

PENGALAMAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK USIA 8-10 TAHUN DALAM MEMAHAMI DAMPAK DARI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI DI SEKOLAH

Mira Renata¹, Robby Rachman Nurdiantara², Taufiq Furqon Nurhakim³

Halim Sanusi University PUI Bandung Jln.Garut no 2, MiraRenata15@gmail.com¹

Halim Sanusi University PUI Bandung Jln.Garut no 2, robbyrachmann@gmail.com²

Politeknik LP3I Jln.Pahlawan No 59, Taufiqfurqonnurhakim@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to find out the experience of interpersonal communication between parents and children 8-10 years old, to understanding the impact of playing online games and the impact on their achievement at the schools in Bandung. The type of this research used is a qualitative descriptive study, and data analysis used are data reduction, data presentation and conclusions or verification. The results showed that parents were not able to have good interpersonal communication with their children, they tend to be aggressive and reactive, to deal with online game addiction that happened to their son, they look confused and don't know how to deal with this problem, so that they can only scold their children and forbid them to play online games, without being able to communicate effectively with them. Furthermore, playing online games has a negative impact on children, among others, the negative psychological, physical and behavioral impact for them, such as they are forgetting the time, not focused and don't listen to the parents, then forget about the environment because they are too fun playing games on their cellphone alone, emotional if they lose playing games, sleep late and forgot to eat. they don't want to listen to parents suggestions and orders also, and their school performance has decreased.

Keywords: *Communication¹, Interpersonal², Games Online³, Performance⁴*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman komunikasi interpersonal orang tua dan anak usia 8-10 tahun dalam memahami dampak dari bermain game online terhadap prestasi di sekolah di Kota Bandung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan

orang tua tidak mampu melakukan komunikasi interpersonal yang baik dengan anaknya, sikap orang tua cenderung keras dan reaktif dalam menghadapi masalah kecanduan game online ini, orang tua terlihat kebingungan dan tidak tahu harus bagaimana menghadapi masalah ini, sehingga mereka hanya bisa langsung memarahi anaknya dan melarang anaknya untuk bermain game online, tanpa bisa melakukan komunikasi yang baik dengan anaknya. Selain itu, bermain game online berdampak negatif terhadap anak, dampak yang timbul antara lain secara psikologis, fisik serta perilaku, beberapa diantaranya menyebabkan anak menjadi lupa waktu, tidak fokus dan tidak mendengarkan orang tua, lupa akan lingkungannya karena asyik sendiri dengan bermain game di handphone, emosional jika kalah dalam bermain game, sering bergadang dan lupa makan, hingga tidak mau mendengarkan saran dan perintah orang tua, secara prestasi disekolahpun menjadi menurun.

Kata kunci: Komunikasi¹, Interpersonal², Games Online³, Prestasi⁴

PENDAHULUAN

Dunia anak-anak merupakan dunia bermain. Maka merupakan hal yang wajar jika anak-anak sangat menyukai waktu bermain. Bermain tidak hanya merupakan kegiatan yang bersifat hiburan tetapi juga dapat menambah wawasan seperti melatih kemampuan bahasa, melatih logika, melatih kerjasama, mengembangkan imajinasi, stimulasi otak, dan sebagainya (Soedarso, 2016). Pada masa modern seperti saat ini, anak-anak banyak menggemari Game

Online yang sangat beragam jenisnya. Game Online merupakan salah satu bentuk hiburan digital berbasis internet yang sangat diminati, dan menjadi tren gaya hidup yang sangat disukai berbagai kalangan termasuk anak-anak. Anak-anak bahkan dapat bermain Game Online sehari-hari dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam) (Ameliya, 2008).

Kecanduan Game Online menyebabkan perilaku komunikasi antar personal terhadap lingkungan menjadi terganggu. Kebiasaan bermain Game Online yang terus menerus tanpa sadar remaja ini cenderung menjadi individualis, tidak menghiraukan kejadian-kejadian yang ada disekitarnya dan tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan akibat hanya terfokus pada permainannya sendiri. Perubahan perilaku tersebut mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain yang ada disekitarnya khususnya teman dan orang tua.

Kecanduan *Game Online* bukan hanya berdampak pada perilaku anak tetapi juga mempengaruhi kesehatan fisiknya. Anak yang terlalu banyak bermain *game* beresiko mengalami gangguan pendengaran, pengelihan, insomnia, bahkan gangguan perkembangan otak. Sehingga dalam hal ini, peran orangtua sangat diperlukan untuk membatasi waktu bermain anak-anak. Karena kesalahan fatal yang sering dilakukan orangtua adalah memberi kebebasan dan tidak membatasi waktu bermain *Game Online* pada anak.

Efek ketagihan atau kecanduan *Game Online*, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para pemain (*gamer*) yang intinya adalah pengendalian diri. Kehidupan nyatanya menjadi berantakan, seperti membuat orang menjadi bodoh, membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar, lupa akan kehidupan nyatanya, mengganggu kesehatan, mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit, jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis, menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada game adalah efek negatif yang ditimbulkannya, mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku, serta pemborosan. Dampak lain yang mungkin timbul adalah kehilangan fokus dan konsentrasi pada pelajaran sekolah karena lebih fokus kepada bermain game, sehingga prestasi belajar disekolahnya menjadi menurun.

Selain itu, bermain *game* tanpa pengawasan orangtua juga dapat berdampak negatif terhadap anak, karena tidak semua *game* aman untuk dimainkan oleh anak. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya *game-game* yang mulai dilarang untuk dimainkan karena membawa dampak negatif terhadap anak seperti berperilaku agresif dan mengikuti hal yang tidak baik pada *game* tersebut, seperti berkelahi dan sebagainya (Tumanggor, 2018). Lebih jauh dari itu, *Game Online* banyak mengandung adegan kekerasan baik secara verbal atau pun non verbal yang akan menjadi contoh buruk untuk perkembangan anak terutama pada perilaku anak tersebut.

Menurut Tumannnggor (2012), jika anak bermain *game* yang terdapat kekerasan di dalamnya seperti *int Blank*, *PubG*, *crossfire* dan sebagainya. Anak akan meniru perilaku dan mempraktekan kepada temannya. Menurut pakar psikologi

Douglas Yahudi dan Craig Anderson (2009 dalam Ananda, 2015), menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan dalam *Game Online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu.

Anderson, Gentle, dan Buckley (2007 dalam Keken & Benni, 2011), menuturkan bahwa perilaku agresif yang muncul dapat bersifat verbal, fisik atau kekerasan, dan relasi. Agresif verbal adalah agresif berbentuk perkataan yang menyakitkan secara verbal seperti cacian-cacian atau kata-kata kotor akibat isi yang ada di dalam permainan. Kemudian agresif fisik atau kekerasan adalah jenis perilaku agresif yang paling banyak terjadi setelah pemain bermain *game*. Sedangkan agresif secara relasi adalah kerusakan hubungan atau relasi sosial berupa perasaan ditolak dari lingkungan, persahabatan, atau pelibatan pada kelompok tertentu. Sifat dari *game* itu sendiri adalah sebagai penghibur, tetapi jika terlalu berlebihan menjadikan anak bertingkah laku agresif seperti menjadi pemarah, senang memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan bisa memukul (Ananda, 2015).

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa yang mengalami kecanduan internet di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan kecanduan internet akan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusannya sendiri (Cao & Su, 2006, dalam Winsen, 2012).

Fenomena kecanduan *Game Online* pada anak ini patut menjadi perhatian bagi orang tua, agar dampak negatif dari *Game Online* ini tidak mempengaruhi perkembangan anak yang dapat membuat fisik dan psikologis anak terganggu dan rusak, maka dari itu perlu komunikasi interpersonal yang baik dan efektif dari orang tua untuk menjelaskan dan memberi pemahaman kepada anak-anak mereka, agar mereka tidak mengalami ketergantungan pada *Game Online*.

Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah memberi pengertian kepada anak dengan membatasi dan mengatur jadwal bermain mereka. Artinya harus ada pengawasan dari orang tua kepada anaknya dalam bermain *Game Online*. Mereka perlu diarahkan agar bermain *Game Online* tidak berdampak negatif tetapi malah

dapat memberi dampak positif seperti menambah teman, menghabiskan waktu luang, dan kesenangan atau hiburan bahkan saat ini *Game Online* sudah menjadi sebuah olah raga prestasi (*e-sport*) yang dapat memberikan kebanggaan bahkan keuntungan secara materi bagi para pemainnya. Artinya walaupun tetap dapat bermain *Game Online*, anak bisa melakukan aktivitas lain selain bermain *Game Online*.

Maka dari itu perlu komunikasi dan dukungan dari orang tua dan lingkungannya agar anak tidak mengalami kecanduan *Game Online* ini.

Komunikasi merupakan hal yang penting dalam menjalin sebuah hubungan, termasuk hubungan antara orang tua dan anak. Komunikasi yang buruk antara orang tua dengan anaknya akan membuat hubungan mereka menjadi buruk pula, komunikasi yang terjalin dengan buruk akan menciptakan keadaan anak yang tidak menghormati orangtuanya, sering terjadinya pertengkaran antara anak dan orangtua, dan perasaan tidak berharga pada anak.

Sebaliknya ketika komunikasi yang baik dan efektif dapat dilakukan antara orang tua dan anak, maka akan mempererat hubungan, dapat terjadi sebuah hubungan yang baik dan menyenangkan. Selain berdampak pada kualitas hubungan, melalui komunikasi yang baik akan berdampak positif terhadap perkembangan anak, terlebih untuk anak usia dini yang merupakan tahap usia emas bagi mereka untuk menanamkan nilai, norma, etika dan sikap positif baginya, dengan membangun komunikasi yang baik dengan anak dapat membantu mengembangkan rasa kepercayaan diri anak, membangun rasa harga diri anak, membangun konsep diri anak yang positif, dan dapat membantu anak dalam membangun hubungan dengan orang lain yang ada disekitarnya. Salah satu contoh, ketika kita melihat seorang anak usia dini yang pemalu didepan umum, hal ini mungkin saja salah satunya disebabkan karena komunikasi orangtua dengan anak kurang terjalin dengan baik.

Melalui komunikasi yang efektif, antara orang tua dan anak dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh sikap, hubungan yang makin baik, dan tindakan. Dalam ilmu komunikasi, komunikasi yang terjadi antara orang tua dan

anak termasuk kedalam komunikasi interpersonal atau disebut juga dengan komunikasi antar pribadi, yaitu komunikasi yang dilakukan oleh individu untuk saling bertukar gagasan ataupun pemikiran kepada individu lainnya, dimana setiap individu mengkomunikasikan perasaan, gagasan, emosi, serta informasi lainnya secara tatap muka kepada individu lainnya.

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah sebuah proses interaksi antara dua orang yang dilakukan secara tatap muka atau *face to face*, baik secara verbal maupun nonverbal atau melalui media sehingga tercapai kesamaan makna diantara keduanya komunikasi interpersonal mempelajari berbagai aspek yang terkait dengan penciptaan makna yang terjadi antara dua orang serta bagaimana makna itu memiliki pengaruh terhadap orang lain agar dapat mengubah pengetahuan, sikap, dan perilakunya.

Dalam komunikasi interpersonal terjadi sebuah dialog atau percakapan yang terjadi antara dua orang bersifat personal, langsung, dan akrab serta sebagian besar bergantung pada hubungan antara dua individu, kesetaraan status, lingkungan sosial budaya, dimana komunikasi terjadi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti bermaksud untuk mengetahui dan memahami mengenai pengalaman komunikasi interpersonal orang tua dan anak usia 8-10 tahun dalam memahami dampak dari bermain *Game Online* terhadap prestasi di sekolah, penelitian ini dilakukan pada orang tua siswa di Kota Bandung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan harapan dapat mengetahui kondisi objek alamiah secara mendalam dari sebuah fenomena yang menjadi fokus kajian yang diteliti. Tujuannya untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Seperti yang disampaikan diatas, bahwa penelitian ini bermaksud untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial, yaitu komunikasi

interpersonal antara orang tua dan anak yang bermain game online, maka metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif, menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial. Caranya dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji.

Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki, sehingga menghasilkan gambaran akurat tentang sebuah kelompok, menggambarkan mekanisme sebuah proses atau hubungan, memberikan gambaran lengkap baik dalam bentuk verbal atau numerikal, menyajikan informasi dasar akan suatu hubungan, menciptakan seperangkat kategori dan mengklasifikasikan subjek penelitian.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 8-10 yang bermain *Game Online*, sedangkan objek penelitiannya adalah komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak usia 8-10 tahun.

Sumber Data

Sumber data penelitian ini diperoleh dari:

- 1) Data Primer, yakni data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari hasil observasi dan wawancara dengan subjek penelitian, yaitu orang tua yang memiliki anak usia 8-10 yang bermain *Game Online*.
- 2) Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dengan cara mengutip dari sumber seperti literatur, dokumentasi, serta sumber lainnya yang berhubungan topik penelitian, sumber data diperoleh adalah arsip-arsip, dokumen, kepustakaan yang digunakan untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- 1) Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara (peneliti) dengan informan atau orang yang diwawancarai (narasumber), dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara. Diharapkan melalui wawancara data yang diperoleh tidak hanya yang diketahui secara umum, melainkan kemungkinan data yang lebih rinci dan tersembunyi. Wawancara ini ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak usia 8-10 yang bermain *Game Online*.
- 2) Observasi, merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat, lokasi dan benda serta rekaman gambar. Observasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pada observasi langsung dapat mengambil peran ataupun tidak mengambil peran (Sutopo, 2002:64). Peneliti melakukan observasi langsung dan tidak langsung untuk penelitian ini.
- 3) Dokumentasi, Dokumen dan arsip merupakan bahan tertulis yang berhubungan dengan suatu peristiwa tertentu. Dokumen merupakan rekaman tertulis, (tetapi juga berupa gambar atau benda peninggalan yang berkaitan dengan suatu aktifitas atau peristiwa tertentu). Dokumen tertulis merupakan sumber data yang sering memiliki posisi yang penting dalam penelitian kualitatif. Sumber data yang berupa arsip dan dokumen merupakan sumber data pokok dalam penelitian kesejarahan, terutama untuk mendukung proses interpretasi dari setiap peristiwa yang diteliti. (Sutopo, 2002: 54, 68).

Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengubah data hasil dari penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan dalam mengambil kesimpulan. Analisis data merupakan upaya atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dengan penelitian. Tujuan analisis data ialah untuk mendeskripsikan data sehingga bisa dipahami, lalu untuk membuat kesimpulan atau menarik kesimpulan. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Reduksi Data

- 2) Merupakan proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Tujuan dari reduksi data ini adalah untuk menyederhanakan data yang diperoleh selama penggalan data di lapangan. Data yang diperoleh dalam penggalan data sudah barang tentu merupakan data yang sangat rumit dan juga sering dijumpai data yang tidak ada kaitannya dengan tema penelitian tetapi data tersebut bercampur baur dengan data yang ada kaitannya dengan penelitian. Maka dengan kondisi data seperti, peneliti perlu menyederhanakan data dan membuang data yang tidak ada kaitannya dengan tema penelitian. Sehingga tujuan penelitian tidak hanya untuk menyederhanakan data tetapi juga untuk memastikan data yang diolah itu merupakan data yang tercakup dalam fokus kajian atau ruang penelitian.
- 3) Penyajian data
- 4) Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Langkah ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. hal ini dilakukan dengan alasan data-data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif biasanya berbentuk naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan. Pada tahap ini peneliti berupaya mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan pengkodean pada setiap subpokok permasalahan.
- 5) Kesimpulan atau verifikasi
- 6) Kesimpulan atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Penarikan kesimpulan bisa dilakukan dengan jalan membandingkan kesesuaian pernyataan dari subyek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut.

Uji Validitas Data

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas data dalam penelitian komunikasi kualitatif lebih merujuk pada tingkat sejauh mana data yang diperoleh secara akurat telah mewakili realitas atau gejala yang diteliti. Validitas data dalam Penelitian menggunakan teknik penelitian triangulasi sumber data. Teknik triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman komunikasi interpersonal orang tua dan anak usia 8-10 tahun dalam memahami dampak dari bermain *game online* terhadap prestasi di sekolah. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada orang tua terkait topik utama permasalahan, diantaranya:

- 1) Hal apa saja yang biasa dilakukan orang tua ketika anak-anak menghadapi permasalahan ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online*?
- 2) Bagaimana cara orang tua mengkomunikasikan tindakan pemecahan masalah ketika anak-anak menghadapi permasalahan ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online*?
- 3) Apa dampak yang terjadi dari anak yang ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online*?
- 4) Apa dampak yang terjadi dari anak yang ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online* terhadap prestasi sekolah.

Setelah melakukan wawancara kepada orangtua yang menjadi narasumber, berikut ini adalah hasilnya.

- 1) Hal yang biasa dilakukan orang tua ketika anak-anak menghadapi permasalahan ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online*.

Orang tua ketika menghadapi anak yang ketagihan atau kecanduan untuk bermain *Game Online*, kecenderungannya bersifat reaktif, beberapa diantaranya

menasihati, marah, menggurui, menghardik, melarang, hingga menghukum anak dengan mendiamkan anak, tidak menegurnya bahkan dengan tidak memberinya uang jajan serta menyita *handphone*-nya.

- 2) Cara orangtua mengkomunikasikan tindakan pemecahan masalah ketika anak-anak menghadapi permasalahan ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online*.

Solusi dalam menghadapi permasalahan anak ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online* dilakukan orang tua cenderung bingung dan tidak tahu harus melakukan apa, mereka lebih kepada melakukan tindakan tegas dengan memarahi dengan keras dan melarang hingga melakukan hukuman semisal *handphone* yang disita.

- 3) Dampak yang terjadi pada anak yang ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online*.

Seluruh orang tua yang menjadi narasumber sepakat bahwa ketagihan atau kecanduan *Game Online* membuat dampak negatif, beberapa diantaranya yaitu anak jadi lupa waktu, tidak fokus dan tidak mendengarkan orang tua, lupa akan lingkungannya karena asyik sendiri dengan bermain game di *handphone*, emosional jika kalah dalam bermain game, sering *bergadang* dan lupa makan, hingga tidak mau mendengarkan saran dan perintah orang tua.

- 4) Dampak yang terjadi dari ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online* terhadap prestasi sekolah.

Selain berdampak pada fisik dan psikologis anak, menurut orang tua ketagihan atau kecanduan bermain *Game Online* membuat prestasi anak di sekolah menjadi menurun, anak menjadi tidak fokus belajar di sekolah. Terlebih saat ini mereka sekolah *online* dengan belajar di rumah, mereka seakan merasa santai karena tidak ada guru yang mendampingi dan memantau. Sehingga bukan fokus kepada belajar dan mengerjakan tugas sekolah tetapi sibuk dengan bermain *game online* di *handphone*-nya.

Pembahasan

Sesuai yang disampaikan Joseph Devito (2011: 20), agar komunikasi interpersonal dapat berjalan efektif, maka harus memiliki 5 aspek efektivitas komunikasi, yaitu Keterbukaan (*Openess*), Empati (*Emphaty*), Sikap Mendukung (*Supportiveness*), serta Sikap Positif (*Positiveness*). Peneliti akan menjelaskan terkait permasalahan komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dan anak yang kecanduan bermain *Game Online* didasarkan pada 5 aspek efektivitas komunikasi interpersonal yang disampaikan oleh Devito tersebut.

a) Keterbukaan (*Openess*)

Keterbukaan adalah bagaimana orang tua memiliki sikap terbuka dan ketersediaan untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang, yaitu masalah kecanduan bermain *game online* dari anak dan keterbukaan orang tua kepada anak saat berinteraksi. Orang tua dalam penelitian ini cenderung tidak terbuka dan langsung bersikap reaktif misal dengan menasehati dan memarahi, sebaiknya orang tua harus terbuka menjelaskan alasan secara logis tentang ketidaksetujuan mereka kepada anak yang sering bermain *game online*, harus penjelasan secara rinci, misalnya dengan menjelaskan dampak negatifnya, anak diberikan pemahaman pada anak bahwa jika terlalu sering bermain *game* kita menjadi lupa waktu, tidak berinteraksi dengan lingkungan, jadi malas belajar dan alasan-alasan lainnya, sehingga anak faham dan mengerti bahwa ketidaksetujuan orang tua bukan karena benci, tetapi karena rasa peduli kepada anak.

b) Empati (*Emphaty*)

Empati adalah menempatkan diri kita secara emosional dan intelektual pada posisi orang lain. Orang tua juga harus paham dan mengerti situasi kondisi serta mampu menempatkan diri diposisi anak yang gemar bermain *game*. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa orang tua kurang memiliki rasa empati, mereka seakan tidak tahu dunia anak yang suka bermain *game*, terlebih teman-teman seusianya banyak yang bermain *game*. Hal ini menyebabkan anak merasa orang tua tidak peduli terhadap kesukaan anak.

c) Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Sikap mendukung dapat mengurangi sikap defensif komunikasi yang menjadi aspek ketiga dalam efektivitas komunikasi. Orang tua sebaiknya dapat mendukung dan menghargai kesukaan anak, karena sebetulnya jika dapat diarahkan dan dikontrol, ada hal-hal positif yang bisa diperoleh dari bermain game. Karena di era saat ini tidak sedikit anak yang berprestasi dibidang *game online*, sudah banyak *event* yang kejuaraan atau lomba ketangkasan bermain *game online*. Dan langkah mendukung ini mungkin dapat diterapkan, dengan catatan tetap harus ada perhatian, kepedulian, pengarahan serta kontrol kepada anak saat bermain *game online*, selain mereka dapat berprestasi dibidang *game online*, tetapi mereka juga tetap tidak lupa akan tugas utamanya yaitu belajar. Ataupun jika anak tidak diarahkan untuk berprestasi dalam *game online* tetapi minimal *game online* ini dijadikan untuk sarana hiburan selingan untuk menghilangkan kejenuhan, bosan dan rasa penat anak.

d) Sikap Positif (*Positiveness*)

Seseorang yang memiliki sikap diri yang positif, maka ia pun akan mengkomunikasikan hal yang positif. Sikap positif juga dapat dipicu oleh dorongan (*stroking*) yaitu perilaku mendorong untuk menghargai keberadaan orang lain. Sikap positif perlu ditanamkan orang tua kepada anak yang gemar bermain *game online*, kontrol dan arahan orang tua kepada anak harus dibarengi dengan sikap dan kata-kata positif kepada anak. Walaupun ada perintah dan larangan atau pembatasan kepada anak dalam bermain *game online*, tetap harus disampaikan dengan sikap positif, sikap memarahi anak tidak akan menyelesaikan masalah. Malah semakin membuat anak tertekan sehingga anak cenderung akan membantah dan membangkang serta melawan terhadap perintah orang tua.

e) Kesetaraan (*Equality*)

Aspek keefektifan terakhir agar komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang bermain *game online* adalah sikap kesetaraan. Kesetaraan merupakan pengakuan bahwa masing-masing pihak memiliki sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Artinya harus ada perasaan setara antara orang tua dan anak, yang sama-sama memiliki kesadaran untuk menjalankan hak dan kewajibannya masing-masing. Hal yang sering terjadi adalah komunikasi yang terbangun antara orang tua dan anak adalah komunikasi searah, ibarat komunikasi bos dan bawahan, posisi orang tua selalu lebih diatas, memberi perintah dan larangan sehingga tidak memberikan

keleluasaan anak untuk memberikan penjelasan atau mendapat pengakuan. Anak merasa tidak dianggap suara dan keberadaannya.

Begitu pula dalam penelitian ini terlihat orang tua cenderung dominan ingin menang sendiri dan tidak mau mengalah. Sebenarnya sudah sepatutnya jika seorang anak menghargai orang tuanya, yang ingin jika perintah dan nasehatnya diikuti oleh anak-anaknya, tetapi hal tersebut malah menjadikan ada sikap keterpaksaan dari anak untuk menjalankan permintaan orang tua. Baiknya adalah ada celah atau peluang bagi anak membela diri sehingga nanti akan terjadi diskusi, transaksi dan tawar menawar, sampai akhirnya ditemukan solusi kesepakatan bersama, yang sama-sama dapat diterima oleh kedua belah pihak tanpa ada yang merasa dirugikan atau ada tengah/*win win solution*.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dalam hasil penelitian dan pembahasan tentang pengalaman komunikasi interpersonal orang tua dan anak usia 8-10 tahun dalam memahami dampak dari bermain *game online* terhadap prestasi di sekolah, maka dapat diambil kesimpulan bahwa orang tua tidak mampu melakukan komunikasi interpersonal yang baik dengan anaknya, sikap orang tua cenderung keras dan reaktif dalam menghadapi masalah kecanduan *game online* ini, Orang tua terlihat kebingungan dan tidak tahu harus bagaimana menghadapi masalah ini, sehingga mereka hanya bisa langsung memarahi anaknya dan melarang anaknya untuk bermain *game online*. Tanpa bisa melakukan komunikasi yang baik dengan anaknya.

Selain itu, bermain *game online* berdampak negatif terhadap anak, dampak yang timbul antara lain secara psikologis, fisik serta perilaku, beberapa diantaranya menyebabkan anak menjadi jadi lupa waktu, tidak fokus dan tidak mendengarkan orang tua, lupa akan lingkungannya karena asyik sendiri dengan bermain game di *handphone*, emosional jika kalah dalam bermain game, sering *bergadang* dan lupa makan, hingga tidak mau mendengarkan saran dan perintah orang tua, secara prestasi disekolahpun menjadi menurun.

DAFTAR PUSTAKA

Book

- Aziz, Mohammad Sjaiful. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa Kelas X Tsm Di Sekolah Smk Pgri 4 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016*. Kediri.
- Budyatna & Muhammad & Mona Ganiem 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Kencana.
- Budyatna, Muhammad & Leila Mona Ganiem. (2012). *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Dariyo, Agoes. 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- De Vito, Joseph. (2009). *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Profesional Books.
- Effendi, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT CitraAditya Bakti.
- Fensi, Fabianus. 2016. "Mendengarkan sebagai Model komunikasi untuk Memahami Remaja" dalam *Psibernetika*, Vol. 9, No. 2.
- Fensi, Fabianus. 2017. *Membangun Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Dalam Keluarga*. Jakarta: Jurnal Pengabdian & Kewirausahaan Vol. 1 No. 1, Universitas Bunda Mulia.
- Gunarsa, S.D. & Gunarsa, Y. 2000. *Psikologi Praktis Anak Remaja dan Keluarga*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Mulyana, Deddy. (2015). *Komunikasi Suatu Pengantar* (cetakan 19). Bandung: Rosdakarya.
- Olifia, Hilda. "13 Kesalahan Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Yang Harus Segera Diubah", diakses dari <http://www.rancahpost.co.id/20160251061/13-kesalahan-komunikasi-orang-tua-terhadap-anak-yang-harus-segera-diubah/>, 18/04/2017, jam 14;24.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Siregar, Nurma Sari. Wasidi. Rita Sinthia. 2017. *Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dengan Perilaku Kenakalan Remaja*. Bengkulu: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling Volume 1 Nomor 1 2017 Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Sofyan. 2010. *Remaja dan Masalahnya*. Jakarta: Alfabeta.
- Tubbs, Stewart L – Sylvia Moss. 2005. *Human Communication* (terjemahan Deddy Mulyana). Bandung: Rosdakarya.

Surat Kabar Online

<http://www.buletin.k-pin.org/> , diakses pada 10 Oktober 2020.