**KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MEMAHAMI DAMPAK GAME ONLINE DI DESA RAANAN BARU**

Hizkia Rorimpandey, Stefi H. Harilama, Edmon R. Kalesaran

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia

Email: hizkia99rorimpandey@gmail.com

**ABSTRAK**

**Komunikasi antar pribadi orang tua dan anak dalam memahami dampak dari game online. Ketergantungan anak saat ini terhadap penggunaan internet semakin tinggi, dan salah satunya beresiko terhadap kecanduan game online. Perilaku bermain game online tidak hanya memberikan kepuasan pada pemainnya, namun ada berbagai macam dampak negatif yang dapat terjadi pada pemainnya. Kelekatan antara orang tua dan remaja sebagai salah satu pondasi penting dalam hubungan orangtua-anak dan juga faktor pencegah eksternal seperti peralihan perhatian, pengawasan orang tua, keterbatasan sumber daya, pencegahan, rasionalisasi, dan biaya; diduga berpengaruh terhadap perilaku bermain game online. Penelitian ini menggunakan teori karakteristik hubungan manusiawi dari Joseph A. Devito yaitu Keterbukaan, Empati, Dukungan, Rasa positif dan Kesetaraan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi pemahaman komunikasi orang tua-anak terhadap dampak game online dan untuk mengetahui apa saja hambatan komunikasi antara orang tua dan anak dalam memahami dampak game online. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Artinya, suatu penelitian yang menggambarkan suatu objek penelitian sesuai dengan karakteristiknya. Metode penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang mengambil beberapa pertimbangan dari sumber data, orang yang diyakini paling tahu apa yang kita inginkan, dalam hal ini penulis menggali data dari sumber data tersebut. Informan penelitian adalah 5 orang tua dan 5 anak. Keterbukaan, empati, dukungan dan rasa positif orang tua dan anak dalam memahami dampak dari game online belum maksimal sedangkan Kesetaraan orang tua dan anak sudah terjalin dengan baik dimana orang tua selalu ada waktu untuk menempatkan diri pada anaknya untuk berkomunikasi mengenai dampak dari game online.**

**Kata Kunci: Komunikasi, Komunikasi antarpribadi, Orang Tua, Anak, Dampak, Game Online**

***ABSTRACT***

*Interpersonal communication between parents and children in understanding the impact of online games. Today's children's dependence on internet use is getting higher, and one of them is at risk for online game addiction. The behavior of playing online games not only gives satisfaction to the players, but there are various kinds of negative impacts that can occur on the players. Attachment between parents and adolescents as one of the important foundations in the parent-child relationship as well as external preventing factors such as shifting attention, parental supervision, limited resources, prevention, rationalization, and costs; suspected to have an effect on the behavior of playing online games. This study uses the theory of human relations characteristics of Joseph A. Devito, namely Openness, Empathy, Support, Positive Sense and Equality. The purpose of this study was to find out information on understanding parent-child communication on the impact of online games and to find out what are the communication barriers between parents and children in understanding the impact of online games. This type of research is qualitative. That is, a study that describes an object of research according to its characteristics. This research method uses a purposive sampling technique, namely a sampling technique that takes several considerations from the data source, the person who is believed to know best what we want, in this case the author explores data from the data source. The research informants were 5 parents and 5 children. The openness, empathy, support and positive feeling of parents and children in understanding the impact of online games have not been maximized while the equality of parents and children is well established where parents always have time to place themselves in their children to communicate about the impact of online games.*

*Keywords: Communication, Interpersonal Communication, Parents, Children, Impact, Online Games*

**PENDAHULUAN**

P

ada zaman sekarang ini, dunia sedang dipengaruhi oleh perkembangan di bidang teknologi. Salah satu hasil perkembangan teknologi adalah internet. Dengan berkembangnya era internet dan pesatnya perkembangan teknologi, salah satu manfaatnya adalah dapat digunakan sebagai sarana hiburan, seperti bermain. Video game yang menggunakan jaringan internet disebut game online. Bermain game online, game memasuki dunia fantasi yang mungkin sangat berbeda dengan dunia nyata. Mereka dapat memilih sendiri peran atau karakter sosialnya untuk digunakan dalam berbagai interaksi di dunianya (dunia maya). Dunia dalam game online bisa menjadi mimpi (fantasi) yang bisa kita gerakkan sesuai kemampuan kita. Dunia dengan aturannya sendiri untuk berinteraksi dengan orang lain. Secara umum, aturan dunia game didasarkan pada tujuan kesenangan bersama. Tak heran, banyak orang lebih memilih dunia game online daripada dunia offline itu sendiri. Anak-anak zaman sekarang semakin bergantung pada penggunaan internet, dan salah satunya berisiko menjadi kecanduan game internet. Perilaku bermain game online tidak hanya dapat mendatangkan kepuasan bagi pemain, tetapi juga membawa berbagai efek negatif bagi pemain. Keterikatan antara orang tua dan remaja merupakan salah satu pondasi penting dalam hubungan orang tua-anak, serta faktor eksternal preventif seperti pengalihan perhatian, pengawasan orang tua, keterbatasan sumber daya, pencegahan, dan biaya, diduga berpengaruh terhadap perilaku bermain game online. Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anak anak, dan anak usia remaja saat ini akibat kecanduan game online antara lain masalah perilaku komunikasi antar personal Game online juga dapat menyebabkan kepribadian ganda. Dimana seseorang yang sering memainkan game online setiap hari selama tiga bulan dengan beberapa tokoh/karakter berbeda menyebabkan tokoh/karakter imajinasi dalam permainan mempengaruhi perilaku dan keputusan orang tersebut. Pemberian pemahaman kepada anak tentang cara memanfaatkan gadget dengan bijaksana, bisa dan akan mudah dilakukan apabila orang tua mengetahui serta menerapkan pola komunikasi yang tepat tentang pemanfaatan gadget yang bijaksana oleh anak yang sering bermain Game Online. Selain itu, bermain game tanpa pengawasan orang tua juga dapat berdampak negatif bagi anak, karena tidak semua game aman untuk anak. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya permainan yang mulai dilarang karena memberikan dampak negatif bagi anak-anak, seperti perilaku agresif dan melakukan hal-hal buruk dalam permainan tersebut, seperti berkelahi, dll. Selain itu, game online yang banyak mengandung kekerasan verbal dan nonverbal akan menjadi contoh buruk bagi perkembangan, terutama pada perilaku anak. Menurut Tumannggor (2012), jika anak-anak bermain game kekerasan, seperti Point Blank, PubG, baku tembak, dll. Anak akan meniru perilaku dan mempraktekkannya bersama teman-temannya. Hasil penelitian menyatakan bahwa peranan komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dalam memahami dampak game online di desa raanan baru sebagian informan bisa memahami dampak game online tapi sebagian juga belum bisa.

**METODE PENELITIAN**

**J**

**enis Penelitian;** Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian adalah penelitian kualitatif. Yaitu penelitian yang menjabarkan tentang suatu objek penelitian berdasarkan karakteristik yang dimiliki. Metode penelitian ini menggunakan teknik *purposive sumpling* yakni teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, sumber data adalah orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita inginkan, dalam hal ini penulis menggali data dari sumber data seperti yang tersebut diatas. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak (Sugiyono, 2012:15). **Fokus penelitian** ini adalah; Pertama Bagaimana pesan tentang Keterbukaan *(openness)*, Empati *(empathy),* Dukungan (*supportiveness)*, Rasa positif (*positiveness)*, Kesetaraan *(equality)* orang tua dan anak dalam berkomunikasi untuk memahami dampak game online. Kedua Apa saja hambatan yang ditemui orang tua kepada anak dalam berkomunikasi untuk memahami dampak game online. **Informan** dalam penelitian adalah 5 orang tua dan 5 anak. **Teknik pengumpulan data** dalam penelitian ini adalah Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam dengan informan. Mempersiapkan langkah-langkah pertanyaan, jenis-jenis pertanyaan pedoman wawancara beserta alat penunjang wawancara yang akan diajukan kepada informan dan mencatat hasil wawancara. **Teknik analisis data** yaitu, analisis dilakukan sejak awal dan sepanjang proses penelian berlangsung. Dalam penelitian ini, akan digunakan analisis data kualitatif dengan interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2006 : 139-140) yaitu : Reduksi Data, Data diperoleh di lokasi penelitian (data lapangan) akan dituangkan dalam uraian atau laporan lapangan tersebut oleh peneliti akan direduksi, dirangkum dipilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting. Reduksi data akan berlangsung terus-menerus selama berlangsungnya penelitian. Penyajian Data, Penyajian Data dimaksud agar memudahkan bagi peneliti untk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian, kemudian data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif. Penarikan Kesimpulan, Verifikasi data dalam penelitian ini akan dilakukan secara terus-menerus sepanjang proses penelitian berlangsung. Sejak awal memasuki lapangan dan proses pengumpulan data, peneliti berusaha melakukan analisis dan mencari makna dari data yang dikumpulkan.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

D

De Vito menuturkan bahwa komunikasi yang efektif mempunyai 5 ciri yaitu keterbukaan, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa orang tua sudah berusaha melaksanakan kelima hal tersebut diatas, namun masih ada hal-hal dalam komunikasi antar pribadi orang tua dan anak yang tidak terjalin dengan baik. Berikut pembahasannya: **Keterbukaan** mengacu pada kejujuran dan kepemilikan perasaan dan pikiran dalam berkomunikasi. Artinya komunikator maupun komunikan mau secara terbuka mengakui hal apa yang mereka rasakan. Kelima orang tua yang diteliti mengaku bahwa mereka sudah berusaha untuk bersikap terbuka pada anak mereka, namun dalam prakteknya terdapat terdapat anak yang masih kurang terbuka terhadap orang tuanya mengenai game online, ada juga anak yang kurang terbuka karena perihal kurang mental atau malu. **Empati** adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu. Dalam penelitian ini berarti orang tua dan anak seharusnya saling mengerti perasaan masing-masing dan melihat suatu masalah dari sudut pandang tersebut. Apalagi dalam berkomunikasi memahami dampak game online seharusnya orang tua lebih lagi mengetahui perasaan anak pada waktu orang tua menegur anaknya agar tidak menjadi perdebatan masalah mengenai dampak game online apalagi memancing anak menjadi emosi dan menimbulkan protes dari anak. Begitu juga anak harus peka juga terhadap perasaan orang tua agar bisa buat suasana berkomunikasi atau memahami dampak dari game online menjadi lebih baik. Semua informan yang diwawancarai mengaku berusaha berempati atau saling mengerti perasaan masing-masing terhadap lawan bicaranya. Orang tua maupun anak mampu memahami perasaan lawan bicaranya saat berkomunikasi memahami dampak dari game online walaupun ada sedikit perdebatan diantara mereka. **Dukungan,** lingkungan terbuka yang mendukung komunikasi yang efektif. Hubungan yang efektif adalah hubungan yang mendukung sikap. Individu menunjukkan sikap mendukung dengan menjadi deskriptif daripada evaluatif, spontan daripada strategis. Dalam konteks penelitian ini ada 4 orang tua yang selalu memberikan dukungan terhadap anak mereka. Hal ini dibenarkan oleh 4 anak mereka bahwa orang tuanya selalu memberikan tanggapan yang baik walaupun ada secara tegas. Sedangkan orang tua 2 yang sama sekali tidak mendukung anaknya bermain game online namun selalu memberikan nasehat kepada anaknya dan anaknya pun membenarkan hal tersebut. **Rasa Positif,** Orang tua dan anak harus memiliki perasaan positif tentang diri mereka sendiri yang mendorong satu sama lain untuk lebih terlibat dan menciptakan lingkungan komunikasi yang kondusif untuk interaksi yang efektif. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa ke 5 orang tua selalu memberikan rasa positif terhadap anaknya. Hal ini dibenarkan oleh anak 1, 4 dan 5, sedangkan untuk anak 2 dan 3 mengatakan bahwa mereka menerima rasa positif dari orang tua namun diri mereka ada yang merasa tidak nyaman dan tidak merasa semakin baik. **Kesetaraan**, Komunikasi antarpribadi akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga dan masing-masing pihak memiliki sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Tidak boleh ada satu pihak yang merasa lebih penting atau lebih berguna dari pihak lain. Menurut pengakuan kelima orang tua bahwa mereka dapat menciptakan suasana kesetaraan dalam komunikasi antarpribadi dengan anaknya. Apalagi kalau soal berkomunikasi mengenai dampak dari game online, memang suasana berkomunikasi ketika membahas soal game online dengan anak terasa agak berbeda suasananya namun akan lebih baik kalau mau menempatkan diri berkomunikasi dengan anak, mencari waktu yang pas atau sesuai dengan suasana hati diri sendiri maupun anaknya**. Dampak Game Online** Dalam penelitian ini ditemukan bahwa ada beberapa anak yang merasakan dampak-dampak dari game online, ada dampak negatif maupun positif. Akan tetapi dalam penelitian ini beberapa anak mengatakan bahwa game online mempunyai dampak lebih banyak ke negatif daripada positif. **Dampak negatif** yang dirasakan anak dalam penelitian ini yaitu ketergantungan *(push rank)*, kurang tidur, begadang sampai tengah malam sehingga pas tidur besoknya bangun telat, mudah lelah, kurang beraktivitas, dan gampang emosi apalagi pas seru-serunya ketika dilarang orang tua**. Dampak positif** yang dirasakan anak dalam penelitian ini yaitu bisa berkomunikasi dengan kenalan game online yang dari jauh, ada yang bilang bisa mengasah otak ketika bermain, lebih paham sedikit soal bahasa inggris, ikut perlombaan dan mendapatkan hadiah ketika menang, bersenang-senang atau mengisi waktu luang dengan teman-teman.

**KESIMPULAN**

B

erdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa **Keterbukaan** dalam komunikasi antar pribadi orang tua dan anak dalam memahami dampak dari game online belum maksimal. Hal ini dikarenakan ada beberapa anak yang kurang terbuka kepada orang tua dengan alasan ada yang malu dan tidak mau diinterfensi. **Empati** dalam komunikasi antar pribadi orang tua dan anak dalam memahami dampak game online belum maksimal karena terdapat yang masih melanggar nasehat dari orang tua. **Dukungan** dalam komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dalam memahami dampak dari game online hampir semua sudah dirasakan oleh anak. Namun ada satu anak yang tidak mendapat dukungan mengenai game online oleh orang tuanya, akan tetapi orang tuanya lebih memberikan nasehat kepadanya. **Rasa positif** dalam komunikasi antar pribadi orang tua dan anak dalam memahami dampak game online belum maksimal. Hal ini dikarenakan ada beberapa anak yang hanya sekedar menerima rasa positif dari orang tua tapi dirinya tidak semakin baik atau tidak nyaman. **Kesetaraan** dalam komunikasi antar pribadi orang tua dan anak dalam memahami dampak dari game online sudah terjalin dengan baik dimana orang tua selalu ada waktu untuk menempatkan diri pada anaknya untuk berkomunikasi mengenai dampak game online.

**DAFTAR PUSTAKA**

**Buku:**

Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia. Pamulang-Tangerang Selatan:* Karisma Publishing Group

Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Joseph, A, DeVito. 1989. *The Interpersonal Communication Book, Professional Book, Jakarta*

Ngalimun. (2020). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis.* Bantul: PUSTAKA BARU PRESS.

Sugiyono.2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.Bandung:Alfabeta*

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet-3,2007),h. 15.

Fitrah, L. (2017). *Metodologi Penelitian-penelitian kulitatif.* sukabumi: CV Jejak

**Artikel Jurnal:**

Manik, D. (2020). *Peran Komunikasi Antar Pribadi Dosen Pembimbing Akademik Dan Mahasiswa dalam Meningkatkan prestasi Belajar ( Skripsi ).* Manado: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Unsrat.

Noviant, R. D. (2017). *Komunikasi Antar pribadi Dalam Menciptakan Harmonisasi (Suami dan Istri) Keluarga di Desa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah*. e-journal “Acta Diurna” Volume VI. No. 2. Tahun 2017, 07-10.

Sari, I. P. (2020). *Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatakan Komunikasi dan Psikologi*. Indonesian Journal of Islamic Psychology, 273-274.

Solihat, M. (2005*). Komunikasi Orang Tua dan Pembentukan Kepribadian Anak*. MediaTor, 307 - 308.

Sihaloho, M. S. (2020). *Kajian Game Online Terhadap Anak di Bawah Umur*. Jurnal Holistik, 03.

Rani, A. (2020). *Kemampuan Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PENA PAUD, 02.

Ondang, G. L. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar* . Jurnal Holistik, 11-13.

Musthafa, A. e. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Ilmu Komunikasi Fispol Universitas Diponegoro Semarang*.