, sehingga menjadikan generasi remaja saat ini sebagai generasi yang bisa dikatakan paling mengerti tentang teknologi. Karena kemudahan teknologi dalam mengakses sesuatu, tidak sedikit anak-anak dan remaja yang mengalami gangguan akibat dari pengaruh teknologi tersebut, termasuk *game online*.

Menurut Dr. Suhartanto [2] selaku Ketua Umum *Indonesian E-Sports Association* (IESPA) Jawa Barat, jumlah *gamers online* di Jawa Barat sudah mencapai 10% dari masyarakat Indonesia atau sekitar 6 juta *gamers* di Jawa Barat dan setara dengan total populasi masyarakat Singapura. IESPA sendiri merupakan asosiasi olahraga yang bertujuan menjadi wadah untuk mempromosikan dan mewujudkan partisipasi, apresiasi, aspirasi, prestasi dan rekreasi bagi komunitas yang berkecimpung di dunia *E-sports* Indonesia. IESPA didirikan pada 19 Desember 2012 dan disahkan secara resmi pada 1 April 2013. Pada 2015, IESPA mengirimkan kontingen timnas Indonesia ke *IESF E-Sports World Championships* di Busan, Korea Selatan untuk pertama kalinya..

Game online biasanya dimainkan ketika ingin mengisi waktu luang yang bersifat menghibur. Namun jika seseorang memainkan *game online* secara berlebihan hingga merasakan kecanduan, maka seseorang tersebut bisa dikategorikan sebagai kecanduan *game online*. *Game* dengan fasilitas *online* yang dapat dihubungkan dengan internet memberikan lebih banyak kemudahan dibandingkan dengan *game* biasanya (contohnya *video game*) salah satunya interaksi dalam bentuk komunikasi melalui obrolan antarpemain diseluruh dunia. Anak hingga remaja lebih rentan terkena kecanduan *game online* karena sedang dalam periode ketidakstabilan karena cenderung ingin melakukan hal-hal yang baru (Anwar et al., 2022).

Menurut Detria [3], terdapat dua faktor yang menyebabkan kecanduan *game online*, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Beberapa faktor internal kecanduan *game online* menurut Detria (2013) adalah: keinginan yang kuat untuk bisa memenangkan segala pertandingan dan tantangan, rasa bosan ketika sedang berada di rumah atau sekolah, kurangnya self kontrol, ketidakmampuan dalam mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas

Sedangkan faktor eksternal kecanduan *game online* adalah lingkungan yang kurang terkontrol dan hubungan sosial yang kurang baik

Menurut Yanti [4] pada Jurnal “Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Remaja”, berdasarkan data di Indonesia prevalansi kejadian adiksi *game online* pada remaja Indonesia berada di urutan ke 6 di dunia dengan presentase 112,6% pada tahun 2017 sehingga kondisi ini dapat menimbulkan dampak pada seseorang. Maraknya *game online* ini dapat memberikan dampak negatif apabila anak-anak tidak diawasi oleh orang tua.

Melihat hal tersebut, jika anak pada usia 3-6 tahun tidak dalam pengawasan orang tua dan pihak profesional maka bisa menyebabkan kecanduan dan efek negatif lainnya. Kecanduan terhadap *game online* harus perlu diperhatikan, sebab generasi selanjutnya yang akan meneruskan warisan dari para terdahulunya. Anak yang telah terjerumus dalam kecanduan *game online* akan mempengaruhi aktivitas serta perkembangan tumbuh pada anak. Anak yang telah mengalami dampak kecanduan *game online* akan mulai memiliki sifat malas, emosi yang tak terkontrol, melawan orang tua, bahkan rela menghabiskan uang dan waktu mereka untuk memainkan *game online* (Qorib et al., 2022). Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dan Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online”

Menurut Dasrun Hidayat [5], Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang dijalankan secara tatap muka dan dapat pula terjadi melalui sarana komunikasi seperti telepon, internet atau media lainnya yang terjadi antara dua orang. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian

ini sebagai berikut: “Bagaimana dimensi komunikasi orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan *game online*? “

Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut. (1) Untuk memahami pola komunikasi orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan *game online* (2) Untuk memahami apa saja dan bentuk komponen komunikasi orang tua dan anak (3) Untuk memahami apa yang menjadi faktor hambatan komunikasi antarpribadi orang tua dan anak sehingga anak menjadi kecanduan *game online*. (4) Untuk memahami alasan mengapa kecanduan *game online* pada anak harus diatasi sejak dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Dengan menggunakan data deskriptif dalam bentuk lisan atau kata-kata tertulis. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, studi pustaka dan dokumentasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu Proposional Stratified Sampling diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 3 narasumber yang terdiri dari Ibu rumah tangga, Ibu yang bekerja sebagai seorang guru dan Ibu yang bekerja sebagai pedagang.

C. Hasil dan Pembahasan

Temuan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti sudah mempunyai beberapa narasumber yang sudah peneliti pilih sesuai dengan yang akan diteliti dan dibutuhkan pada penelitian kali ini. Narasumber tersebut adalah orang tua yang mempunyai anak dengan kecanduan *game online* di Lingkungan Kelurahan Dago Kecamatan Coblong Kota Bandung. Berikut adalah rincian narasumber yang peneliti wawancarai :

Ibu Yani, Ibu Yani mempunyai pekerjaan sebagai ibu rumah tangga yang memiliki suami bekerja sebagai PNS dan mempunyai anak tunggal yang sekarang berumur 5 tahun. Anak bu Yani tersebut bernama Rafa dimana Rafa sekarang memiliki kecanduan *game online* seperti jika ingin makan maka Rafa akan dijanjikan terlebih dahulu setelah makan boleh bermain *game online*, hal tersebut yang menyebabkan Rafa kecanduan *game online* di umur yang masih sangat kecil.

Ibu Eka, Ibu Eka adalah seorang guru yang bekerja disalah satu sekolah swasta dan mempunyai seorang suami wiraswasta dan juga mempunyai anak sebanyak 2 orang anak, anak pertama berumur 15 tahun dan yang kedua berusia 5 tahun. Pekerjaan Ibu Eka yang dapat menghabiskan waktu bekerja dari pagi sampai sore membuat Ibu Eka harus memperkerjakan seorang perawat anak agar dapat mengurus anak dirumahnya. Namun walau mempunyai perawat anak, anak Ibu eka tidak terlepas dari kecanduan *game online*. Hal ini disebabkan dibebaskannya menggunakan handphone agar anak tidak rewel ketika mencari orang tuanya sedar kecil dan sampai sekarang anak tersebut terbiasa bermain handphone dan bermain *game online* untuk membuat dia tidak rewel.

Ibu Indah, Ibu Indah merupakan seorang pedagang yang memiliki rumah makan di sebuah ruko. Ibu indah hanya memiliki satu orang anak yang bernama Fathur. Ibu indah selalu membawa Fathur yang masih berumur 3 tahun setiap harinya untuk berjualan di rumah makannya. Karna diusia yang masih sangat kecil Fathur rentan rewel jika dia bosan dengan keadaan atau keramaian yang terjadi di rumah makan tersebut. Maka Ibu Indah memakai cara dengan memberikan handphone ke Fathur agar Fathur tidak rewel. Cara ini membuat Fathur menjadi anak yang memiliki kecanduan bermain *game online*, jika tidak diberi bermain *game online* maka Fathur akan terus-terusan menangis di rumah makan bu Indah.

Berikut daftar narasumber yang peneliti wawancarai :

Tabel 4.1. Narasumber Penelitian

No.	Nama	Keterangan
1	Yani	Ibu Rumah Tangga
2	Eka	Guru
3	Indah	Pedagang

Sumber: Modifikasi Peneliti

Wawancara ini dilakukan secara tatap muka langsung kepada narasumber yang sesuai dengan kriteria penelitian yang akan diteliti oleh penulis.

Dimensi antarpribadi orang tua dan anak

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi semua orang agar dapat menjaga hubungan baik teman dan keluarga. Komunikasi dalam keluarga sangat diperlukan agar dapat memberikan pemahaman atau pengertian pada anak tentang mana yang baik dan mana yang buruk dan itu merupakan tugas orangtua, karena anak-anak dianggap belum mampu untuk membedakan mana yang baik dan buruk untuk dirinya, sehingga perlu adanya pengarahan dari orangtua untuk menjadi anak yang lebih baik.

Pola komunikasi antarpribadi orang tua dan anak salah satunya adalah dengan cara mendekati diri kepada anak secara langsung. Peran pola komunikasi orang tua yang baik terhadap anak dapat membuat tumbuh kembang anak menjadi sangat baik. Kurangnya komunikasi orang tua dengan anak terutama anak yang masih kecil menjadi salah satu hal yang membuat anak menjadi ketergantungan kepada *game online*. Karena rasa nyaman yang ditimbulkan saat bermain permainan tersebut dapat menyebabkan kerenggangan antara orang tua dan anak. Sikap orang tua yang diawal untuk mengurangi rasa rewel anak jika dibiaskan terus menerus dapat menimbulkan sisi negatif yang cukup buruk. Orang tua terlalu sibuk dengan urusannya sampai memilih jalan alternatif agar anak tidak rewel atau mudah menangis serta menjadi ketergantungan terhadap suatu hal yang buruk. Pola komunikasi orang tua dapat diidentifikasi menjadi 3, yaitu:

Pola komunikasi membebaskan (*Permissive*). Pola komunikasi *permissive* dimana pola komunikasi yang bersifat membebaskan anak dalam melakukan segala setiap tindakan yang dia inginkan. Pola komunikasi *permissive* juga dikenal pula dengan pola komunikasi serba membiarkan adalah orangtua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan.

Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*). Pola komunikasi demokratis adalah pola komunikasi yang terjadi dua arah antara anak dan orang tua. Anak tetap akan diberikan kebebasan namun dengan adanya aturan-aturan yang sudah disepakati bersama antara anak dan orang tua. Pola komunikasi ini juga merupakan pola komunikasi yang tepat dimana orang tua dan anak sama-sama dapat menghargai keputusan bersama.

Pola Komunikasi Otoriter. Pola Komunikasi ini adalah pola dimana orang tua memaksakan kehendaknya terhadap anak dan melarang anak melakukan sesuatu dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi ini memiliki aturan-aturan yang diberikan oleh orang tua tanpa menanyakan anak terlebih dahulu. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku, cenderung emosional dan bersikap menolak. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stress, tidak bersahabat.

Faktor Hambatan Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak

Komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dengan anak pecandu *game online* tentunya memiliki hambatan sekaligus efek dalam berlangsungnya proses komunikasi. Hambatan yang terlihat jelas pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, hambatan media,

hambatan bahasa dan simbol. Hambatan dalam proses komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak, rata-rata lebih mengarah ke hambatan personal yang dimana hambatan tersebut terjadi dalam diri orang tua maupun anak.

Hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, *stereotype*, prasangka, dari dalam diri orang tua maupun anak. Dari sisi anak biasanya terdapat emosi yang tidak menentu, dan tak jarang sikap anak yang tidak fokus dalam berkomunikasi ketika orang tua sedang mengajak anak berbicara saat sang anak sedang bermain *game online*.

Hambatan komunikasi merupakan sesuatu yang dapat menghalangi ataupun mengganggu terciptanya komunikasi yang efektif. Hambatan komunikasi akan mempersulit dalam penyampaian pesan yang jelas, mempersulit pemahaman terhadap penerima pesan, serta mempersulit dalam menerima umpan balik yang tepat.

Hambatan yang ditemukan pada penelitian ini adalah hambatan dikarenakan orang tua kurang dalam memberikan waktu untuk mendidik atau mengajak komunikasi yang lebih baik kepada anak. Orang tua memiliki kesibukan seperti bekerja dari pagi dan sore juga kesibukan berdagang sehingga kurangnya perhatian yang seharusnya didapatkan oleh anak. Kesibukan orang tua yang kurang memperhatikan anak dapat mengakibatkan anak kurang bisa terbuka dengan orang tua dan orang tua yang mengandalkan *handphone* sebagai alternatif adalah salah satu cara yang salah dalam mendidik anak.

Sikap Positif Orang tua Kepada Anak Agar Anak Tidak Kecanduan Game Online

Game yang ada di *smartphone* merupakan jenis permainan yang sangat menarik dimata anak-anak. Ada banyak jenis permainan *game online*, mulai dari permainan yang ringan, hingga permainan yang menggunakan pemikiran yang cerdas, seperti memainkan sebuah misi perang. *Game online* merupakan salah satu hiburan anak-anak setelah melakukan aktivitas padat di sekolah selama seminggu atau juga sebagai sarana untuk membuat anak menjadi diam dan terfokus untuk bermain permainan tersebut. Namun perlu di perhatikan bahwa *game online* akan berdampak buruk bagi anak-anak, yaitu membuat anak menjadi kecanduan. Kecanduan *game online* sangat berbahaya bagi anak-anak, bahaya yang ditimbulkan dari bermain *game online* adalah membuat anak menjadi lupa waktu dan malas serta gampang terpancingnya suatu emosi.

Pada dasarnya orang tua saat ini sudah sangat memahami tentang adanya penggunaan game *smartphone* oleh anak-anak. Orang tua sudah sangat memahami bahaya akan game *smartphone* tersebut, dan orang tua berusaha selalu untuk megawasi dan mengatur waktu bermain game anak-anak tersebut. Pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dalam penggunaan game *smartphone* oleh anak-anaknya, dilakukan dalam berbagai cara dan situasi, yaitu pengawasan secara langsung ketika anak-anak berada di rumah, maupun ketika tidak berada dirumah dengan melakukan komunikasi melalui telephone dan sebagainya.

Bentuk komunikasi yang digunakan oleh orang tua paling dominan tentunya dengan pendekatan secara pribadi, yang dilakukan dalam berbagai situasi, antara lain ketika sedang makan, bermain dan juga pada saat di perjalanan ke sekolah dan sebagainya. Sikap empati dengan anak diperlukan dalam upaya melakukan komunikasi berkaitan dengan penggunaan *game smartphone* oleh anak-anak. Beberapa orang tua cukup mengetahui akan pentingnya sikap berempati dengan anak ketika berkomunikasi, tetapi ada juga orang tua yang langsung memarahi apabila anak sudah kedapatan bermain game cukup lama. Hal tersebut tergantung dari bagaimana pendekatan secara pribadi orang tua kepada anak, gambaran tersebut terlihat pada beberapa alasan orang tua berdasarkan hasil penelitian terkait dengan apakah orang tua bersikap empati ketika melakukan komunikasi dengan anak tentang penggunaan game *smartphone* tersebut. Banyak hal positif yang dapat dilakukan oleh orang tua agar anak mulai mengurangi kecanduan bermain *game online*, seperti mengajak anak mengenalkan banyak permainan diluar ruangan seperti bermain bola diluar atau bermain sepeda juga bisa mengajarkan anak untuk bersosialisasi ke masyarakat luar seperti tetangga yang juga mempunyai anak. Orang tua juga bisa mengajak anak berlibur ketika akhir pekan agar anak selalu menunggu momen kebersamaan keluarga setiap akhir pekan dan orang tua mulai bisa mengedukasi banyak hal diluar dari *handphone*.

Pola Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dan Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online

Proses komunikasi yang sering dilakukan baik dalam kehidupan sehari-hari dengan secara langsung ataupun tidak langsung, karena tidak bisa dipungkiri bahwa komunikasi merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Karena manusia merupakan makhluk sosial yang dimana seluruh kegiatannya tentu

memerlukan orang lain disekitar tempat tinggal untuk dapat diajak berkomunikasi. Dalam ruang lingkup keluarga tentu komunikasi juga memiliki peranan yang sangat penting terutama bagi orang tua dan anak, komunikasi dalam keluarga juga sangat bermanfaat karena merupakan sarana untuk menyampaikan pesan yang bersifat mendidik.

Komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dengan anak pecandu *game online* tentunya memiliki hambatan sekaligus efek dalam berlangsungnya proses komunikasi. Hambatan yang terlihat jelas pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, hambatan media, hambatan bahasa dan simbol. Hambatan dalam proses komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak, rata-rata lebih mengarah ke hambatan personal yang dimana hambatan tersebut terjadi dalam diri orang tua maupun anak.

Hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, *stereotype*, prasangka, dari dalam diri orang tua maupun anak. Dari sisi anak biasanya terdapat emosi yang tidak menentu, dan tak jarang sikap anak yang tidak fokus dalam berkomunikasi ketika orang tua sedang mengajak anak berbicara saat sang anak sedang bermain *game online*.

Karena fenomena hambatan diatas menunjukkan bahwa anak lebih mementingkan bermain *game online* dari pada perkataan yang disampaikan oleh orang tua mereka. Hal inilah yang kemudian menunjukkan bahwa bermain *game online* menjadi prioritas utama bagi anak pecandu *game online*. Akibat dari peristiwa ini orang tua dianggap telah gagal sebagai komunikator yang seharusnya dapat menyampaikan pesan kepada komunikan melalui komunikasi yang efektif.

Dibawah ini adalah tabel hasil wawancara yang sudah peneliti tanyakan langsung kepada narasumber :

Tabel 2. Hasil Wawancara

No	Nama Narasumber	Usia Anak Kecanduan Game Online	Pola Dimensi Komunikasi
1	Yani	5 tahun	<i>authoritative</i>
2	Eka	5 tahun	<i>permissive</i>
3	Indah	4 tahun	<i>permissive</i>

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti sampai dengan proses wawancara kepada narasumber terpilih adalah pola komunikasi yang ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu *permissive* dan *authoritative*. Pola komunikasi yang membebaskan atau *permissive* adalah dimana sikap orang tua memberikan kebebasan terhadap anak untuk menyatakan apa yang diinginkan dan memanjakan mereka dengan memberikan apa yang mereka ingin asal anak tersebut tidak membuat kegaduhan seperti menangis. Pola komunikasi demokratis atau *authoritative* dimana sikap orang tua menerima apa yang diinginkan oleh anak tetapi dengan kontrol yang lumayan tinggi, orang tua memberikan hal yang diinginkan anak tetapi juga memberikan peraturan dan menjelaskan apa yang dilakukan tersebut adalah hal baik atau hal buruk.

Seperti yang dilakukan oleh Ibu Yani yaitu melakukan pola dimensi *authoritative* dimana ibu yani sudah mulai tidak memanjakan anak dan sudah meberikan aturan-aturan yang harus dituruti oleh anaknya agar tidak kecanduan *game online*. Sedangkan Ibu Eka dan Ibu Indah masih menjalani pola dimensi *permissive* dimana mereka berdua masih emmanjakan anak mereka dengan memberikan akses bermain *game online* tanpa memiliki aturan yang berlaku, namun kedua orang tua tersebut memiliki alasan yang membuat mereka menjalani pola tersebut yaitu dengan alasan mereka sangat sibuk dengan pekerjaannya dan mengganggu hal tersebut adalah alternatif yang efektif.

Hambatan komunikasi anatara orang tua dan anak adalah kurangnya waktu untuk bertemu dengan anak, kesibukan orang tua membuat orang tua tidak mau terlalu memikirkan apa yang akan dilakukan oleh anak sehingga membiarkan anak bebas memilih apa yang dia inginkan asal anak tersebut tidak membuat kegaduhan. Hal ini dapat berdampak buruk terhadap anak dimana anak merasa bahwa semua yang dia inginkan harus tercapai tanpa tau tujuan tersebut baik atau buruk. Hambatan juga terjadi karna orang tua tidak ingin terlalu

repot mengurus anak jika anak menangis dari situ orang tua memilih jalur alternatif dan mudah agar anak tidak rewel dengan cara membiarkan anak bermain game yang penting anak tersebut diam.

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, maka seharusnya orang tua dalam melakukan komunikasi dengan anak penggemar *game online* harus memperhatikan bagaimana sebuah komunikasi yang efektif tersebut dibangun. Ada beberapa cara yang bisa orang tua lakukan agar anak tidak kecanduan *game online* sejak dini, antara lain :

Buat Aturan waktu. Anak mulai harus dibiasakan mengenal waktu dimana mereka bisa bebas bermain dan tidak. Tentukan batasan yang jelas yang harus diikuti oleh anak seperti ketika selesai belajar atau ketika sore hari waktu anak sedang tidak ada lagi kegiatan. Jangan langsung memberi anak handphone walaupun dia menangis dan memaksa, karna jika tetap dilakukan maka anak akan melakukan cara itu berulang kali agar tetap di beri handphone untuk bermain game.

Bersosialisasi di Dunia Nyata. Ajak anak untuk bermain dengan teman seumuran mereka. Banyak orang tua yang lebih memilih memberikan handphone ke anak yang penting anak tidak keluar rumah merupakan cara yang cukup salah. Ajak anak bermain dengan anak seusianya dan tetap dipantau dalam aktivitas bermain tersebut dengan begitu anak mulai lupa dengan kecanduan bermain *game onlinenya*.

Berikan Alternatif Bermain Lainnya. Memberikan alternatif lainnya seperti memberikan mainan sesuai dengan usianya juga mampu untuk mengurangi kecanduan dalam bermain *game online*. Mainan seperti robot-robotan untuk laki-laki dan bonek untuk perempuan adalah alternatif yang mudah didapatkan dan disukai oleh anak-anak. Bisa juga mulai memberikan permainan sekaligus edukasi seperti menggambar, mewarnai dan lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Pemahaman orang tua tentang dampak buruk game online masih kurang dimana orang tua hanya menganggap bahwa itu sekedar game tanpa tau bahwa game tersebut bisa membuat anak kecanduan dan merusak diri dari segi emosi dan lainnya.

Pola komunikasi orang tua dengan anak yang kecanduan *game online* ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu *permissive* dan *authoritative*. Dua orang tua terhadap anaknya menganut pola komunikasi *permissive* sedangkan satu orang tua lainnya menganut pola komunikasi *authoritative*.

Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak karena kurangnya waktu bersama anak dikarenakan orang tua yang sibuk bekerja membuat anak sedikit tidak mendapat perhatian lebih dari orang tua. Sifat ego dari anak yang memaksa ingin terus bermain game juga merupakan hambatan komunikasi yang cukup fatal.

Daftar Pustaka

Oblinger, Oblinger. 2005. *Educating the Net Generation*. Washington, D.C: Educause.

Putra, Wisma. 2022. "Ada 6 Juta Gamers di Jabar, Setara Populasi Warga Singapura",

<https://www.detik.com/jabar/berita/d-5980378/ada-6-juta-gamers-di-jabar-setara-populasi-warga-singapura>. Tanggal akses 11 Januari 2023, pk. 17.00 WIB.

Detria. 2013. "Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online". Bandung: UPI. Tahun 2013

Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). "Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang". dalam *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari, Jambi. Jurnal EMBA. Jambi. Volume 10, Nomor 4, tahun 2022*

Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Anwar, C. R., Gani, R., Andriani, & Arkam, N. F. (2022). Pendidik, Pelajar dan Orangtua, Ketika Kelas Berada dalam Genggaman. *Jurnal Riset Public Relations*, 111–116.

<https://doi.org/10.29313/jrpr.vi.1356>

Nadira Dwi Yuna Amanda, & Mulyana, D. (2022). Pola Komunikasi Keluarga Anggota TNI-AD. *Jurnal Riset Public Relations*, 1(2), 142–147. <https://doi.org/10.29313/jrpr.v1i2.499>

Qorib, F., Utami Rezkiawaty Kamil, S., Jumrana, & La Tarifu. (2022). Reshaping Today's Education with Social Media. *Jurnal Riset Public Relations*, 105–110. <https://doi.org/10.29313/jrpr.vi.1355>