

# PERAN ORANG TUA DALAM MENASEHATI ANAK KECANDUAN GAME MOBILE ONLINE

Agung Saipul Ilham<sup>1</sup>, Rita Herlina<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>Department of communication and Design, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

<sup>2</sup>Department of communication and Design, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

## Article Info

### Article history:

Received October 20, 2021

Revised December 14, 2021

Accepted February 15, 2022

### Keywords:

Online Mobile game

Parents

Addiction

## ABSTRACT

*This research is motivated by the number of children who are already dependent on online mobile games. Children who are addicted to game will find it difficult to concentrate, difficult to interact with their social environment, so that children become closed and introverted children, and all of that is caused by lack of attention and firmness of parents to children. Lately, many parents have underestimated their children's habits of playing online mobile games, for various reasons and finally, children are not well affected. The purpose of this study was to find out how the role of parents in advising children to become addicted to online mobile games. This research was carried out using qualitative methods, selecting informants, people were taken based on criteria that had been determined by the researcher by the criteria the background and objectives of the study, while the informants in the study were parents of children who were addicted to online mobile games. The results of this study indicate that the way parents advise their children is by giving an understanding of the negative impacts that children will receive if they continue to play mobile online games in excess, and parents direct their children to do more positive things than playing online mobile games.*

## Corresponding Author:

Name of Corresponding Author,

Department of communication and Design,

Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya,

Jalan Sekolah Internasional 1-2, Kota Bandung, Indonesia

Email: agungsaeful19@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Di zaman yang sudah maju ini dan sangat berkembang pesat. Banyak terciptanya *game mobile online* yang dimainkan di *smartphone*. Pada dasarnya *game* sendiri dapat memberikan dampak besar pada kehidupan masyarakat, maka tak heran bila saat ini banyak orang memiliki *game mobile online* di *handphone* masing-masing.

Bermain *game mobile online* sudah menjadi kebiasaan untuk kebanyakan orang, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun saat ini banyak memainkan *game online* ini. Banyak alasan *game* sangat gemari pada saat ini, seperti untuk bersenang-senang. untuk hiburan dikala stress, sekedar untuk memanfaatkan waktu luang, dan menjadi ladang bisnis melalui *streamer game* melalui berbagai platform di media sosial atau mengikuti *tournament* atau lomba *game mobile online*.

Kita sering melihat di artikel maupun berita yang ada di media sosial tentang bahayanya kecanduan *game mobile online* pada anak, tetapi saat ini banyak orang tua yang masih menyepelkan hal tersebut, dengan alasan untuk memberikan kesenangan pada anak, sehingga

orang tua seringkali dengan mudah memberikan *gadget* dan membiarkan anaknya bermain *game mobile online* sendiri tanpa pengawasan orangtua.

Di Indonesia sendiri penggemar *game online* mencapai 6 juta orang yang kebanyakan adalah usia remaja atau sekitar 40% yang memberikan dampak negatif pada mereka yang pada mereka yang tidak mampu untuk berhenti bermain. Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 yang bermain *game online* menyatakan kecanduan mereka terhadap *game online* (Irma Mustika, 2017).

Seperti yang terjadi di kecamatan rancaekek. di masa pandemi ini anak-anak cenderung pasif diam di rumah dengan smartphonenya yang mengakibatkan anak banyak menjadikan *game mobile online* sebagai peralihan kegiatan. Orangtua seringkali tidak menyadarinya, bahkan banyak yang sudah terlanjur kecanduan. Butuh interaksi orangtua dan anak agar dapat meminimalisir dampak kecanduan tersebut.

Dalam interaksinya orangtua bertanggung jawab dalam membentuk konsep diri anak. Konsep diri yaitu pandangan tentang diri sendiri yang hanya diperoleh melalui informasi yang diperoleh dari orang lain. Menurut Mulyana dalam (suciati, 2015) manusia yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia lainnya tidak mungkin mempunyai kesadaran bahwa dirinya adalah manusia.

Devito dalam (suciati, 2015) menjelaskan “konsep diri anda adalah gambar anda dari siapa anda. Ini adalah cara anda memandang diri anda; perasaan dan pikiran tentang kekuatan dan kelemahan anda, kemampuan anda dan keterbatasan anda. Konsep diri berkembang dari gambaran yang orang lain miliki tentang anda, perbandingan antara diri sendiri dan orang lain, pengalaman budaya, dan evaluasi dari pikiran dan perilaku anda sendiri”

Menurut Mulyana dalam (suciati, 2015), Konsep diri kita yang paling dini umumnya dipengaruhi oleh keluarga, dan orang-orang dekat lainnya di sekitar kita, termasuk kerabat. Mereka itulah yang disebut *significant others*.

Orangtua yang terdiri dari Ayah dan Ibu merupakan *significant others* yang melalui ucapan dan tidaknya sangat menentukan konsep diri anak, apakah akan menjadi anak yang baik, nakal, rajin atau malas, semua tergantung dari arahan dan pendidikan orangtua. Anak-anak bagaikan kertas putih yang dapat dibentuk sekehendak mereka.

Dalam penelitian ini peneliti hendak mencari bagaimana peran orang tua dalam menasehati anak kecanduan *game mobile online* melalui komunikasi yang bersifat dialogis. Komunikasi dialogis dilakukan orangtua dengan dialog yang penuh kehangatan dan keakraban anak-anaknya. Dengan komunikasi dialogis ini, orang-tua dapat menjelaskan kepada anak tujuan yang diinginkan untuk kepentingannya.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini membahas tentang peran orang tua dalam menasehati anak kecanduan *game mobile online* di Kecamatan Rancaekek. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan fokus masalah upaya komunikasi orang tua untuk melepaskan kecanduan *game mobile online* pada anak di kecamatan rancaekek. Bidang kajian komunikasi antarpribadi, dan paradigma konstruktivis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara secara langsung, wawancara melibatkan beberapa orang tua yang mempunyai anak kecanduan *game*, informan dipilih kar(Hardjana, 2003)ena masuk dalam kriteria penelitian yaitu orang tua yang memiliki anak kecanduan *game mobile online*.

### Kajian Pustaka

#### Komunikasi interpersonal

Menurut DeVito dalam (Muhammad Ghazi Ar rais & Aprianti, 2021) melengkapi mengenai individu yang dapat terlibat dalam komunikasi yaitu; Interpersonal communication is the communication that takes place between two or more person who have an established relationship, the people are in some way ‘connected’ DeVito mengungkapkan mengenai jumlah orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal adalah sebanyak 2 orang atau lebih dan sudah memiliki hubungan yang sangat dekat.

Salah satu contohnya antara orangtua dengan anak. Menurut (Hardjana, 2003) komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim pesan dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan sebaliknya penerima pesan dapat menerima dan

menanggapi secara langsung pula. Pendapat tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Sari (Andhita Sari, 2017), yang menyatakan komunikasi interpersonal pada hakikatnya suatu proses atau transaksi dan interaksi. Transaksi mengenai gagasan ide, pesan, simbol, informasi, atau pesan, sedangkan interaksi mengesankan adanya suatu tindakan yang berbalaskan.

### **Komunikasi dialogis**

Komunikasi dialogis merupakan esensi dari seluruh penatan kondisi kehidupan sosial keluarga. Di dalam komunikasi dialogis akan terjadi proses saling menghadirkan diri, mendekatkan diri, mengakrabkan diri, serta mengintimkan diri antara masing-masing pihak yang terlibat.

Komunikasi dialogis merupakan wahana dalam mengupayakan anak agar memiliki nilai-nilai sosial sehingga dapat diwujudkan dengan cara mengkomunikasikan dengan perilaku atau contoh-contoh yang ditampilkan orang-tua. Komunikasi dialogis yang penuh dialog, ditambah dengan latihan dan pembiasaan diri (dalam belajar) merupakan unsur yang dapat mendialogkan orang-tua dengan makna nilai-nilai ilmiah yang mereka upayakan untuk memiliki dan dikembangkan didalam diri anak. Komunikasi dialogis adalah komunikasi yang efektif.

Komunikasi ini dilakukan orangtua dengan dialog yang penuh kehangatan dan keakraban anak-anaknya. Dengan komunikasi dialogis ini, orang-tua dapat menjelaskan kepada anak tujuan yang diinginkan untuk kepentingannya. Dalam komunikasi dialogis ini terdapat unsur penataan suasana yang bersifat emosional dan kejiwaan dalam nilai sosial yang menunjukkan adanya sikap saling memahami dan mengarahkan. (Evita Andryani Lubis, 2015)

### **Orang Tua**

Pengertian Orangtua Menurut Zakiah Daradjat dalam (diana sari, 2017)Orangtua merupakan basis pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka karena dari orangtua anak mendapatkan pendidikan mendasar. Oleh karena itu basis pertama dari pendidikan ialah terdapat pada keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam keluarga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrat suasana dan strukturnya yang memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud karena terjadi pergaulan dan hubungan mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.

### **Peran Orang Tua**

Peran Orang Tua Menurut Hamalik dalam (diana sari, 2017) peran adalah pola tingkah laku tertentu yang merupakan ciri-ciri khas semua petugas dari pekerjaan atau jabatan tertentu. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia peran adalah perangkah tingkah seseorang yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dimasyarakat. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran yaitu suatu pola tingkah laku yang merupakan ciri-ciri khas yang dimiliki seseorang sebagai pekerjaan atau jabatan yang berkedudukan dimasyarakat. Didalam sebuah keluarga peran orang tua sangat penting bagi anak, terlebih lagi ketika anak memasuki usia sekolah dan usia menempuh pendidikan. Menurut Jhonson dalam (diana sari, 2017)keluarga adalah kelompok social terdiri dari sejumlah individu, memiliki hubungan antar individu, terdapat ikatan, kewajiban, tanggungjawab diantara individu tersebut.Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pribadi anak. Keluarga juga dipandang sebagai institusi (lembaga) yang dapat memenuhi kebutuhan insane (manusiawi), terutama kebutuhan bagi pengembangan kepribadiannya dan pengembangan ras manusia. (diana sari, 2017).

### **Game Mobile online**

Game mobile online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti game online dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring.

Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams,game online adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Salim, Sulistiowati, 2021)

### Kecanduan Game Online

Arthur sebagaimana dikutip oleh Yohanes Yusuf mendefinisikan kecanduan dengan sebuah aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang serta dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan addiction, dalam istilah psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Pada mulanya istilah addiction atau kecanduan hanya disematkan pada kasus penyalahgunaan obat, namun dalam perkembangannya kecanduan digunakan pada banyak ranah. Pengertian addiction kemudian meluas pada tingkah laku yang mengandung intoxicant (sesuatu yang memabukkan), tak terkecuali video game playing (Rohman, 2018).

### Dampak negatif game online

Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game. Mendorong melakukan hal-hal negatif.

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai.

Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari. pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet dirumah. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh (Ariantoro, 2016).

## 3. Hasil Dan Pembahasan

### Faktor Internal dan Eksternal yang Melatarbelakangi Anak Kecanduan Game Online

Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang melatarbelakangi anak bermain *game mobile online* tidak hanya pada satu faktor dalam keluarga, tetapi faktor diluar keluarga seperti lingkungan sosial, lingkungan pertemanan pun berpengaruh besar pada kebiasaan anak bermain game mobile online. Terdapat beberapa faktor internal dan eksternal yang dapat menyebabkan anak kecanduan game mobile online. Faktor internal yang melatarbelakangi anak kecanduan game mobile online, sebagai berikut: 1. keinginan yang kuat dari diri anak dalam mengejar nilai yang tinggi dalam game mobile online, karena game mobile online dirancang sedemikian rupa supaya pemainnya semakin penasaran dan semakin ingin berlomba-lomba dalam mencapai nilai tertinggi dalam game 2. rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah. 3. Kurangnya waktu orangtua dalam berinteraksi dengan anak sehingga anak terbiasa bermain dengan gadget nya. 4. Kurangnya pengawasan orang tua dalam mengawasi saat anak bermain game mobile online.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi anak kecanduan game mobile online pada anak, sebagai berikut: 1. lingkungan bermain anak diluar rumah yang kurang terkontrol, karena melihat temantemanya yang lain banyak yang bermain game online sehingga anak tertarik untuk memainkan game mobile online yang sama; 2. kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih menghabiskan waktu dengan bermain game mobile online untuk menghabiskan waktu bermainnya serta 3. Tekanan dari orang tua terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga waktu anak dalam bermain dengan temannya sangat minim, seperti kebersamaan saat bermain dengan teman-temannya.

Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa komunikasi dialogis orang tua dengan anak akan membantu orang tua dalam upaya melepas kecanduan *game mobile online* pada anak. Orang tua merupakan orang terdepan dan pertama sebagai pengajar untuk anak, sehingga peran orang tua sebagai pendidik untuk anak sangat besar.

Kemudian faktor lingkungan sosial atau pertemanan anak sangat berpengaruh pada kebiasaan anak bermain *game mobile online*, sejatinya anak mudah untuk meniru kebiasaan orang lain, oleh karena itu anak bisa saja meniru kebiasaan teman-temannya yang bermain *game mobile online*.

Dalam teori dialogis menurut bakhtin dialog dapat membentuk kebiasaan masing-masing, karena setiap interaksi dialogis mewakili pandangan dari masing-masing kebiasaan dari sudut pandang orang lain. Kita menegosiasikan pengertian kita dalam interaksi dengan orang lain, pengertian dan sudut pandang kita terhadap orang lain (Hutapea, 2016).

Berdasarkan data yang diterima dari informan peneliti menjelaskan bahwa faktor internal yang melatarbelakangi anak kecanduan *game* adalah kurangnya waktu, dan pengawasan orang tua terhadap anak, serta faktor eksternal yang melatarbelakangi anak kecanduan *game mobile online* adalah lingkungan sosial, ajakan dari teman, dan anak meniru kebiasaan temannya yang suka memainkan *game mobile online*.

#### **Cara orang tua menyampaikan nasehat kepada anaknya yang kecanduan *game mobile online***

Tidak hanya bisa menjadi seorang pendidik untuk anaknya, orang tua pun sejatinya dapat menjadi motivator bagi anak, orang tua dapat memotivasi anaknya melalui nasehat-nasehat yang ia berikan pada anak.

Dalam menasehati anaknya orang tua dapat memotivasi, mendorong, serta mengarahkan anaknya untuk mengetahui konsep diri dari anaknya tersebut, Cooley dalam (Khoirun Ni'mah, 2018) mengatakan orang sekitar merupakan faktor penting untuk pembentukan konsep diri seseorang, baginya umpan balik yang diinterpretasikan secara subjektif dari orang-orang lain merupakan sumber data utama untuk mengenal diri. Konsep diri seseorang dipengaruhi oleh pendapat orang lain terhadap dirinya.

Oleh sebab itu peneliti bermaksud meneliti bagaimana cara orang tua dalam menyampaikan nasehat kepada anaknya yang kecanduan *game mobile online*. Dari data yang diterima peneliti menyimpulkan bahwa cara orang tua menasehati anaknya dalam upaya melepas kecanduan *game mobile online* menggunakan komunikasi dialogis dengan komunikasi gaya asertif.

Karena gaya Asertif adalah suatu kemampuan untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan dan dipikirkan kepada orang lain, namun tetap menjaga dan menghargai hak-hak serta perasaan pihak lain. Dalam bersikap asertif seseorang dituntut untuk jujur terhadap dirinya dan jujur pula dalam mengekspresikan perasaan, pendapat dan kebutuhan secara proporsional tanpa ada maksud untuk memanipulasi, memanfaatkan atau merugikan orang lain.

Terlihat dari cara orang tua menyampaikan nasehat dengan memberikan pemahaman dampak negatif yang bakal diterima anak jika terus menerus memainkan *game mobile online* secara berlebihan, serta orang tua mengarahkan anaknya untuk melakukan hal-hal yang lebih positif dari bermain *game mobile online* seperti belajar, mengerjakan tugas sekolah yang diberikan padanya.

Informan pun mengatakan bahwa sesekali menggunakan gaya komunikasi agresif dalam menasehati anaknya, gaya agresif beranggapan bahwa hanya dirinya yang paling benar, sehingga seringkali mempersalahkan, mempermalukan, menyerang (secara verbal ataupun fisik). Informan melakukan gaya komunikasi agresif saat anaknya mulai membangkang/melawan pada orang tua saat orang tua menasehati anaknya yang kecanduan *game mobile online* (Ni'mah, 2018).

#### **4. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian, penyajian data, dan hasil pembahasan maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah peranan orang tua dalam menasehati anaknya kecanduan *game* di Kecamatan Rancaekek lebih baik dilakukan setiap anaknya terlalu lama bermain *game*.

Berdasarkan data yang telah didapat peneliti dalam faktor *internal* yang melatarbelakangi anak ialah karena kurangnya waktu dan pengawasan orang tua terhadap anaknya sehingga anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Sedangkan dalam *eksternal* ialah karena ajakan teman atau ketertarikan anak saat melihat temannya bermain *game mobile online* sehingga anak

mengikuti temannya bermain game mobile online terus menerus dan akhirnya anak kecanduan pada *game mobile online* tersebut. Dengan menggunakan komunikasi gaya asertif dan gaya agresif pada anaknya yang kecanduan *game mobile online*, orang tua dapat mengarah konsep diri sang anak kepada hal yang lebih positif.

## 5. Daftar Pustaka

- Andhita Sari, A. (2017). *komunikasi antarpibadi*.
- Ariantoro, Tri Rizqi. (2016). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PELAJAR*. 3
- Evita Andryani Lubis. (2015). *HUBUNGAN ANTARA KOMUNIKASI DIALOGIS DALAM KELUARGA DAN TEMAN SEBAYA DENGAN KENA KALAN PADA SISWA SM P NEGERI 6 PADANGSIDEMPUAN*.
- Hardjana, agus M. (2003). *komunikasi intrapersonal dan interpersonal* (catatan ke).
- Irma Mustika, S. D. P. (2017). *PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SMP TENTANG DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE BAGI KESEHATAN*. 32.
- Hutapea, Liana. (2016). *GAYA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DALAM MENCEGAH PENYALAHGUNAAN NARKOBA PADA REMAJA DI DESA CINTA RAKYAT KECAMATAN PERCUT SEI TUAN KABUPATEN DELI SERDANG*. 130.
- Ni'mah, Khoirun. (2018). *Pola Komunikasi Keluarga dan Pengasuhan Ramah Anak Sebagai Upaya Membentuk Kepribadian Anak*. 30.
- Rais, Muhammad Ghazi Ar. & Aprianti, A. (2021). *PERAN ORANGTUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH*. 3.
- Rohman, Khabibur. (2018). *AGRESIFITAS ANAK KECANDUAN GAME ONLINE*. 7.
- Suciati. (2015). *Komunikasi interpersonal*.
- Salim, Stella Prichilia; Sulistiowati, Anggraeni Dyah; K. S. (2021). *PUSAT KEGIATAN GAME ONLINE DENGAN KONSEP ARSITEKTUR HIGH TECH DI JAKARTA*. 103.
- Sari, diana. (2017). *PERAN ORANG TUA DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA*. 2.