

Komunikasi Orangtua dan Anak Pemain *Game Online* di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan

Abdul Budi Ain

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Email Korespondensi: abdulbudaiain@student.uir.ac.id

Diterima: 12-05-2024 Disetujui: 27-05-2024 Diterbitkan: 28-06-2024

Abstrak

Game online merupakan salah satu masalah serius yang tengah dihadapi oleh remaja, karena dapat menyebabkan kecanduan pada pemainnya. Kecanduan *game online* ini memiliki dampak negatif terhadap psikologis anak. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam mengatasi kecanduan tersebut. Untuk mewujudkan peran orang tua, diperlukan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian yang bertujuan menganalisis komunikasi antara orang tua dan anak penggemar *game online*. Penelitian ini dilakukan di Desa Labuhan Papan, Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, dengan sampel sebanyak 5 anak dan 5 orang tua. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman orang tua terhadap komunikasi yang efektif untuk mengatasi masalah kecanduan *game online* masih kurang baik. Anak-anak sering kali enggan mendengarkan perkataan orang tua, sehingga meskipun perkataan tersebut didengar, tidak diikuti dengan tindakan. Selain itu, anak-anak dapat dengan mudah melakukan hal-hal yang melampaui batas normal karena kurangnya kontrol dari orang tua. Kurangnya komunikasi interpersonal dalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab masalah ini. Akibatnya, anak merasa kurang mendapatkan perhatian, dan untuk mengatasi rasa jenuh di rumah, mereka lebih memilih bermain *game* bersama teman-teman.

Kata Kunci: Komunikasi, Anak, Orang Tua, *Game Online*.

Abstract

Online games are one of the serious problems currently being faced by teenagers, because they can cause addiction in players. This online game addiction has a negative impact on children's psychology. Therefore, the role of parents is very important in overcoming this addiction. To realize the role of parents, good communication is needed between parents and children. Based on this problem,

researchers are interested in developing research that aims to analyze communication between parents and children who are fans of online games. This research was conducted in Labuhan Papan Village, Tanah Putih Tanjung Melawan District, with a sample of 5 children and 5 parents. The type of research used is descriptive research with a qualitative approach. The results of the study showed that parents' understanding of effective communication to overcome the problem of online game addiction is still lacking. Children are often reluctant to listen to what their parents say, so even though the words are heard, they are not followed by action. In addition, children can easily do things that go beyond normal limits due to lack of control from parents. Lack of interpersonal communication in the family is also one of the causes of this problem. As a result, children feel they are not getting enough attention, and to overcome boredom at home, they prefer to play games with friends.

Keywords: *Communications, Child, Parents, Game Online.*

PENDAHULUAN

Secara istilah, *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut "acang". Menurut Manumpil dkk (2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, di antaranya yaitu *smartphone*, *iPhone*, dan *blackberry*. Widiawati dan Sugiman (2014) juga menyebutkan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Sementara itu, Jati dan Herawati (2014) menyatakan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Berbicara tentang *gadget* pada era yang sangat modern dan serba internet ini, tentunya bukan sesuatu yang aneh. Bahkan, jika kita perhatikan, setiap kalangan masyarakat, baik kaya maupun miskin, tua maupun muda, semuanya rata-rata memiliki *gadget*, khususnya ponsel dan *smartphone* yang digunakan dalam keseharian. Tentunya *gadget* sangat berguna dalam kehidupan kita apabila kita dapat memanfaatkannya dengan baik dan bijak. Dilihat dari pengaruhnya, *gadget* memiliki manfaat besar bagi produktivitas diri kita untuk mempermudah dalam melakukan berbagai hal di zaman modern ini.

Namun demikian, *gadget* juga meninggalkan beberapa dampak negatif, seperti kecanduan bermain *game online* bagi anak-anak. *Game online* dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya, dan kecanduan ini dapat berdampak negatif terhadap psikologis anak. Jika anak bermain *game* dengan bijak, tentu tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap

perkembangan mereka. Menurut Sampurno (2012), "*game online* dapat menjadi ajang melatih konsentrasi", sedangkan Poetoe (2012) menyebutkan bahwa "*game online* dapat membuat anak sangat terlatih menggunakan komputer". Namun, masalah muncul ketika anak-anak menjadi kecanduan *game online*. Setelah kecanduan, anak-anak dapat menghabiskan sebagian besar waktunya di depan komputer, yang menurut pandangan psikologi, dapat menghambat perkembangan sosial anak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap anak-anak yang bermain *game online* di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, Rokan Hilir, sering dijumpai orang tua yang tidak peduli terhadap anak-anaknya yang bermain *game online*. Banyak orang tua yang menjadikan *game online* pada *gadget* sebagai media hiburan bagi anak-anak mereka. Selain itu, anak-anak juga sering bermain *game* tanpa memperhatikan waktu, seperti waktu untuk belajar, waktu untuk istirahat, bahkan ada anak-anak yang tidak makan secara teratur karena terlalu asyik bermain *game online*. *Game online* yang umum dimainkan di *gadget* adalah *Mobile Legends*, *PUBG*, *FreeFire*, dan *game online* lainnya.

Selain itu, hasil observasi juga menemukan beberapa dampak negatif dari *game online*, yaitu: (1) Anak belajar dari apa yang dilihatnya, sehingga *game online* yang berbau kekerasan dapat menyebabkan anak mengikuti karakter dalam *game* tersebut. Selain itu, banyak *game online* yang mengajarkan anak untuk berkata kasar dan tidak sopan. (2) Anak yang terus-menerus bermain *game online* dapat mengabaikan lingkungan sekitarnya dan lebih mengutamakan dunia maya daripada dunia nyata. (3) *Game online* menyebabkan kecanduan sehingga anak betah berlama-lama bermain di depan komputer, yang dapat mengurangi waktu istirahat anak dan memengaruhi kegiatan mereka, terutama di sekolah. (4) *Game online* juga dapat mengajarkan anak untuk berjudi, meskipun hanya dengan uang virtual. (5) *Game online* dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dan anak yang kecanduan.

Melihat dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* pada anak, tentunya diperlukan langkah untuk mengurangi atau bahkan menanggulangi dampak negatif tersebut. Orang tua perlu memberikan perhatian lebih dan menciptakan komunikasi yang baik dengan anak-anak. Orang tua perlu memberikan pengertian kepada anak bahwa *game* seharusnya hanya digunakan sebagai pengisi waktu luang, bukan sebagai prioritas hidup.

Pentingnya komunikasi antara orang tua dan anak sangat diperlukan untuk memelihara dan menjaga kelangsungan kehidupan sosial, serta untuk memenuhi kebutuhan psikologis seseorang yang selalu ingin mendapatkan informasi terbaru yang berkaitan dengan diri mereka serta lingkungannya. Komunikasi interpersonal merupakan keterlibatan internal yang aktif, di mana individu menjadi pengirim dan penerima pesan sekaligus, memberikan umpan balik untuk dirinya sendiri dalam proses internal yang berkelanjutan. Menurut Rakhmat (2005) komunikasi interpersonal memungkinkan

berlangsungnya dialog yang merupakan bentuk komunikasi antarpribadi yang menunjukkan interaksi.

Keluarga sebagai unit sosial dalam masyarakat memiliki peran besar dalam memengaruhi kehidupan dan perilaku anak. Keluarga merupakan wadah pembentukan watak dan akhlak, dan komunikasi interpersonal dalam keluarga dapat memengaruhi keharmonisan keluarga. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sangat penting, khususnya dalam mengarahkan dan membimbing hobi bermain *game* anak-anak. Komunikasi ini juga dapat menjadi sarana kontrol bagi orang tua terhadap anak yang mungkin mengalami masalah dengan kecanduan *game online*. Oleh karena itu, orang tua perlu meningkatkan komunikasi dengan anak-anak untuk mengantisipasi masalah kecanduan *game online*.

Melihat dampak negatif dari *game online*, peneliti ingin melakukan penelitian tentang pola komunikasi interpersonal pada orang tua dalam membimbing anak-anak yang gemar bermain *game online*. Judul penelitian ini adalah "Komunikasi Orang Tua dengan Anak Penggemar *Game Online* di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan."

KERANGKA TEORI

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal berasal dari kata "*inter*" yang berarti "antara" dan "*person*" yang berarti "orang". Secara umum, komunikasi ini terjadi antara dua orang atau lebih, namun tidak semua interaksi bersifat akrab (Wood, 2013). Komala (2009) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran makna yang berlangsung terus-menerus antara individu yang saling berinteraksi, di mana terdapat aksi saling menyampaikan dan menerima pesan secara timbal balik.

Menurut Devito, sebagaimana dikutip oleh Effendy (2007) komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua atau lebih orang, dengan umpan balik yang terjadi secara langsung. Suranto (2011) menambahkan bahwa komunikasi bisa terjadi secara langsung tanpa media atau tidak langsung dengan menggunakan media tertentu.

Wood (2013) mengidentifikasi tujuh ciri utama komunikasi interpersonal. (1) Komunikasi ini bersifat selektif karena tidak semua orang kita temui dapat menjadi mitra komunikasi yang akrab. (2) Komunikasi interpersonal adalah sistemis, dipengaruhi oleh sistem budaya, sosial, dan waktu. (3) Komunikasi interpersonal bersifat unik, karena setiap individu yang terlibat membawa identitas personal yang tidak tergantikan. (4) komunikasi bersifat *processual*, yaitu berlangsung secara berkelanjutan tanpa titik awal dan akhir yang pasti. (5) Komunikasi interpersonal bersifat

transaksional, di mana setiap individu berperan sebagai pengirim dan penerima pesan secara simultan. (6) Komunikasi ini menekankan keunikan individual, menyoroti perbedaan setiap orang dalam memahami dan merespons pesan. (7) Komunikasi interpersonal menciptakan makna, yakni pemahaman bersama atas pesan yang disampaikan dalam interaksi.

Person et al. (2011) menyebut komunikasi interpersonal sebagai proses penyampaian maksud melalui pesan dalam interaksi dua orang atau lebih. Adler et al. (2013) memandangnya sebagai bentuk komunikasi kontekstual, sedangkan De Vito (2013) menekankan interaksi verbal dan nonverbal yang saling bergantung. Effendy (dalam Sunarto, 2003) menyoroti efektivitas komunikasi ini karena memungkinkan kita mengamati ekspresi lawan bicara secara langsung.

Sementara itu, Gode (dalam Liliweri, 1997) menyebutnya sebagai proses berbagi makna antarindividu. Rodgers menekankan pentingnya tatap muka dan umpan balik dalam mengubah sikap atau perilaku. Hoveland melihat komunikasi ini sebagai dorongan untuk mempengaruhi, dan Efendi menganggapnya sebagai alat interaksi yang efektif (Liliweri, 1997).

Prinsip-Prinsip Komunikasi Interpersonal menurut DeVito (2013) komunikasi interpersonal bersifat transaksional, terus berubah, dan saling bergantung satu sama lain. Ia mengidentifikasi lima tujuan utama dari komunikasi ini: untuk belajar, membina hubungan, mempengaruhi, bermain, dan membantu melalui teknik terapeutik. Komunikasi ini juga memiliki karakteristik ambigu, di mana makna pesan bisa berbeda tergantung pada konteks dan hubungan antarpartisipan.

Selain itu, Wood (2013) menyatakan delapan prinsip utama: komunikasi tak dapat dihindari, tak dapat diulang, melibatkan etika, menciptakan makna, dipengaruhi metakomunikasi, membangun hubungan, tidak menyelesaikan semua masalah, dan efektivitasnya dapat dipelajari.

Roloff dan David R. (2015) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan empat proses utama. (1) Produksi pesan yaitu menciptakan perilaku verbal dan nonverbal untuk menyampaikan maksud. (2) Pengolahan pesan yang melibatkan interpretasi perilaku komunikatif untuk memahami maknanya. (3) Koordinasi interaksi yaitu menyelaraskan produksi dan penerimaan pesan selama interaksi. (4) Persepsi sosial yaitu proses kognitif dalam memahami diri sendiri, orang lain, dan norma sosial.

Komunikasi dalam Keluarga

Menurut Murdock, keluarga merupakan kelompok sosial yang tinggal bersama, melakukan kerja sama ekonomi, dan menjalankan fungsi reproduksi (Lestari, 2012). Koerner dan Fitzpatrick (dalam Lestari, 2012) mengidentifikasi tiga sudut pandang untuk memahami definisi keluarga. Pertama, secara struktural, keluarga ditentukan oleh kehadiran anggota

seperti ayah, ibu, dan anak. Kedua, secara fungsional, keluarga dilihat dari sejauh mana ia memenuhi fungsi-fungsi psikososial seperti perawatan, sosialisasi anak, dan dukungan emosional. Ketiga, secara transaksional, keluarga dipahami sebagai kelompok yang menjalin keintiman melalui ikatan emosional dan pengalaman bersama. Dengan demikian, keluarga adalah unit sosial yang erat secara emosional dan material, di mana anggotanya saling mendukung dalam menjalani kehidupan.

Menurut Shek, komunikasi antara orang tua dan anak memainkan peran penting dalam membentuk kesejahteraan psikososial anak serta fungsi keluarga secara keseluruhan. Clark dan Shileds menemukan bahwa kualitas komunikasi orang tua-anak berkorelasi dengan rendahnya perilaku menyimpang pada anak (Lestari, 2012). Ginott (dalam Mufidah, 2008) menekankan bahwa komunikasi dengan anak harus dilakukan dengan menghormati dan menggunakan keterampilan yang tidak melukai harga diri anak. Orang tua berperan sebagai pendidik pertama yang harus menjadi teladan sebelum memberikan nasihat. Komunikasi juga menjadi alat kontrol, pemantauan, dan dukungan, yang akan diterima secara positif atau negatif tergantung pada cara penyampaiannya.

Yusuf (dalam Fajarwati, 2011) mengklasifikasikan pola komunikasi orang tua ke dalam tiga jenis. (1) Pola permisif (membebaskan), di mana anak diberi kebebasan tanpa batas, sering kali mengarah pada pemanjaan. (2) Pola otoriter, ditandai dengan kontrol yang ketat, aturan kaku, dan minim kompromi, yang dapat membuat anak merasa tertekan, penakut, dan tidak bahagia. (3) Pola demokratis, menciptakan komunikasi dua arah yang terbuka dan menghargai kemampuan anak. Pola ini memfasilitasi kesepakatan bersama dalam aturan rumah tangga, serta menciptakan hubungan emosional yang kuat.

Menurut Subroto (dalam Ilyas, 2004) komunikasi orang tua sangat penting dalam membentuk kepribadian anak. Suasana rumah yang komunikatif mendukung perkembangan anak, baik di rumah maupun di sekolah. Wood (2013) menyarankan empat panduan utama: (1) mengelola peran secara seimbang dalam keluarga; (2) membuat pilihan sehari-hari yang memperkuat keharmonisan; (3) menunjukkan penghargaan dan perhatian secara konsisten; dan (4) tidak membesar-besarkan hal kecil yang dapat menimbulkan luka emosional.

Tubbs dan Moss (dalam Rakhmat, 2007) menguraikan lima indikator komunikasi yang efektif: (1) pengertian yang tepat atas pesan, (2) kesenangan dalam interaksi, (3) kemampuan memengaruhi sikap, (4) terbentuknya hubungan sosial yang baik, dan (5) mendorong tindakan nyata. Komunikasi persuasif, misalnya, membutuhkan pendekatan psikologis agar penerima pesan bertindak dengan kesadaran sendiri.

Komunikasi dalam keluarga, khususnya antara orang tua dan anak, sangat menentukan kualitas hubungan dan perkembangan psikologis anak.

Rakhmat (2007) menyatakan bahwa komunikasi dikatakan efektif bila kedua belah pihak saling menyukai, terbuka, dan merasa nyaman satu sama lain. Komunikasi yang efektif ditandai dengan adanya pengertian, kesenangan, pengaruh sikap, hubungan sosial yang sehat, dan tindakan nyata. Bila kelima unsur tersebut terpenuhi, komunikasi dalam keluarga dapat dikatakan efektif dan mendukung perkembangan pribadi serta harmonisasi keluarga secara keseluruhan.

Game Online

Istilah *game online* berasal dari konsep MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), yaitu pengembangan dari permainan *Role-Playing Game* yang memungkinkan banyak pemain terhubung dalam satu server dan bermain secara bersamaan di seluruh dunia. Pemain dalam MMORPG dihadapkan pada berbagai tantangan dan peluang untuk mengembangkan kemampuan karakter yang mereka mainkan (Hermawan, 2009).

Permainan digital sejak lama menjadi bagian dari kehidupan manusia dan sering diasosiasikan dengan dunia anak-anak. Namun, seiring perkembangan teknologi, *game online* kini juga digemari oleh remaja dan orang dewasa. Menurut Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann (2008) dalam bukunya *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon*, *game* komputer telah melampaui peranannya sebagai media hiburan anak-anak dan kini menjadi aktivitas rekreasi lintas usia yang bernilai ekonomi tinggi.

Game online merupakan jenis permainan yang diakses melalui internet. Di dalamnya, terdapat berbagai tampilan visual interaktif yang dapat digerakkan oleh pemain. *Game* ini tidak hanya bersifat pasif, melainkan mengajak pemain untuk aktif berpartisipasi menggerakkan karakter dalam interaksi sosial bersama pemain lain di seluruh dunia. Fitur kompetisi di dalamnya menambahkan elemen motivasi untuk menang, sehingga pemain terdorong untuk berstrategi dan mencapai skor tertinggi.

Secara psikologis, *game online* mampu memotivasi pemain untuk lebih semangat dalam menghadapi lawan. Sementara secara sosiologis, permainan ini dapat melibatkan kelompok sosial baik yang saling mengenal secara langsung, seperti teman sekolah, maupun yang tidak saling mengenal secara fisik dan hanya bertemu di jaringan permainan virtual.

Game online dapat dikategorikan menjadi tiga jenis besar berdasarkan tampilannya, yaitu *First Person Shooter* (FPS) yang memberikan perspektif orang pertama dalam *game*, biasanya berlatar militer. Lalu ada *Real-Time Strategy*, yang menekankan strategi dalam mengelola banyak karakter, seperti dalam permainan *Warcraft*. Terakhir adalah *Cross-Platform Online Game*, seperti *Need for Speed*, yang memungkinkan permainan dilakukan di

perangkat berbeda dan menawarkan berbagai jenis balapan seperti *drift*, *drag*, dan *sirkuit*.

Berdasarkan cara bermainnya, Hermawan (2009) membagi *game online* ke dalam beberapa jenis. Salah satunya adalah *Real-Time Strategy*, yang mensimulasikan pengelolaan negara dan strategi perang. Kemudian FPS, permainan menembak dengan perspektif karakter utama. Ada pula *Role-Playing Game*, di mana pemain menjalani peran tokoh fiktif dalam dunia imajinasi. Jenis lainnya adalah *Live Simulation Game*, seperti *The Sims*, yang mensimulasikan kehidupan manusia sehari-hari.

Jenis *Construction and Management Simulation Game* menantang pemain untuk membangun dan mengelola kota dengan berbagai infrastruktur. Sementara itu, *Vehicle Simulation* mengajak pemain mengoperasikan berbagai jenis kendaraan seperti pesawat tempur atau kereta api. *Action Games* menguji ketangkasan dan refleks pemain dalam menghadapi rintangan atau pertempuran. *Adventure Games* lebih fokus pada eksplorasi, pemecahan misteri, dan cerita fiksi. Sedangkan *Action Adventure Games* menggabungkan unsur aksi dan teka-teki seperti dalam *Tomb Raider*. Terakhir, *Manager Simulation* memberikan simulasi menjadi pelatih atau manajer klub sepakbola dalam permainan seperti *Championship Manager*.

Aktivitas bermain *game* sendiri menurut Soegeng Santoso (2002) merupakan bentuk tingkah laku yang dilakukan secara individu atau kelompok dengan atau tanpa alat, untuk mencapai tujuan tertentu. Hurlock (1994) juga menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan secara sukarela untuk kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Oleh karena itu, bermain menjadi bagian penting dalam memenuhi kebutuhan rekreatif manusia.

Dari sisi positif, bermain *game online* dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus, karena pemain dituntut untuk menyusun strategi dalam waktu singkat saat menghadapi lawan. Hal ini juga melatih kecepatan berpikir dan koordinasi antara mata dan tangan. Selain itu, *game online* membuka peluang bisnis seperti membuka *game center*, menjual *voucher*, bahkan transaksi jual beli dalam *game*. Fitur interaktifnya juga memperluas jejaring sosial dengan pemain dari berbagai negara.

Namun demikian, jika tidak dikontrol, *game online* dapat menimbulkan dampak negatif, terutama bagi remaja. Secara sosial, kecanduan *game* bisa membuat remaja menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, sulit bersosialisasi, dan mengalami penurunan kontrol emosi. Studi menunjukkan adanya penurunan gelombang otak beta yang memengaruhi konsentrasi dan kestabilan emosi, bahkan saat tidak sedang bermain.

Efek kecanduan juga bisa menyebabkan gangguan fisik, seperti kerusakan mata akibat terlalu lama menatap layar. Pikiran pemain pun bisa terus-menerus tertuju pada permainan, membuat mereka abai terhadap

realitas di sekitar. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang bijak dalam menggunakan *game online* sebagai media hiburan dan pengembangan diri.

Orang Tua dan Anak

Orang tua terdiri dari ayah, ibu, serta saudara kandung seperti adik dan kakak. Dalam konteks keluarga, orang tua sering dipahami sebagai individu yang membimbing anak dalam lingkungan rumah tangga. Meskipun secara umum orang tua dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu orang tua kandung, orang tua asuh, dan orang tua tiri, dalam pembahasan ini keseluruhan istilah tersebut disatukan dalam pengertian keluarga.

Keluarga sendiri diartikan sebagai suatu ikatan antara laki-laki dan perempuan yang dibentuk berdasarkan hukum dan undang-undang perkawinan yang sah (Mansur, 2005). Orang tua merupakan bagian inti dari keluarga, terbentuk melalui ikatan pernikahan yang sah dan memiliki peran penting dalam mendidik, mengasuh, serta membimbing anak-anak untuk mempersiapkan mereka dalam kehidupan sosial di masyarakat.

Menurut Rahmat (2007), komunikasi antara orang tua dan anak akan efektif apabila kedua pihak saling dekat, saling menyukai, serta menjadikan komunikasi sebagai sesuatu yang menyenangkan. Efektivitas komunikasi ini juga ditentukan oleh adanya keterbukaan dan dukungan positif dari orang tua, sehingga anak merasa percaya diri dan mampu menerima pesan yang disampaikan dengan baik.

Secara umum, anak diartikan sebagai keturunan atau generasi yang merupakan hasil dari hubungan biologis antara laki-laki dan perempuan, baik yang terjadi dalam ikatan perkawinan maupun di luar perkawinan. Dalam hukum adat, sebagaimana dikemukakan oleh Soerojo Wignjodipoero dan dikutip oleh Tholib Setiadi, anak tidak hanya dipandang sebagai penerus generasi, tetapi juga sebagai wadah harapan orang tua, serta pelindung mereka di masa tua ketika sudah tidak mampu lagi mencari nafkah (Setiadi, 2010).

Dalam perspektif hukum, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2007 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Perdagangan Orang Pasal 1 angka 5, serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 1 angka 1, secara tegas menyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk yang masih berada dalam kandungan.

Berdasarkan berbagai pendapat dan ketentuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak adalah individu yang berusia 0 hingga 18 tahun dan berada dalam masa pertumbuhan yang sangat membutuhkan peran serta bimbingan dari orang tua dan keluarga untuk berkembang secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kualitatif. Penggunaan metode kualitatif dipilih karena lebih adaptif terhadap kondisi lapangan, memungkinkan interaksi langsung dengan responden sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, metode ini dinilai lebih sensitif dalam menangkap dinamika sosial dan pola nilai yang berkembang (Moleong, 2010). Penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* dan digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah (Sugiyono, 2013).

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu bentuk penelitian yang bertujuan menggambarkan fakta dan karakteristik objek secara sistematis berdasarkan data yang dikumpulkan. Data tersebut kemudian diinterpretasikan melalui teori dan literatur yang relevan, khususnya dalam konteks pola komunikasi orang tua dalam membimbing anak bermain *game online* di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, Kabupaten Rokan Hilir.

Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak-anak yang bermain *game online* di wilayah tersebut. Peneliti mengambil sampel dari setiap desa atau kelurahan, seperti di Desa Labuhan Papan, dengan total 10 responden, terdiri dari lima anak dan lima orang tua. Fokus penelitian ditujukan pada anak usia 15-18 tahun. Kriteria responden orang tua mencakup mereka yang memberikan *gadget* kepada anak, sering bekerja di luar rumah, dan membiarkan anak bermain *game online* tanpa pengawasan. Sedangkan anak-anak yang dijadikan responden adalah mereka yang bermain *game* lebih dari dua jam per hari, memiliki masalah nilai di sekolah, dan mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara belajar dan bermain.

Objek dari penelitian ini adalah pola komunikasi antara orang tua dengan anak yang merupakan penggemar *game online*. Interaksi ini menjadi pusat perhatian karena dinilai memengaruhi perilaku anak dalam penggunaan teknologi dan pengelolaan waktu. Lokasi penelitian dilakukan di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, Kabupaten Rokan Hilir, dan berlangsung dari Januari hingga Februari 2019.

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui wawancara dengan orang tua dan anak yang menjadi responden, sementara data sekunder dikumpulkan dari dokumentasi arsip dan studi pustaka yang mencakup informasi geografis dan demografis Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap interaksi antara orang tua dan anak saat bermain *game online*, wawancara dengan responden untuk menggali informasi mendalam, dan

dokumentasi untuk memperoleh data pelengkap seperti sejarah dan kondisi sosial setempat.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan dan mengecek data dari berbagai sumber serta teknik pengumpulan, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi bertujuan meningkatkan pemahaman peneliti terhadap fenomena yang diteliti, bukan hanya mencari kebenaran tunggal (Sugiyono, 2013).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah reduksi data, yakni proses merangkum dan memfokuskan pada hal-hal penting dari data mentah agar lebih terarah. Tahap kedua adalah penyajian data dalam bentuk narasi, bagan, atau hubungan antar kategori untuk memudahkan interpretasi. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu merumuskan temuan baru yang dapat berupa deskripsi objek, hubungan kausal, atau teori baru yang sebelumnya belum diketahui secara jelas (Sugiyono, 2013).

PEMBAHASAN

Komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan *game online* harus dimulai dari pemahaman orang tua mengenai dampak negatif dari *game* tersebut. Pemahaman yang baik akan membantu orang tua dalam membangun komunikasi yang efektif dan bermakna dengan anak-anak mereka.

Pola komunikasi orang tua dengan anak remaja yang mengalami ketergantungan terhadap *game online* menunjukkan variasi, antara lain pola *permissive* dan *authoritative*. Dalam beberapa keluarga, orang tua menerapkan pola komunikasi *permissive*, yakni memberikan kebebasan tinggi kepada anak namun dengan kontrol yang rendah. Sebaliknya, dalam keluarga lain diterapkan pola demokratis atau *authoritative*, yang menunjukkan adanya penerimaan tinggi disertai dengan kontrol yang kuat dari orang tua. Pada pola ini, orang tua memberikan penjelasan mengenai dampak perilaku baik dan buruk. Anak-anak dalam lingkungan ini cenderung bersikap bersahabat, percaya diri, mampu mengendalikan diri, sopan, serta memiliki orientasi hidup dan prestasi yang jelas.

Namun, hambatan komunikasi juga banyak ditemukan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya waktu yang dimiliki orang tua untuk berinteraksi dengan anak, terutama karena kesibukan pekerjaan. Keletihan setelah bekerja kerap membuat orang tua cepat marah, apalagi ketika anak tidak mendengarkan nasihat. Selain itu, adanya egoisme dan sikap cuek di antara anggota keluarga juga memperburuk komunikasi, menyebabkan kurangnya perhatian dan pengawasan terhadap anak.

Dalam membangun komunikasi yang efektif, orang tua perlu memahami indikator-indikator efektivitas komunikasi sebagaimana dijelaskan oleh Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss (dalam Rakhmat, 2007). Indikator pertama adalah pengertian, yaitu kesesuaian pemahaman antara pengirim dan penerima pesan. Kedua, kesenangan, yang berarti komunikasi dilakukan bukan hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan kehangatan dan keakraban dalam hubungan. Ketiga, komunikasi bertujuan mempengaruhi sikap, atau disebut komunikasi persuasif, yang berusaha mengubah pendapat dan tindakan seseorang melalui pendekatan psikologis tanpa paksaan.

Indikator keempat adalah terbentuknya hubungan sosial yang baik. Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki kebutuhan untuk membentuk dan mempertahankan interaksi yang bermakna, yang hanya dapat tercapai melalui komunikasi interpersonal yang efektif. Terakhir adalah tindakan nyata, sebagai indikator akhir dari komunikasi yang berhasil. Jika seseorang melakukan tindakan berdasarkan hasil komunikasi, maka komunikasi tersebut dinilai efektif.

Menurut Rahmat (2007), komunikasi antara orang tua dan anak dikatakan efektif apabila terdapat kedekatan, rasa saling menyukai, suasana menyenangkan, serta keterbukaan yang mendorong tumbuhnya rasa percaya diri anak. Dukungan positif dan sikap terbuka dari orang tua menjadi kunci agar anak dapat menerima pesan yang disampaikan dengan baik.

Berdasarkan temuan di Desa Labuhan Papan, Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, Kabupaten Rokan Hilir, dapat disimpulkan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak penggemar *game online* belum berjalan secara efektif. Hal ini tercermin dari ketidakmampuan komunikasi orang tua untuk memengaruhi sikap anak terhadap kebiasaan bermain *game*, serta tidak terlihat adanya perubahan perilaku anak sebagai hasil dari proses komunikasi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan penting yang dapat diambil terkait komunikasi orang tua dengan anak yang gemar bermain *game online*.

Pertama, pemahaman orang tua tentang *game online* masih tergolong rendah. Kurangnya pengetahuan ini menyebabkan mereka kesulitan dalam menyampaikan nasihat atau memberikan pemahaman yang tepat kepada anak-anak mengenai bahaya dari bermain *game online* secara berlebihan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk meningkatkan literasi digital mereka, khususnya mengenai dampak negatif dan risiko dari kecanduan *game online*, agar dapat memberikan edukasi yang efektif kepada anak-anak.

Kedua, komunikasi antara orang tua dan anak juga belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Banyak orang tua yang masih menganggap bahwa menasihati atau menegur anak saja sudah cukup sebagai bentuk komunikasi. Padahal, pendekatan komunikasi yang efektif membutuhkan keterbukaan, empati, serta dialog dua arah agar pesan yang disampaikan benar-benar diterima dan dipahami oleh anak.

Ketiga, pola komunikasi yang terbangun antara orang tua dan anak remaja dalam konteks ketergantungan pada *game online* menunjukkan adanya variasi, yaitu pola *permissive* dan *authoritative*. Dalam pola *permissive*, orang tua bersikap sangat menerima namun kurang memberikan kontrol, sehingga anak cenderung bebas menyatakan keinginannya tanpa batasan yang jelas. Sementara itu, dalam pola demokratis atau *authoritative*, orang tua tetap bersikap menerima namun dengan kontrol yang tinggi. Mereka memberi penjelasan mengenai dampak baik dan buruk dari suatu tindakan, serta menetapkan batasan yang sehat bagi anak.

Keempat, hambatan komunikasi seringkali muncul akibat keterbatasan waktu interaksi antara orang tua dan anak. Kesibukan kerja membuat banyak orang tua lelah secara fisik dan emosional, sehingga mudah tersulut emosi ketika anak tidak menuruti perkataan mereka. Selain itu, sikap egois, kurangnya empati, atau ketidakterbukaan antar anggota keluarga juga turut memperburuk kualitas komunikasi. Akibat dari hambatan-hambatan ini, orang tua menjadi kurang fokus dalam menjalankan peran sebagai pengasuh dan pengawas, yang seharusnya menjadi fondasi utama dalam mendampingi perkembangan anak, termasuk dalam penggunaan teknologi dan permainan daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, H. (2012). *Komunikasi pemasaran*. Jakarta: Airlangga.
- Berger, C. R., Roloff, M. E., & Roskos-Ewoldsen, D. R. (2015). *Handbook ilmu komunikasi* (D. S. Widowatie, Trans.). Bandung: Nusa Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2015). *Kamus besar bahasa Indonesia* (3rd ed.). Jakarta: Balai Pustaka.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi antarmanusia*. Tangerang Selatan: Karismapublishing Group.
- Djamarah, B. S. (2004). *Pola komunikasi orang tua & anak dalam keluarga*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Effendy, O. U. (2007). *Ilmu komunikasi teori dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jahn-Sudmann, A., & Stockmann, R. (2008). *Computer games as a sociocultural phenomenon: Games without frontiers war without tears*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

- Jati, & Herawati. (2014). Segmentasi mahasiswa program studi ilmu komunikasi UAJY dalam menggunakan gadget. Retrieved May 14, 2019, from <http://ejournal.uajy.ac.id/5741/>
- Komala, L. (2009). *Ilmu komunikasi: Perspektif, proses, dan konteks*. Bandung: Widya Padajaran.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Mansur. (2005). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Manumpil, et al. (2012). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(2).
- Mhudy, M. (2013). *20 kesalahan dalam mendidik anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mufidah, H. (2008). Komunikasi antara orang tua dengan anak dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. Retrieved June 8, 2018, from <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/8215/1/HILMI%20MUFIDAH-FITK.pdf>
- Nurdianti, S. R. (2014). Analisis faktor-faktor hambatan komunikasi dalam sosialisasi program keluarga berencana pada masyarakat Kebon Agung Samarinda. Retrieved June 8, 2018, from <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>
- Nurjaman, K., & Umam, K. (2012). *Komunikasi dan publik relation*. Bandung: Pustaka Setia.
- Pearson, J. C., Nelson, P. E., Titsworth, S., & Harter, L. (2003). *Human communication*. New York, NY: The McGraw-Hill Companies.
- Permana, D. A. D. (2015). *Komunikasi interpersonal orangtua kepada anak dalam memahami dampak bermain game online* [Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta].
- Poetoe. (2012). Game online sebagai sahabat anak. Retrieved April 17, 2019, from <http://putuananta.blogspot.com/2012/03/game-online-sebagai-sahabat-anak-anak.html>
- Prastya, M. R. G. (2018). Pola komunikasi interpersonal orang tua dan anak tentang dampak negatif bermain game Dota 2. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 110-124.
- Priyanto, A. (2009). *Komunikasi dan konseling: Aplikasi dalam sarana pelayanan kesehatan untuk perawat dan bidan*. Jakarta: Salemba Medika.

- Rakhmat, J. (2005). *Metode penelitian komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, J. (2005). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rivai, V., et al. (2009). *Manajemen sumber daya manusia untuk perusahaan dari teori ke praktek*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sampurno, A. (2012). Dampak positif dan negatif dari game yang juga berpengaruh kepada kesehatan. Retrieved April 17, 2019, from <http://matsspensix.blogspot.com/2012/03/dampak-positif-dan-negatif-dari-game.html#ixzz1sRRCWVV2>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto, A. W. (2011). *Komunikasi interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syaiful, B. (2004). *Pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2007 tentang pemberantasan tindak pidana perdagangan orang.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak.
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. Retrieved May 12, 2019, from <http://stmikglobal.ac.id/wp-content/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>
- Widjaja, H. A. W. (2000). *Ilmu komunikasi: Pengantar studi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiryanto. (2004). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: Gramedia Widasarana Indonesia.
- Wood, J. T. (2013). *Komunikasi interpersonal*. Jakarta: Salema Humanika.