

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah**

###### **Laut**

Desa Nusa Indah adalah salah satu desa yang terdapat di Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut, Desa Nusa Indah mempunyai luas wilayah 23,00 Km<sup>2</sup> dengan presentase 9,80% sebahagian besar wilayah dari Desa Nusa Indah berupa dataran rendah, dengan sedikit sungai-sungai kecil. Desa Nusa Indah memiliki letak yang cukup strategis karena wilayah nya terdapat banyak Minimarket, SPBU, *Cafe*, Toko Sembako, dan juga Rumah Makan, adapun akses menuju Desa Nusa Indah hanya bisa melalui jalur darat, jarak tempuh menuju Kota Pelaihari +-26Km sedangkan menuju Kota Banjarmasin menempuh jarak sekitar +- 30Km.

Sedangkan jumlah penduduk Desa Nusa Indah sebanyak 4,931 jiwa, dengan jumlah laki-laki 2,554 jiwa dan perempuan 2,377 jiwa. Adapun Agama yang dianut di Desa Nusa Indah cukup beragam yaitu ada 5 Agama resmi, dengan presentase Islam 4,726 jiwa, Kristen 113 jiwa, Katholik 71 jiwa, Hindu 14 jiwa, dan Budha 7 jiwa. Sedangkan mata pencaharian penduduk Desa Nusa Indah juga terdapat banyak sekali mulai dari Petani/Pekebun, Karyawan Swasta, Wiraswasta, Buruh Harian Lepas, Nelayan, Buruh Tani, PNS, dan Pedagang. Sarana Prasarana yang terdapat

di Desa Nusa Indah adalah Masjid 2 buah, Musholla 7 buah, Sekolah 7 buah, Poskesdes 1 buah. Mengenai alat transportasi penduduk Desa Nusa Indah sangat beragam yaitu Sepeda Motor, Mobil, dan Truk.

Menurut Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tanah Laut Tahun 2021 mengenai Data Kependudukan berdasarkan Tingkat Pendidikan di Desa Nusa Indah sebagai berikut : Belum Sekolah 1.205, Belum Tamat SD 553, Tamat SD 1.027, SLTP/Sederajat 868, SLTA/Sederajat 1.104. Desa Nusa Indah terdapat 10 RT yang masing-masing memiliki jumlah penduduk yang berbeda-beda.

Tabel 4.1 Data Kependudukan Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tanah Laut Pada Tahun 2020/2021.

#### A. DATA KEPENDUDUKAN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

NO	RUKUN TETANGGA	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH JIWA
1	1	130	340	666
2	2	270	118	248
3	3	336	233	503
4	4	276	290	626
5	5	137	256	532
6	6	212	135	272

7	7	203	226	438
8	8	151	197	400
9	9	95	160	311
10	10	95	83	178
JUMLAH		2.136	2.038	4.174

#### B. DATA KEPENDUDUKAN BERDASARKAN STRUKTUR USIA

NO	KELOMPOK UMUR	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	PENDUDUK
1	0-9 TAHUN	415	383	798
2	10-19 TAHUN	505	444	948
3	20-29 TAHUN	392	352	774
4	30-39 TAHUN	390	434	824
5	40-49 TAHUN	428	407	835
6	50-59 TAHUN	249	223	472
7	60-69 TAHUN	134	85	219
8	>70 TAHUN	42	49	91
JUMLAH		2.554	2.377	4.931

## C. DATA KEPENDUDUKAN BERDASARKAN PEKERJAAN

NO	JENIS PEKERJAAN	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	PENDUDUK
1	PETANI/PEKEBUN	161	36	197
2	KARYAWAN SWASTA	725	198	923
3	PELAJAR/MAHASISWA	445	313	758
4	WIRASWASTA	172	40	212
5	BURUH HARIAN LEPAS	83	11	94
6	NELAYAN	1	-	1
7	BURUH TANI	33	9	42
8	PNS	13	25	38
9	PEDAGANG	14	11	25
10	BELUM/TIDAK BEKERJA	732	672	1.404
11	LAINNYA	175	1.062	1.237
	JUMLAH	2.554	2.377	4.931

## D. DATA KEPENDUDUKAN BERDASARKAN STATUS PERKAWINAN

NO	STATUS PERKAWINAN	PENDUDUK
1	BELUM KAWIN	2.258
2	KAWIN	2.436

3	CERAI HIDUP	83
4	CERAI MATI	154
	JUMLAH	4.931

E. DATA KEPENDUDUKAN BERDASARKAN TINGKAT PENDIDIKAN

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	PENDUDUK
1	TIDAK/BELUM SEKOLAH	612	593	1.205
2	BELUM TAMAT SD	308	245	553
3	TAMAT SD	491	536	1.027
4	TAMAT SLTP	439	429	868
5	TAMAT SLTA	633	471	1.104
	JUMLAH	2.483	2.274	4.757

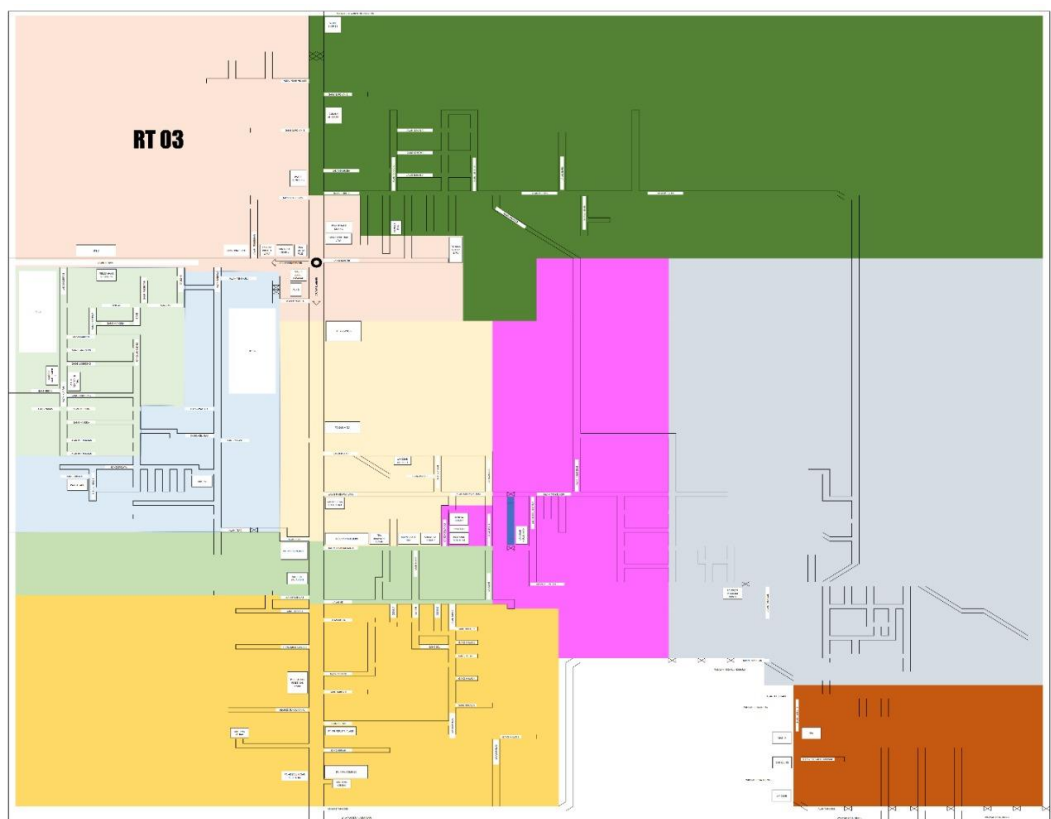
E. DATA KEPENDUDUKAN BERDASARKAN AGAMA

NO	AGAMA KEPERCAYAAN	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	PENDUDUK
1	ISLAM	2.449	2.277	4.726
2	KRISTEN	58	55	113
3	KATHOLIK	36	35	71
4	HINDU	8	6	14

5	BUDHA	3	4	7
JUMLAH		2.554	2.377	4.931

Gambar 4.1 : Peta Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah

Laut



Adapun batas wilayah Desa Nusa Indah memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Martadah
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Lianggang
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Ujung Baru
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Bentok Kampung

## **2. Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu *Game Online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut.**

Sejak dilahirkan manusia menjadi *Homo Sociologis* (makhluk hidup) atau yang sering didengar sebagai makhluk sosial, yaitu manusia yang hidup bersama dengan orang lain didalam sebuah kehidupan masyarakat, dia telah melakukan komunikasi dengan sesamanya untuk memenuhi kepentingan-kepentingan dirinya maupun bagi kepentingan orang lain. Makhluk sosial itu mulai mengerti siapa dirinya, siapa yang dihadapinya, apa saja peran mereka, dan apa pula peran dirinya dalam berkomunikasi dengan orang lain tersebut, setelah itu manusia sosial akan semakin berkembang itu justru tidak akan pernah dapat menghindari diri dari yang namanya komunikasi.

Komunikasi adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, sejak pertama kali manusia dilahirkan manusia sudah berkomunikasi. Manusia adalah makhluk sosial, artinya manusia itu hidup dengan manusia lainnya yang saling membutuhkan, untuk tetap melangsungkan kehidupan, manusia perlu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan antara manusia akan tercipta dengan melalui komunikasi, baik itu komunikasi verbal atau pun nonverbal.

Komunikasi dalam bahasa Inggris adalah *Communication* berasal dari kata *Communis* yang artinya sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna mengenai suatu hal. Komunikasi mempunyai banyak makna atau arti

namun dari sekian banyak definisi yang diungkapkan oleh para ahli dapat disimpulkan secara lengkap dengan makna hakiki yaitu komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara langsung ataupun secara tidak langsung.

Komunikasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk menanam nilai-nilai. Komunikasi yang berada didalam keluarga antara orang tua dan anak sangatlah penting untuk membentuk kepribadian anak, apabila terjadi komunikasi yang baik maka anak akan memiliki sikap kemandirian serta *public speaking* yang bagus. Kemandirian adalah sifat seseorang yang tidak bergantung pada orang lain termasuk pada orang tuanya, anak akan berusaha menggunakan sendiri dengan segenap kemampuan dan inisiatif, daya kreasi, dan kecerdasan nya dengan baik. Dengan kemampuan ini justru merupakan tantangan untuk membuktikan kreatifitasnya, dengan hal ini akan mendorong diri dapat mengaktualisasi dirinya dengan sebaik-baiknya.

Komunikasi juga merupakan salah satu aktivitas yang sangat mendasar dalam kehidupan bagi umat manusia. Kebutuhan manusia untuk berhubungan dengan sesamanya, diakui oleh hampir semua agama yang ada didunia. Komunikasi dalam keluarga perlu dibangun secara harmonis dalam rangka membangun pendidikan yang baik pada anak.

Sedangkan menurut M. Noor menyatakan bahwa menjadi orang tua efektif memiliki beberapa parameter, yaitu :



- a. Orang tua melakukan tindakan mendisiplinkan anak atau hubungan dengan anak dilandasi oleh kasih sayang.
- b. Orang tua lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak.
- c. Orang tua lebih bersikap demokrasi
- d. Orang tua juga mampu memberi ruang kepada perbedaan anak dengan orang tua, tetapi juga memberi ruang untuk anak-anak bertanya dan memberi alasan mengapa suatu hal diizinkan dan hal lain tidak diizinkan.<sup>1</sup>

Pola komunikasi yang dibangun akan mempengaruhi perkembangan jiwa dan pola pikir anak, serta mempengaruhi kondisi mental dan kejiwaan anak, secara langsung maupun tidak langsung. Sebuah keluarga akan berfungsi optimal apabila didalamnya terdapat pola komunikasi yang terbuka, ada sikap saling menerima, mendukung, rasa aman dan nyaman serta memiliki kehidupan spritual yang terjaga dengan baik.

Pola komunikasi yang ditimbulkan akan mempengaruhi pola didik orang tua terhadap anak. Dengan pola komunikasi yang baik diharapkan akan tercipta pola asuh yang baik pula. Pentingnya pola asuh orang tua dalam keluarga dalam upaya mendidik anak, kegiatan mendidik anak akan berhasil dengan baik jika pola komunikasi yang tercipta didasari dengan

---

<sup>1</sup> Rohinah M. Noor *Orang Tua Bijaksanam, Anak Bahagia*. (Jakarta: Katahati, 2009) h. 199

cinta dan kasih sayang dengan memposisikan anak sebagai subjek yang harus dibina, dibimbing dan dididik dan bukan sebagai objek semata.

Dari pengertian diatas maka suatu pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses penerimaan dan pengiriman pesan yang mengaitkan dua komponen, yaitu rencana atau gambaran yang meliputi langkah-langkah pada suatu aktifitas, dengan komponen-komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan komunikasi antar manusia atau kelompok dan organisasi. Terdapat seridaknta tiga pola komunikasi hubungan antara orang tua dengan anak, yaitu : *Authoritarian* (cenderung bersikap bermusuhan), *Permissive* (cenderung berperilaku bebas), *Authoritative* (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan).

Melalui komunikasi yang efektif baik secara verbal maupun nonverbal orang tua harus memberikan pendidikan berupa bimbingan serta pengarahan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, norma, agama, dan tata krama yang dapat menentukan perkembangan anak. Suasana harmonis dalam keluarga bisa tercapai apabila setiap anggota nya menjalankan tugas dan kewajiban masing-masing sambil menikmati haknya sebagai anggota keluarga.

Berdasarkan penjelasan mengenai pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak diatas terdapat salah satu fenomena atau permasalahan yang muncul dalam keluarga di Desa Nusa Indah Kecamatan

Bati-bati Kabupaten Tanah Laut. Hal ini saling berhubungan atau berkaitan dengan hasil wawancara penulis dengan Bapak Juwito pada tanggal 26 Maret 2022 pada pukul 19:00 WITA sampai selesai, beliau mengatakan :

“Dalam bermain *game mobile legends* itu diberi batasan tertentu karena berpengaruh kepada kesehatan anak, anak ini fisik nya tidak kuat seperti anak-anak yang lain (riwayat penyakit). Setelah bermain *game mobile legends* biasanya saya suruh belajar atau mengaji. Kadang anak kalo sudah bermain *game* lupa akan waktu, jadi kita sebagai orang tua harus pintar-pintar mendidik anak. Kita sebagai orang tua kadang dituntut harus bersikap tegas karena anak akan ngelonjak jika kita terlalulembut terhadap anak, tapi kalau anak terlalu kita kekang itu akan berpengaruh pada mentalnya”.<sup>2</sup>

Pernyataan ini hampir sama dengan pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Sari selaku informan penulis pada sesi wawancara yang bertepatan pada tanggal 26 Maret 2022 pukul 19:55 WITA sampai selesai, beliau mengatakan:

“Jangan terlalu sering bermain *game online* kalo berdampak ke kesehatan mata, pelajaran itu diutamakan, biasanya kan nya bulik sekolah handak ke warung *Wi-Fi* tu tapi ku tangati jangan dulu kenasore aja, sedangkan dirumah nya nih bermain *game online* jua tapi hp nih dirabuti ading nya jadi nya mau aja bekalah”.<sup>3</sup>

Persamaan yang terdapat didalam pernyataan kedua orang tua diatas adalah menyangkut masalah kesehatan anak-anak mereka, mereka khawatir jika anak mereka terlalu sering bermain game online maka akan berdampak pada kesehatan anak nya. Apalagi jika salah satu anak sudah memiliki riwayat penyakit tertentu, pasti kekhawatiran seorang orang tua kepada anaknya akan bertambah.

---

<sup>2</sup> Wawancara dengan Bapak Juwito, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 26 Maret 2022

<sup>3</sup>Wawancara dengan Ibu Sari, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 26 Maret 2022

Memang butuh waktu dan kesabaran dalam membujuk anak terbiasa menjalani hidup yang sehat. Namun, semakin dini kebiasaan baik tersebut diterapkan, semakin besar pula kemungkinan si buah hati menjadi anak sehat. Cara terbaik untuk mengajak anak menjadi anak sehat adalah dengan menjadi contoh atau figur orang yang sehat, anak-anak akan mencontoh atau meniru apa saja yang dilakukan oleh orang tua mereka.

Mewujudkan kebiasaan hidup sehat pada anak akan lebih mudah jika seluruh anggota keluarga juga terlibat didalamnya. Oleh karena itu, sebaiknya program ini tidak hanya terlibat dan diberikan kepada anak saja. Melainkan melibatkan seluruh anggota keluarga, hal ini bisa dimulai dari makan sarapan bersama dengan menu sehat dan berolahraga bersama.

Salah satu contoh agar anak hidup dengan sehat adalah dengan memberikan nasehat dan teguran agar tidak terlalu bermain *game online* baik di *handphone* maupun dikomputer, memberinya batasan waktu bermain *game online* dan menyuruh nya melakukan kegiatan diluar rumah seperti bersepeda atau bermain bersama teman-temannya.

Ada juga orang tua membatasi jam bermain anak-anaknya, agar anak pecandu *game online* bisa tetap belajar dan fokus akan sekolah mereka. Pernyataan ini yang disampaikan oleh Ibu Masrufah pada hasil wawancara tanggal 26 Maret 2022 pukul 20:00 WITA sampai selesai, beliau mengatakan :

“Biasanya ku padahi, udah dimas waktunya belajar, tapi ngaran nya kenanakan pasti ada waktunya melawan, tapi tetap aku beri batasan dalam bermain *game nya*”.<sup>4</sup>

Adapun pernyataan serupa yang disampaikan oleh Ibu Jumiati, beliau menekankan kepada anak beliau bahwa penting nya belajar dan memanfaatkan waktu agar tidak terbuang sia-sia. Pada hasil wawancara penulis kepada Ibu Jumiati tanggal 5 April 2022 pukul 21:00 WITA, beliau mengatakan :

“Jangan banyak main hp, jangan terlalu bermain *game online*, belajar, membatu orang tua. Jadi aku memberi batasan dalam main hp nih, sekiranya bermanfaat pasti aku beri akan aja, artinya tu main hp jangan *game online* aja belajar jua”.<sup>5</sup>

Pernyataan kedua orang tua diatas yang menyangkut jam bermain anak pecandu *game online* ini menunjukkan bahwa orang tua ingin bahwa apa yang dilakukan oleh anak atau kegiatan yang dikerjakan oleh anak pecandu *game online* tidak hanya semata hanya untuk bermain *game online*, akan tetapi mereka harus tau kewajiban mereka yaitu belajar dan fokus akan sekolahnya. Orang tua tidak ingin anaknya menjadi malas belajar dan tidak bisa meraih prestasi disekolah.

Berbicara mengenai orang tua yang melarang anak nya untuk bermain *handphone* atau *game online*, ada survei dari media riset Common Sense yang melibatkan lebih dari 1.700 orang tua yang memiliki anak-anak berusia mulai dari 8 sampai 18 tahun. Dari penelusuran Common Sense, ditemukan

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Ibu Masrufah, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 26 Maret 2022

<sup>5</sup> Wawancara dengan Ibu Jumiati, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 05 April 2022

bahwa orang tua menghabiskan waktu didepan layar kira-kira sembilan jam perhari. Ini termasuk main handphone saat mengasuh anak, dengan sebagian besar waktu dihabiskan untuk menjelajahi media sosial pribadinya, sedangkan kira-kira 90 menit dihabiskan untuk kepentingan pekerjaan.

Hasil penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa sebesar 78 persen orang tua merasa percaya diri bahwa mereka adalah role model alias teladan yang baik bagi anak-anak nya. Sebaliknya, dilansir dari Tirto, 56 persen orang tua khawatir anak-anak mereka kecanduan gadget dan teknologi, sementara 34 persen sisa menganggap bahwa teknologi dapat berdampak negatif untuk kembang anak-anak nya.

Menurut James P. Stayer, selaku pendiri dan CEO Common Sense mengatakan bahwa temuan ini sangat menarik, orang tua dan anak sama-sama menggunakan gadget dan teknologi untuk hiburan mereka, tapi disisi lain orang tua juga mengungkapkan kekhawatiran nya terhadap kecanduan gadget pada anak-anak nya.

Dalam penjelasan diatas bahwa penting nya peran orang tua sebagai contoh anak-anak nya, karena setiap anak akan mencontoh setiap perilaku orang tua mereka. Orang tua yang tidak ingin anak nya memiliki kecanduan terhadap gadget atau bermain game online, maka seharusnya ketika orang tua mengasuh maka berhentilah bermain *gadget* dan berikanlah perhatian sepenuhnya terhadap anak.

Membahas jam belajar dan pembatasan waktu dalam bermain *game online*, ada juga beberapa orang tua yang tidak terlalu memperhatikan masalah itu atau mempercayakan semuanya pada anak-anak mereka. Orang tua yakin anak-anak mereka paham akan tugasnya untuk belajar dan tidak akan terlalu terlena terhadap *game online*.

Berdasarkan pernyataan di atas, bahwa pada hasil penelitian penulis ditemukan sikap orang tua yang tidak memberi batasan dalam bermain *game online*. Bapak Rimbawanto memberi penjelasan beliau pada sesi wawancara tanggal 06 April 2022 pukul 21.00 WITA sampai dengan selesai, beliau mengatakan :

“Aku gak pernah membatasi anak untuk dia bermain *game online* cuman aku ngasih nasehat, artinya batasan itu ada di dia, kalau orang tua bisa membatasi dia pasti bisa melanggar tapi kalau dia sendiri pasti dia tau batasan atau waktu dia bermain dan ketika dia belajar. Aku memberikebebasan sama dia cuman dengan tanggung jawab dia, artinya tanggung jawab dia utama adalah belajar. Tapi kalau dalam belajar itu merasa kejenuhan maka silahkan bermain game gak masalah selama ia bermain itu tidak mengganggu pelajarannya, jadi aku tidak pernah membatasi”.<sup>6</sup>

Pada pernyataan Bapak Rimbawanto di atas bahwa anak beliau yang bernama Muhammad Reno Helmawan tetap mendapat nilai yang bagus walau tidak diberi batasan bermain *game online*, selama bermain *game online* tidak mengganggu pelajarannya maka beliau tidak melarangnya. Hal ini bersamaan dengan pernyataan pada narasumber selanjutnya yang penulis

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Bapak Rimbawanto, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 06 April 2022

wawancara. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 03 April 2022 pukul 16:30 WITA sampai selesai, Bapak Gazali Rahman mengatakan :

“Jadi kalo aku ku bebaskan aja nya bermain *game online* dalam artian tu sesuai waktu nya jangan sampai tengah malam, dan ada juga *top up* jangan sampai berlebihan dan jangan sampai merugikan diri sendiri, jadi dalam bermain *game online* nya bebas-bebas aja”.<sup>7</sup>

Pernyataan Bapak Gazali Rahman diatas, beliau menambahkan sebuah nasehat kepada anak nya dengan mengatakan jangan sampai berlebihan dalam memainkan *game online* yang sampai merugikan diri sendiri. Kedua orang tua diatas sama-sama mengingatkan kepada anak nya agar tetap fokus terhadap sekolahnya walau tidak diberi batasan dalam bermain *game online*.

Sekarang ini, kehidupan anak-anak sudah tidak dapat dipisahkan dari gawai, internet, atau komputer. Terlepas dari kemudahan dan manfaat yang diberikan, penggunaan teknologi pada anak-anak, terutama dalam bentuk *game online*, seringkali menjadi sumber kekhawatiran orang tua. Bukannya tanpa alasan, penggunaan media digital seperti *game online* yang terlalu banyak bisa menyebabkan anak-anak beresiko terhadap berbagai macam penyakit, penyalahgunaan internet, menurun performa disekolah, dll.

Hingga saat ini tidak ada studi yang menunjukkan game terbaik bagi anak-anak. Tetapi tentunya, game online terbaik bagi anak-anak adalah *game* yang sesuai dengan usia serta dimainkan dibawah pengawasan orang tua.

---

<sup>7</sup>Wawancara dengan Bapak Gazali Rahman, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 03 April 2022



Mengenai tentang pengawasan orang tua terhadap anak pecandu *game online*, penulis menemukan hasil penelitian yang menyangkut tentang pengawasan orang tua terhadap anak-anak nya. Orang tua yang satu ini memiliki cara tersendiri dalam menasehati anaknya, biasanya anak akan diberikan beberapa tugas rumah agar tidak terlalu fokus dan candu terhadap *game online*.

Pernyataan diatas adalah hasil wawancara dari Ibu Lisa Puspita Sari pada tanggal 03 April 2022 pukul 16:00 WITA sampai dengan selesai, beliau mengatakan :

“Komunikasi nya udah dimulai dari yang pelan-pelan sampai yang marah-marah dan bahkan pernah diambil hp nya, tapi anak-anak ku tetap ku beri batasan ko mas, ada waktu nya pokok nya sampai jam 6 sore udah gak boleh memegang hp dan juga terkontrol. Kalo saya cara nya agar gak terlalu ke *game online* itu saya kasih tugas, contohnya angkat air tapi kalo langsung disuruh berhenti bermain dia pasti gak mau, jadi saya suruh nyapu rumah dulu atau kegiatan ngaji. Dulu pernah sampai hp nya rusak, dia nih sampai kaya merasa ada yang kurang karena sehari itu tidak bermain *game online* karena udah terbiasa sehari-hari nya bermain *game online*”.<sup>8</sup>

Dalam wawancara dengan Ibu Lisa Puspita Sari yang membahas masalah pola komunikasi interpersonal mengenai pengawasan dalam bermain *game online*, berikut ada juga hasil wawancara penulis dengan orang tua anak pecandu *game online* yang memberikan gambaran tentang bagaimana cara mereka memberikan pola komunikasi interpersonal kepada anak nya, yang dimana pernyataan hampir sama dengan Ibu Lisa Puspita

---

<sup>8</sup>Wawancara dengan Ibu Lisa Puspita Sari, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 03 April 2022

Sari diatas. Wawancara dengan Bapak Sugiono pada tanggal 26 Maret 2022 pukul 19:20 WITA sampai dengan selesai, beliau mengatakan:

“Intinya kita memberi tahukan kepada anak jangan mudah terpengaruh dengan iming-iming berbayar, jangan sampai tersangkut masalah duit (permainan uang). Selalu mengingatkan dan mewanti-mewanti kepada anak dalam bermain *game online*, dalam bermain pun sebagai orang tua memberikan batasan-batasan terhadap anak, di tempat orang itu jangan sampai sore-sore gak enak”.<sup>9</sup>

Bapak Sugiono juga menambahkan dan mengingatkan kepada anaknya agar tidak mudah terpengaruh oleh iming-iming sponsor yang berbayar dan jika bermain ditempat orang jangan berlebihan karena dapat mengganggu orang.

Pentingnya sebuah nasehat orang tua kepada anak, itu seperti kita menanam sebatang pohong dan kita beri pupuk, mungkin hasilnya tidak dirasakan secara langsung namun ketika anak tumbuh dewasa maka dia akan menjadi orang yang bermanfaat dan membanggakan kedua orang tua nya. Setiap orang tua memiliki caranya sendiri-sendiri dalam mendidik anak, dan orang tua ingin bahwa anak mereka menjadi anak yang sukses dikemudian hari.

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Bapak Sugiono, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 26 Maret 2022

### **3. Dampak pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak Pecandu *Game Online* terhadap perubahan perilakunya.**

Setiap manusia pasti akan hidup berkeluarga dan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari tentunya tidak terlepas dari kegiatan berinteraksi, karena komunikasi itu merupakan bagian yang pokok dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Kebutuhan hidup anggota keluarga tentu sangat diperlukan komunikasi yang baik dan intensif diantara individu-individu dalam keluarga tersebut. Begitu juga sebaliknya orang tua selalu menjalin komunikasi yang baik terhadap anak dan memberikan pesan-pesan kepada anak maupun anggota keluarga lainnya yang bersifat mendidik sebagai upaya mempertahankan nilai-nilai keharmonisan dan kedamaian dalam kehidupan berkeluarga.

Kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak akan mengakibatkan tidak harmonisnya sebuah keluarga dan mempunyai dampak negatif. Berikut adalah contoh sederhana mengenai dampak negatif yang diakibatkan kurangnya komunikasi dalam keluarga. Pertama adalah kurangnya percaya diri pada anak, percaya diri anak adalah bagian terpenting dalam proses pembelajaran, ini berkaitan dengan sikap dan pola pikir anak dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Rasa percaya diri merupakan kebutuhan setiap individu, jika anak sudah memiliki rasa percaya diri maka telah siap menghadapi dinamika di dunia yang penuh dengan tantangan.

Apabila anak tidak memiliki kepercayaan diri maka anak akan memandang dunia sebagai sesuatu yang tidak bersahabat bahkan musuh dan akan memiliki kesulitan dalam memulai sebuah hubungan.

Kedua anak menjadi tidak peka terhadap orang tua. Kedekatan emosi antara orang tua dengan anak mesti dibangun sejak dini. Kurangnya interaksi antara orang tua dan anak akan berdampak negatif terhadap perkembangan emosi anak, pasalnya ketika seorang anak jarang diajak mengobrolkan sesuatu oleh orang tuanya maka akan cenderung merasa bingung dan kosong. Sehingga anak bisa saja dikemudian hari tidak peduli atau cuek kepada orang tuanya sendiri.

Ketiga merasa asing atau tidak akrab dengan keluarganya sendiri. Ketika anak tidak mendapatkan kedekatan yang diinginkan dari keluarganya, akan cenderung menjadi kekosongan itu diluar sehingga membuat anak tersebut cenderung merasa asing dalam rumahnya sendiri. Hal ini tentu karena dampak buruk dari kurang terjaganya interaksi atau komunikasi dalam keluarga, sehingga hubungan yang mestinya cair dan hangat seakan dingin.

Keempat perkembangan anak terabaikan, karena jarang mengobrol orang tua juga tidak banyak tahu tentang berbagai kejadian yang dihadapi oleh anak dalam aspek kehidupan, sedangkan dengan mengobrol orang tua dapat membantu mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional,

mengatasi gangguan belajar, mendukung minat dan bakat serta banyak lainnya.

Menurut Profesor Sandra Crosser dari Ohio Northern University, faktor paling berpengaruh bagi perkembangan bahasa dan kemampuan anak adalah komunikasi keluarga. Anak yang jarang mengobrol dengan orang tua memiliki kosa kata yang lebih sedikit, kesulitan menggunakan kata dalam konteks yang benar serta sulit mengungkapkan pendapat atau perasaanya. Dampak jarang berkomunikasi dengan anak juga akan terasa pada perkembangan kemampuan sosialnya.

Cara menjaga komunikasi yang baik dalam berkeluarga adalah dengan membuat jadwal rutin kumpul keluarga selain berkumpul buatlah kegiatan tersebut menyenangkan dan menjadi waktu untuk bertukar cerita bagi setiap anggota keluarga. Jadilah pendengar yang baik bagi anak dan lakukan cara berkomunikasi yang baik pula dalam keluarga hindari berteriak atau bernada yang tinggi.

Komunikasi efektif merupakan hal yang penting dan kompleks bagi semua pihak. Begitu pula dalam hubungan orang tua dan anak. Penting bagi orang tua menciptakan komunikasi terbuka dan efektif dengan anak agar terciptanya hubungan yang baik.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya komunikasi efektif antara orang tua dan anak, antara lain anak dapat belajar bagaimana berkomunikasi efektif karena melihat orang tua mereka melakukan. Dengan

komunikasi efektif, anak pun merasa didengarkan dan dipahami sehingga dapat menumbuhkan penilaian positif dan penghargaan terhadap anak itu sendiri. Hal itu tentunya dapat menumbuhkan kepercayaan dalam diri anak. Sebaliknya komunikasi yang tidak efektif akan menciptakan perasaan tidak berharga atau tidak penting dan dipahami. Anak-anak pun dapat melihat orang tua mereka sebagai sosok yang tidak dapat membantu dan dipercaya.

Selain itu dengan terciptanya komunikasi efektif antara orang tua dengan anak, membuat anak menjadi memahami harapan orang tua dan mereka pun akan cenderung berperilaku sesuai dengan harapan tersebut, begitu juga sebaliknya.

Dalam komunikasi efektif, terdapat keterampilan utama yang harus dimiliki yaitu keterampilan mendengarkan dan memahami dengan baik, untuk kemudian mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang saling memiliki keterkaitan dan mengarah pada suatu solusi atau ketenangan masing-masing pihak. Sehingga tujuan yang ingin diraih dari komunikasi efektif adalah solusi, bukan saling menyalahkan.

Mengenai penjelasan mengenai pentingnya komunikasi yang baik dan efektif diatas, penulis mendapatkan hasil penelitian yang memiliki komunikasi baik antara orang tua dengan anak pecandu *game online*, wawancara dengan Bapak Rimbawanto pada tanggal 06 April 2022 pukul 21:00 WITA, beliau mengatakan :

“Kalo dampak nya yang aku rasakan untuk sementara ini bagus aja, tapi misalnya aku ngomongi kita nih ngasih tau kalo sesuai dengan logika nya dia pasti nurut atau gak ada masalah, tapi kalo logika nya gak sesuai dengan dia, dia pasti protes. Jadi sisi positif nya banyak, satu contoh dia bahasa Inggris pinter dia, *game online* kan kebanyakan menggunakan bahasa Inggris jadi dengan itu dia terbiasa dan memahaminya”.<sup>10</sup>

Jadi beliau selalu bertukaran pendapat mengenai apa yang hendak dilakukan anak nya dalam berkegiatan, contoh nya saja dalam bermain *game online*. Jika dengan bermain *game online* mengganggu waktu belajar nya maka peran orang tua adalah dengan menasehati nya dan mengingatkan agar tidak terlalu membuang waktu dengan bermain *game online*. Dan jika apa yang dikomunikasi kan orang tua sesuai dengan apa yang dikehendaki atau masuk dalam logika nya maka anak pecandu *game online* cenderung menuruti perkataan orang tua mereka.

Membahasa masalah memanfaatkan waktu yang ada dan tidak membuangnya dengan bermain *game online*, penulis mendapati hasil wawancara dengan seorang orang tua dari anak pecandu *game online* yang beliau memberikan nasehat berupa tidak menyia-nyiakan waktu. Pernyataan ini disampaikan oleh Ibu Jumiati Ibunda Zahratusita, wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 05 April 2022 pukul 21:00 WITA, beliau mengatakan :

“Dampaknya tuh lah kadang-kadang inya nih measi bila dipadahi, kadang-kadang juga melawan. Jadi ku suruh belajar jua supaya waktu tu kada tersia-siakan”.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan Bapak Rimbawanto, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 06 April 2022

<sup>11</sup> Wawancara dengan Ibu Jumiati, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 05 April 2022

Dari hasil wawancara diatas beliau mengatakan dampak dari bermain *game online* adalah terkadang anak pecandu *game online* ini menurut dengan apa yang orang tua katakan dan terkadang melawan. Memang sifat dari anak itu sendiri adalah untuk bermain, maka dari itu ketika mereka disuruh untuk belajar ketika sedang asik bermain mereka berontak dan enggan menuruti apa yang dikatakan orang tua mereka.

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk bila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain, mereka bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak, berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir, seperti menyusun puzzle atau mengingat kata-kata dalam sebuah lagu.

Dalam penjelasan diatas terdapat pernyataan yang hampir sama dengan apa yang di sampaikan oleh Bapak Juwito Ayahanda dari Muhammad Said pada hasil wawancara tanggal 26 Maret 2022 pukul 19:00 WITA sampai selesai, beliau mengatakan :

“Kalo anaknya sendiri sering itu melawan, tapi kadang ada juga dia mau nurut, masalahnya waktu dia senang-senang nya main dipanggil, nah itu biasanya berontak, tapi kalo gak dikerasi dia bisa mau nya sendiri”.<sup>12</sup>

Dampak yang sangat dirasakan oleh orang tua dari anak gemers *game online* adalah anak nya menjadi melawan dengan apa yang dikatakan oleh

---

<sup>12</sup> Wawancara dengan Bapak Juwito, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 26 Maret 2022



orang tua nya. Anak akan cenderung berontak ketika dia sedang asik bermain bersama teman nya dan disuruh sesuatu oleh orang tua mereka. Hampir setiap orang tua dari anak pecandu *game online* merasa dampak tersebut.

Sama seperti yang dialami oleh Bapak Juwito, penulis juga menemukan hasil wawancara yang pernyataan beliau sama dengan apa yang dirasakan oleh orang tua dari anak pecandu *game online* lainnya. Dari hasil wawancara tersebut Ibu Masrufah Ibunda dari Dimas pada tanggal 26 Maret 2022 pukul 20:00 sampai selesai, beliau mengatakan :

”Ya kaya itu pang, nya kebanyakan melawan bila dipadahi, tapi tetap ada me asi nya pang, nya kan di rumah nih main jua jadi kadang tu ditagur jua”.<sup>13</sup>

Berbeda dengan pernyataan kedua orang tua diatas yang merasakan dampak dari pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu *game online* yang melawan atau berontak dengan nasehat dan perkataan mereka. Berikut peneliti juga menemuka suatu pernyataan yang berbanding terbalik dengan penjelasan diatas, dimana seorang anak pecandu *game online* menurut saja atau patuh terhadap perkataan orang tua mereka.

Pernyataan ini disampaikan oleh Bapak Sugiono Ayahanda dari Bagus pada tanggal 26 Maret 2022 pukul 19:20 WITA sampai selesai, beliau mengatakan :

“Dari anak nya sendiri menurut dengan apa yang disampaikan, artinya dia bisa menerapkan apa-apa yang disarankan orang tua. Dulu pernah waktu

---

<sup>13</sup> Wawancara dengan Ibu Masrufah, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 26 Maret 2022

kecil masih SD kalo gak salah dia bermain itu sampai yang berlebihan, jadi dimarahi sampai dia itu gemeteran, dan akhirnya sampai sekarang dia nurut dan tidak lagi melakukan hal tersebut”.<sup>14</sup>

Persamaan pernyataan terdapat juga pada Bapak Gazali Rahman, beliau tidak terlalu merasakan dampak anaknya dari bermain *game online* atau pola komunikasi yang di berikan oleh nya. Bapak Gazali Rahman adalah orang tua dari Muhammad Arifin Ilham, wawancara kepada beliau dilaknasanakan pada tanggal 03 April 2022 pukul 16:30 WITA sampai selesai, beliau mengatakan :

“Dampak nya sendiri tu tidak begitu kelihatan lah, nya kalo di tagur atau disuruh tu mau-mau aja atau nurut aja. Jadi tidak terlalu berdampak ke anaknya.”<sup>15</sup>

Beliau mengatakan pada pernyataan tersebut bahwa apa yang disampaikan itu selalu diterima oleh anaknya, dan dampak yang ditimbulkan oleh anak-anak gemers game online lainnya tidak dirasakan oleh anaknya. Artinya pola komunikasi yang dilakukan oleh Bapak Gazali Rahman mudah dimengerti oleh anak sehingga si anak juga menerima nya dengan bagus.

Memiliki komunikasi yang baik merupakan kunci utama hubungan akan menjadi harmonis. Tak hanya dalam pertemanan dan asmara, tapi juga dalam hubungan keluarga antara orang tua dengan anak. Oleh karena itu, membangun komunikasi harus dimulai sejak dini.

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Bapak Sugiono, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 26 Maret 2022

<sup>15</sup> Wawancara dengan Bapak Gazali Rahman, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 03 April 2022

Orang tua perlu meluangkan waktunya untuk berkomunikasi bersama anak-anaknya. Hal simpel yang dilakukan adalah dengan menanyakan kegiatan anak selama seharian, hal apa saja yang menyenangkan yang sudah dilakukan oleh anak. Dengan begitu anak akan belajar terbuka terhadap siapapun.

Kebanyakan dari orang tua, ketika mereka memarahi atau melarang anak tanpa memberi alasan yang pasti. Efek jangka panjangnya adalah anak akan mudah menyalahkan orang lain. Sebaliknya, ketika orang tua mengajak anak untuk bicara lebih personal. Biarkan anak ungkapkan kesalahan yang ia lakukan dan meminta maaf. Kemudian orang tua perlu menjelaskan kalau hal tersebut yang dilakukan anak tidak baik.

Beberapa orang tua juga ada yang memiliki metode atau cara tersendiri dalam mengatasi dampak yang ditimbulkan dari *game online* seperti bersikap lebih tegas terhadap anak pecandu *game online* tersebut. Berikut ada pernyataan yang serupa dengan penjelasan diatas, yaitu dari Ibu Sari Ibunda dari Muhammad Nur Rahman pada wawancara tanggal 26 Maret 2022 pukul 19:55 WITA sampai selesai, beliau mengatakan :

“Rahman nih orang nya menurut aja apa jar orang tua tapi kadang agak sedikit keras kaya diambil disimani hp nya tu, tapi ada jua pang nya melawan nya nama nya kenanakan”.<sup>16</sup>

Menurut pengakuan Ibu Sari beliau punya cara tersendiri dalam mengatasi dampak yang ditimbulkan dari *game online* itu sendiri, yang

---

<sup>16</sup> Wawancara dengan Ibu Sari, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 26 Maret 2022

beliau terapkan pada anaknya adalah dengan cara yang tegas agar anak tidak mudah berontak atau melawan dengan perintah orang tua. Pola komunikasi yang beliau terapkan ini cukup berhasil, karena dengan cara seperti itu maka anak pecandu *game online* tidak terlalu fokus dengan *game online* nya saja.

Membahasa mengenai anak pecandu *game online* yang sudah terlanjur fokus dengan kegiatannya bermain *game online* ini, penulis menemukan hasil penelitian yang menyangkut masalah tersebut dengan wawancara kepada Ibu Lisa Puspita Sari sebagai informan, wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 03 April 2022 pukul 16:00 WITA sampai selesai, beliau mengatakan:

“Dari dampak yang ditimbulkan itu kalo ngelawan sih gak ya, anak nya nurut-nurut aja. Tapi anak itu jadi kurang fokus, kalo misalnya saya suruh ini gitu ya, kaya misalnya pagi tadih saya suruh ambil air jangan sampai penuh (banjir) karena dia ingin cepat-cepat main *game online* lagi jadi dia gak fokus akhirnya kepenuhan. Bahkan ketika di ajak komunikasi juga kadang dia gak fokus yang di tanya apa dia jawabnya apa, jadi itu dampak yang saya rasain banget dari dia bermain *game online* selain dipelajaran ya itu aja”.<sup>17</sup>

Ibu Lisa Puspita Sari, Ibu dari dua anak yang bernama Fajar Adrian dan Adi Nugroho. Kedua anaknya ini menjadi anak gemers game online, beliau sangat merasakan dampak dari game online tersebut kepada anak-anaknya. Ada beberapa contoh yang beliau katakan diatas sebagai dampak yang ditimbulkan dari bermain game online salah satunya adalah menjadi kurang fokus dengan apa pun yang diperintahkan oleh orang tuanya.

---

<sup>17</sup> Wawancara dengan Ibu Lisa Puspita Sari, Orang Tua dari Anak Pecandu Game Online, 03 April 2022

Pola komunikasi yang dilakukan oleh Ibu Lisa Puspita Sari adalah dengan cara memberikan tugas dan berkomunikasi ringan dengan anak-anaknya, dampak lain yang dirasakan oleh beliau adalah tidak fokus ketika diajak bicara dengan lawan bicaranya. Ketika orang tua memberikan pertanyaan apa maka yang dijawab juga apa, artinya tidak nyambung dengan pertanyaan yang diberikan oleh orang tuanya.

Pentingnya komunikasi efektif antara orang tua terhadap anak dilingkungan keluarga merupakan salah satu pondasi utama dalam membangun sebuah hubungan keluarga yang harmonis. Seperti permasalahan diatas, langkah baik nya memberikan komunikasi secara halus dan efektif kepada anak dapat membantu anak memiliki komunikasi yang baik pula dengan orang tuanya.

## **B. Pembahasan**

Setelah ditemukan beberapa data yang peneliti inginkan, baik dari hasil penelitian berupa observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Maka peneliti akan menganalisa temuan yang ada dan mengaitkannya dengan teori yang ada kemudian bisa menghasilkan teori yang baru serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian tentang pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut.

Dalam melakukan observasi, peneliti mencoba langsung mendatangi rumah-rumah dari para orang tua anak pecandu *game online* tersebut. Peneliti

sedikit melihat kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak pecandu *game online* dalam bermain *game online*, karena kebanyakan anak pecandu *game online* yang peneliti datangi itu bermain hanya dirumah karena diberi batasan oleh orang tua mereka. Namun juga ada beberapa anak pecandu *game online* yang mereka itu bermain ditempat sewa *Wi-fi* yaitu di Toko Family. Jadi dalam observasi ini peneliti melakukannya di dua tempat yaitu Rumah dan Toko Family.

Penelitian ini juga dilakukan dengan wawancara atau bisa disebut juga dengan kata *interview*. Dalam wawancara ini, peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber yaitu orang tua dari anak pecandu *game online*. Wawancara dilakukan dirumah dengan cara langsung mendatangi dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung peneliti untuk mendapatkan data.

Dokumentasi yang peneliti lakukan adalah dengan cara mengambil gambar ketika peneliti sedang berada dilapangan, yaitu ketika observasi dan juga wawancara. Setiap peneliti melakukan penelitian, peneliti selalu mengambil sampel data berupa dokumentasi karena dalam hal penelitian dokumentasi adalah unsur penting untuk menunjang keabsahan atau keaslian penelitian tersebut.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam teknik analisa data dalam penelitian, peneliti menggunakan analisa kualitatif deskriptif (pemaparan) dan data yang diperoleh peneliti baik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dari

pihak-pihak yang sudah direncanakan oleh peneliti untuk mengetahui tentang data-data yang dibutuhkan.

Penelitian ini berusaha mengungkapkan bagaimana pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut serta dampak yang ditimbulkan dari pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut.

### **1. Pola komunikasi interpersonal antara orang tua terhadap anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut.**

Saat melakukan observasi, peneliti menemukan bagaimana cara atau pola orang tua dalam memberikan komunikasi interpersonal atau sebuah teguran terhadap anak pecandu *game online*. Hal ini terlihat upaya orang tua dalam memberikan teguran dan nasehat kepada anaknya agar tidak terlalu terfokus pada apa yang mereka lakukan yaitu bermain *game online*, orang tua paham betul akan kondisi anak-anak mereka, oleh karena itu lah orang tua selalu memberikan teguran.

Menyangkut masalah kesehatan pada anak pecandu *game online*, beberapa orang tua selalu mengingatkan bahwa kesehatan itu lebih penting dari pada hanya sekedar kesenangan bermain *game online*, orang tua sadar bahwa bahaya akan *handphone* dan *game online* itu sangat berpengaruh

kepada kesehatan anak-anak mereka. Dan terkadang anak-anak yang sudah asik bermain *game online* itu lupa akan kesehatan dirinya sendiri, seperti contohnya masalah pola makan yang tidak teratur, jam tidur yang molor bahkan beberapa anak sampai begadang tengah malam hanya untuk bermain *game online*, orang tua diminta untuk selalu mengawasi anak-anak mereka dan memberikan teguran agar anak tidak sampai sakit.

Kekhawatiran orang tua kepada anak pecandu *game online* sangatlah besar, karena para orang tua tidak tau kegiatan apa yang anak pecandu *game online* lakukan diluar rumah, bisa saja menyangkut kesehatan maupun mental anak pecandu *game online* tersebut. Namun ketika anak berada di rumah pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online* itu berjalan seperti hal yang biasa nya terjadi dirumah sehari-hari, akan tetapi ketika anak pecandu *game online* ijin kepada orang tua mereka maka disitulah terdapat kekhawatiran pada orang tua.

Jam bermain pada anak pecandu *game online* itu berbeda-beda, karena ada juga orang tua yang memberikan kelonggaran kepada anak mereka ketika bermain *game online*. Beberapa orang tua ada yang memberikan batasan waktu sehingga anak pecandu *game online* ini bisa mengisi waktu lain mereka dengan belajar, mengaji, bermain dengan teman-teman mereka, tetapi tidak dipungkiri bahwa ada juga orang tua yang tidak memberikan batasan waktu karena mereka percaya kepada anaknya itu tidak akan sampai melebihi batas atau *lost control*.



Dalam memberikan pola komunikasi interpersonal terhadap anak pecandu *game online*, orang tua harus paham betul akan bagaimana yang anak pecandu *game online* itu hendaki, dan juga bagaimana karakter anak pecandu *game online* tersebut. Agar ketika proses pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* bisa berlangsung lancar, artinya bahwa peran orang tua sangatlah penting agar anak pecandu *game online* tidak sampai lepas kontrol.

Komunikasi sangatlah penting didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anak pecandu *game online* agar terjalin hubungan yang harmonis layak nya sebuah keluarga yang bahagia. Bahasa adalah faktor utama agar komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online* bisa saling memahami, orang tua harusnya menggunakan bahasa atau kata yang biasa digunakana dalam sehari-hari.

Ketika peneliti melakukan sesi wawancara, peneliti bisa menyimpulkan dari hasil wawancara tersebut ada beberapa orang tua yang tidak terlalu memperdulikan apa yang dilakukan anak mereka, bahkan ketika anak mereka bermain *game online* pun ada orang tua yang cenderung cuek dan tidak membatasi anak nya bermain *game online*. Dari sini peneliti mengetagui bahwa ada beberapa pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut ini kurang baik, artinya dalam keseharian nya mereka jarang berinteraksi dan berkomunikasi.

Terdapat setidaknya tiga pola komunikasi interpersonal yang dilakukan para orang tua terhadap anak pecandu *game online*. Yang pertama adalah pola komunikasi dengan cara membujuk, perlahan, dan juga sabar. Pola penyampaian yang seperti ini terkadang bisa diterima oleh anak pecandu *game online* tersebut, membuat anak pecandu *game online* ini merasa bahwa waktu bermain mereka sudah mencukupi waktu batas bermain, dengan itu mereka akan menuruti apa kata orang tua.

Memahami apa yang dikehendaki oleh anak pecandu *game online* itu sangat penting, dikarenakan ketika mereka sudah mulai fokus dan asik bermain, mereka cenderung tidak memperhatikan keadaan sekitar. Dalam pola komunikasi interpersonal yang kedua ini, orang cenderung memberikan tekanan terhadap anak, hal itu akan mendapatkan respon yang tidak baik dari anak, mereka cenderung menolaknya atau tidak mengindahkan teguran dari orang tuanya. Karena kembali kesifat dari anak pecandu *game online*, ada yang penurut dan ada juga yang sedikit bandel ketika diberikan teguran.

Pola komunikasi interpersonal yang ketiga ini adalah pola komunikasi yang sering diberikan orang tua terhadap anak pecandu *game online* itu berupa nasehat dan teguran. Adapun nasehat yang sering diberikan ialah jangan sampai terpengaruh dan belajar dari kasus-kasus yang sudah ada, seperti penipuan, pembajakan akun, dan berupan permintaan sejumlah uang. Nasehat yang diberikan orang tua kepada anak pecandu *game online* ini oleh beberapa anak diserap dan diterapkan dalam bermain, mereka cenderung tidak terpengaruh dengan hal apapun. Sedangkan dalam bentuk teguran,

orang tua sering mengingatkan mengenai jam bermain, karena ketika anak pecandu *game online* ini sudah bermain *game* mereka akan lupa akan kewajibannya yaitu belajar dan mengaji.

Jadi dengan tiga pola komunikasi interpersonal diatas peneliti bisa mengetahui bagaimana pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah laut.

## **2. Dampak yang ditimbulkan dari pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut.**

Ketika peneliti melakukan sebuah observasi dengan hasil wawancara peneliti dilapangan bahwa dampak yang ditimbulkan dari pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online* itu berbeda-beda setiap anak nya, dikarenakan setiap orang tua juga punya cara tersendiri atau dengan kata lain mempunyai pola yang berbeda ketika mereka menegur dan menasehati anak nya.

Dengan pola komunikasi yang berbeda-beda di setiap orang tua, maka respon atau dampak yang ditimbulkan setiap anak pun menjadi berbeda pula. Ada orang tua yang sedikit keras dan tegas ketika memberi sebuah pola komunikasi, maka dampak yang ditimbulkan dari anak pun berbeda dengan orang tua yang memberikan pola komunikasi nya secara halus atau lembut. Anak yang diberikan pola komunikasi tegas berdampak pada prilaku nya,

mereka cenderung disiplin dan menuruti apa yang orang tua mereka katakan. Dan anak yang diberikan pola komunikasi lembut, mereka cenderung melawan ketika orang tua nya memberi teguran.

Sama hal nya dengan pembahasan penelitian yang pertama bahwa komunikasi itu adalah faktor utama ketika orang tua memberikan nasehat kepada anak pecandu *game online* itu akan berdampak pada sifat nya, apakah anak pecandu *game online* ini bisa menerima apa yang disampaikan oleh orang tua nya atau malah menolak. Sebagai orang tua harusnya bisa memberikan komunikasi yang bisa membuat anak pecandu *game online* menerimanya seperti menggunakan bahasa-bahasa yang sederhana dan kata yang biasa digunakan sehari hari.

Orang tua sendiri merasakan dampak yang ditimbulkan itu berpengaruh dari sifat anak, contohnya saja ketika anak diberi sebuah teguran untuk berhenti bermain dan disuruh untuk belajar, ada beberapa anak yang tidak menuruti apa yang orang tua mereka katakan. Akan tetapi ada juga anak yang sudah mengerti akan jam bermain mereka tanpa harus ada teguran dari orang tua, itu berarti apa yang disampaikan oleh orang tua bisa dipahami dengan jelas oleh anak pecandu *game online*.

Mengenai masalah dampak yang ditimbulkan dari pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online*, dampak tersebut bukan hanya dari pola komunikasi interpersonal tapi ada juga faktor

dari *game online* tersebut, dan bahkan ada juga dampak dari kesehatan fisik para anak pecandu *game online*.

Salah satu dampak yang ditimbulkan dari *game online* nya adalah ketika anak pecandu *game online* tidak bermain *game online* satu hari saja, maka mereka akan merasa gelisah dan merasa ada yang kurang dalam kehidupannya sehari-hari. Dampak yang lainnya adalah masalah kesehatan fisik anak pecandu *game online*, membahas masalah fisik yang ditimbulkan dari dampak bermain *game online* setiap anak memiliki dampak kesehatan yang berbeda-beda, ada yang berdampak dimata dan ada juga yang berdampak pada kelelahan fisik.

Dari beberapa orang tua yang peneliti wawancarai, mereka menyebutkan dampak yang ditimbulkan dari pola komunikasi interpersonal yang mereka berikan adalah anak menjadi melawan karena ketika anak sedang asik bermain tapi mereka disuruh berhenti jadi anak ini berontak atau melawan. Ada beberapa anak juga yang menurut akan tetapi pola komunikasi interpersonal nya agak sedikit keras agar anak tidak melonjak ketika orang memberi sebuah teguran.

Setidaknya terdapat dua dampak pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online* yang peneliti temukan disaat melakukan observasi dan juga wawancara langsung kelapangan terhadap orang tua dari anak pecandu *game online* di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut.

Dari penjelasan diatas peneliti menemukan dua dampak pola komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online*. Dampak nya adalah sifat anak menjadi melawan ketika diberi teguran, dikarenakan beberapa hal yaitu ketika anak pecandu *game online* ini sedang asik bermain mereka ditegur dan disuruh belajar jadi mereka melawan, teguran-teguran yang sering diucapkan oleh orang tua adalah jangan terlalu sering bermain *game online* karena berdampak terhadap kesehatan.

### **C. Komunikasi Transaksional**

Teori komunikasi transaksional dikembangkan pada tahun 1970 oleh Barnlund. Teori ini menggaris bawahi penerimaan dan pengiriman pesan yang berlangsung secara terus menerus dalam sebuah episode komunikasi. Komunikasi bersifat transaksional adalah proses kooperatif artinya penerima dan pengirim sama-sama bertanggung jawab terhadap dampak dan efektivitas komunikasi yang terjadi. Teori transaksional beramsumsi bahwa saat kita terus menerus menerima dan mengirimkan pesan, kita berurusan baik dengan elemen verbal dan nonverbal. Dengan kata lain, komunikasi melakukan proses negosiasi makna.

Teori komunikasi transaksional merupakan salah satu model-model komunikasi dimana didalamnya terjadi proses yang berkesinambungan. Proses berkesinambungan ini artinya adalah terus menerus, baik dalam penerimaan atau pengiriman pesan. Biasanya proses ini menjadi satu bagian dari episode komunikasi. Dalam pengantar ilmu komunikasi, ada cara pandang yang khusus dan khas dalam model komunikasi ini, tentu

saja ini kuat kaitannya dengan bagaimana proses komunikasi tersebut berlangsung. Kunci dari model komunikasi ini adalah proses penerimaan dan pengiriman pesan yang terjadi secara terus menerus.

Didalam komunikasi transaksional, maka perlu diketahui juga terjadi proses “transaksi” disana. Sebenarnya proses ini pun terjadi dalam komunikasi antar personal, namun berbeda dari komunikasi antar pribadi, yang menjadi pandangan umum dari model komunikasi ini adalah bagaimana semua anggota yang terlibat didalamnya pasti memiliki sesuatu yang akan diberikan kepada orang lain. Ini menjelaskan bahwa komunikasi transaksional memiliki karakteristik dimana masing-masing memiliki sesuatu yang akan disampaikan kepada orang lain, ada semacam pertukaran pesan disana dimana memang terjadi secara berkesinambungan.

Melalui beberapa macam penjelasan diatas, bisa dijelaskan juga bahwa komunikasi transaksional ini memiliki sifat yang kooperatif. Baik penerima atau pun pengirim pesan harus saling bertanggung jawab terhadap pesan yang disampaikan. Karena proses ini terjadi secara terus menerus, maka proses komunikasi pun menjadi lebih interaktif. Komunikasi transaksional tidak dilakukan hanya secara sepihak, melainkan juga dilakukan dengan respon atau timbal balik dari orang yang akan diajak berkomunikasi. Itulah mengapa jenis komunikasi ini kemudian disebut kooperatif dan saling bertanggung jawab.

Mengingat proses yang terjadi merupakan proses yang berkesinambungan secara terus menerus, maka ketika proses tersebut berakhir kemudian disebut sebagai satu episode komunikasi. Bila dibandingkan dengan proses komunikasi interpersonal, didalam komunikasi transaksional terdapat suatu pencarian makna yang lebih aktual. Masing-masing komunikan akan memberikan makna dari pesan yang disampaikan, respon yang muncul pun tidak hanya sekedar dalam bentuk verbal saja, melainkan juga bisa dalam bentuk komunikasi nonverbal.

Sebenarnya, dalam proses komunikasi transaksional ini juga memiliki kecenderungan terhadap *judgement* pribadi, makna penerimaan pesan yang didapat oleh seseorang individu biasanya memiliki penilaian yang bersifat lebih pribadi. Seseorang akan memiliki persepsi tersendiri daripada apa yang telah disampaikan orang lain. Kesimpulan dari akhir nanti biasanya juga tergantung, apakah akan saling membuat kesepakatan atau komunikasi berakhir dengan saling membawa kesimpulan masing-masing.

Komunikasi transaksional adalah komunikasi untuk mencari makna seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, komunikasi transaksional bisa memlihatkan perbedaan komunikasi verbal dan juga nonverbal. Artinya bahwa setiap gerakan atau gestur tubuh juga bisa diambil sebagai suatu makna oleh komunikan lainnya.



Sebagaimana contoh, pada saat seseorang individu menyampaikan sebuah ide atau gagasan kemudian ditanggapi dengan anggukan kepala oleh orang lain, maka terjadi sebuah transaksi pesan di dalamnya. Anggukan kepala sebagai bentuk respon nonverbal penerima pesan akan dinilai oleh pemberi pesan berdasarkan *judgement* pribadinya. Ia akan mengartikan sebagai suatu tanda setuju atau tanda mengiyakan, tergantung oleh penilaiannya sendiri.

Mengingat model komunikasi ini merupakan sebuah proses yang berlangsung secara terus menerus, maka makna atau arti tadi menjadi suatu esensi yang lebih penting lagi. Apabila di dalam makna atau arti tadi tidak dilandasi oleh sesuatu kesepakatan, maka komunikasi yang berlangsung tidak akan terjadi secara efektif, akan lebih baik bila proses komunikasi tersebut saling mencari makna atau arti secara bersama sehingga bisa terjadi komunikasi yang efektif. Ini memberikan arti bahwa, akan ada kesepakatan-kesepakatan bersama antar satu individu dengan individu lainnya sehingga timbul sebagai kesimpulan dari hasil komunikasi tersebut.

Proses komunikasi yang berlangsung dengan model transaksional ini memang banyak sekali penerapannya. Kelebihannya adalah dalam satu episode komunikasi, sebuah kesimpulan tersebut ada yang bersifat penilaian pribadi. Namun pada umumnya, model ini sangat bagus diterapkan terutama ketika mencari kesepakatan bersama atau menyampaikan persepsi. Proses komunikasi yang bisa diamati secara

langsung baik dari reaksi verbal dan nonverbal menjadikan model komunikasi transaksional ini cenderung efektif dan efisien untuk dilakukan.

Dalam keluarga yang terdapat anak sebagai pecandu *game online*, memperlihatkan bahwa interaksi antara orang tua kepada anaknya mempunyai pengaruh yang sedikit, tidak bisa dipungkiri bahwa lingkungan disekitar juga berperan besar mempengaruhi kepribadian dan mental pada diri seorang anak. Selain dari itu juga orang tua menyampaikan komunikasi harusnya menggunakan bahasa atau kalimat seperti bahasa sehari-hari agar mudah dipahami oleh anak pecandu *game online* dan apa yang disampaikan oleh orang tua tidak terjadi kesalah pahaman, sehingga ketika pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu *game online* dapat berjalan dengan baik maka keharmonisan dalam keluarga pun tentunya akan terbentuk.

Ketika anak berada didalam rumah maka pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online* berlangsung seperti hari-hari biasanya, dan ketika anak meminta izin ingin bepergian keluar rumah bersama teman-temannya untuk bermain *game online* maka disitu lah terjadi perubahan suasana dan kekhawatiran orang tua kepada anak pecandu *game online*, sehingga hal tersebut memberikan sebuah bentuk pola komunikasi berupa pertanyaan atau membatasi waktu bermain nya. Dua hal tersebut selalu diberikan oleh orang tua kepada anak pecandu *game online* jika tidak mematuhi atau menuruti apa yang sudah

disampaikan maka anak pecandu *game online* akan dimarahi oleh orang tua mereka.

Pesan-pesan yang disampaikan orang tua dengan anak pecandu *game online* itu memiliki berbagai macam bentuk, mulai dari membatasi waktu bermain, memberikan tugas-tugas kecil, menasehati, agar anak pecandu *game online* tidak melakukan aktivitas yang tidak perlu atau tidak penting untuk dilakukan dan juga tidak menghabiskan uang mereka dengan hal yang sia-sia.

Disamping kesibukan pekerjaan orang tua dari anak pecandu *game online* juga masih tetap memberikan komunikasi kepada anak-anaknya, walau kadang ada beberapa anak pecandu *game online* yang suka membantah perintah atau nasehat dari orang tua nya. Tetapi ada satu hal yang biasanya dan kebanyakan dari anak ialah dia dekat dengan sosok Ibu, sehingga dengan demikian seorang ibu dapat menasehati anaknya untuk tidak berlama-lama bermain diluar rumah.

Pada seorang anak yang sudah menjadi pecandu atau pecandu *game online*, mereka mempunyai banyak cara dengan mencari waktu yang luang untuk para anak pecandu *game online* ini bermain *game online* bersama teman-temannya, walaupun tidak semua anak pecandu *game online* yang seperti itu ada juga yang mematuhi apa yang disampaikan oleh orang tua mereka. Namun para orang tua mencoba memberikan rasa kepercayaan kepada anak nya ketika mereka bermain diluar rumah.

Sebagai orang tua mempunyai peran penting dalam kehidupan keluarga dan yang paling utama adalah anak. Seorang anak membutuhkan orang lain dalam perkembangannya apa lagi sosok orang tua, dan orang lain yang paling utama dan pertama yang bertanggung jawab adalah orang tuanya sendiri.<sup>18</sup> Jadi apapun pesan yang disampaikan oleh orang tua terhadap anak pecandu *game online* itulah yang akan menjadi karakter dari seorang anak pecandu *game online* dan orang tua harus bertanggung jawab dengan perilaku dari anak-anak mereka untuk memberikan nasehat dan arahan yang jelas kepada jalan yang baik dan benar.

Sebelum menjadi anak pecandu *game online*, seorang pecandu *game online* mempunyai kebiasaan yang sama seperti anak-anak pada umumnya, akan tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa semakin berkembangnya zaman dan lingkungan sekitar yang dapat merubah pola pikir anak sehingga bisa menjadi karakter dalam dirinya. Apalagi saat ini yang sedang dirasakan adalah dengan berkembang dan semakin majunya penggunaan internet membuat kita sendiri tidak bisa terlepas dan bahkan menjadi kebutuhan dalam kehidupan kita terhadap internet, di sini seorang anak mempunyai pengaruh yang kuat dan didukung juga oleh lingkungan sekitarnya sehingga terjerumus dengan menghabiskan waktu dengan hal yang sia-sia yaitu bermain *game online*.

Masalah yang sering dijumpai pada aktivitas bermain *game online* yang berlebihan adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu,

---

<sup>18</sup> Singgih. D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia) h.5

*financial*, tampilan kerja, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.<sup>19</sup> Terdapat anak yang sosialnya menurun dan emosinya yang tidak dapat dikontrol hingga berujung pada pertengkaran dalam keluarga baik dengan adik, kakak dan orang tuanya, dan anak tersebut lebih suka bermain *game online* bersama dengan teman-temannya diluar rumah.

Anak-anak sudah menjadikan *game online* sebagai suatu hal yang wajib dilakukan dalam kesehariannya, padahal tidak semua orang tua mendukung apa yang dilakukannya. Disinilah peran orang tua untuk mengambil suatu tindakan yang semestinya terhadap anak yang sudah berlebihan dalam bermain *game online* sehingga menjadi pecandu *game online*, baik dengan cara menasehati bahkan memberika saknsi terhadap anak-anaknya. Sehingga dengan demikian anak-anak mereka tidak terlibat sebagai anak yang candu akan bermain *game online* lagi. Komunikasi sesama anak pecandu *game online* berlangsung pada saat bermain *game online* bersama, pesan yang disampaikan biasanya adalah kata yang tidak baik untuk dijadikan pembelajaran atau bahkan dicontoh oleh anak-anak lainnya. Banyak sekali kata-kata yang kasar dan kotor sering terucap apalagi saat bermain *game online* bersama.

---

<sup>19</sup> Ridwan Syahrana, "Ketergantungan Game Online Online dan Penanganan", Journal Psikologi Pendidikan dan Konseling Vol 1 Nomor 1 Juni 2005, (Sulawesi : Program Studi Bimbingan dan Konsling, FKIP, Universitas Tadulakno), h.84

