

Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Hobi Bermain Video Game Bagi Anak

by Juariyah Juariyah

Submission date: 18-Dec-2018 09:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 1058542760

File name: Artikel_Video_Game_Ok.doc (88.5K)

Word count: 3475

Character count: 21743

ABSTRAK

Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Hobi Bermain Video Game Bagi Anak

Tim Marisza
Juariyah

Video game merupakan permainan yang paling populer pada beberapa dekade belakangan ini sudah banyak dijumpai beberapa tempat permainan video game mulai dari game *online*, game *multiplayer*, maupun rental *Play Station* dengan harga sewa yang terjangkau bagi kalangan anak-anak sehingga setiap harinya tidak pernah sepi dan menjadi salah satu tempat tujuan alternatif anak untuk bermain.

Tujuan penelitian ini, antara lain adalah : Untuk mendeskripsikan awal mula anak mengenal permainan video game ; beberapa faktor anak kecanduan video game ; pendapat orang tua tentang maraknya video game ; komunikasi orang tua dalam menyikapi perilaku negatif anak yang hobi bermain video game ; dan beberapa bentuk upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi perilaku negatif pada anak yang kecanduan bermain video game. Teori yang dipergunakan adalah teori komunikasi massa, dan komunikasi antar persona.

Jenis penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sasaran penelitian dalam hal ini adalah orang tua, guru, dan masyarakat serta anak yang hobi bermain game. Pengumpulan data memakai metode wawancara atau *interview* dan Metode *purposive sampling*.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa : Awal mula anak mengenal video game antara lain karena tahu dan kenal video game dari temannya, karena dibelikan oleh orang tuanya, dan sebagian kecil karena alasan mencoba sendiri. Proses anak kecanduan bermain video game tentunya diawali oleh ketertarikan untuk terus dan terus bermain. Aktivitas bermain video game memang pada awalnya dilakukan di waktu yang senggang untuk mengisi waktu yang luang, seperti sepulang sekolah, setelah belajar, saat liburan dan lain sebagainya. Selanjutnya jika hal tersebut dilakukan secara kontinyu atau terus menerus, hal yang terjadi adalah proses kecanduan, sebagai salah satu efek atau dampak negatif permainan video game.

Salah satu upaya untuk mengatasi dampak negatif anak yang hobi main video game antara lain dilakukan dengan melibatkan beberapa permainan video game bagi anak yang memiliki materi pesan atau permainan yang bersifat positif, dengan pendampingan anak bermain video game maupun dengan pembatasan waktu anak main video game dengan memberlakukan kedisiplinan anak dalam menggunakan waktu bermainnya.

Kata Kunci : Video Game, Komunikasi Keluarga

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kata *game* tidak lepas dan identik dengan pengertian permainan. Seiring dengan perkembangan jaman khususnya bidang teknologi, mengakibatkan jenis permainan semakin berkembang dan puncaknya dapat kita lihat saat ini dimana telah berkembang banyak permainan yang beredar, antara lain video game. Pada saat yang sama, permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi (dengan catatan ia tidak memainkan game yang sama secara berulang-ulang, sehingga mengenal trik permainan). Namun di sisi yang lain, permainan ini dapat menimbulkan ketergantungan, manakala penggemarnya terkena kecanduan video game (*video game addict*).

Kalau kita sebagai orang tua, kakak atau orang yang peduli terhadap anak-anak, sudah seharusnya kita peka terhadap masalah tersebut. Permainan video game yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan dan digemari anak-anak. Masih banyak jenis permainan lain yang menjadi bom waktu yang sewaktu-waktu bisa meledak, manakala tidak ada kontrol terhadap anak-anak yang hobi bermain video game. Saat ini, cukup banyak materi video game yang justru mengagungkan kekerasan, dan mengajarkan anak-anak untuk menikmati kekerasan lewat keikutsertaan aktif sebagai pengendali permainan. Dalam video game, nilai yang tinggi justru diperoleh lewat sikap yang agresif dan penggunaan kekerasan secara sistematis. Dengan cara ini, pemain video game merasa bahwa kekerasan memperoleh ganjaran (reward) dan kekerasan yang lebih tinggi akan memperoleh imbalan yang tinggi pula.

Hal tersebut menggambarkan bahwa semakin mengerikannya beberapa jenis permainan video game yang sudah beredar khususnya game yang mengandung unsur kekerasan dalam permainannya padahal anak-anak belum bisa memilih game yang baik untuk dirinya, bagaimanakah peran orang tua dan tanggung jawab orang tua dalam memilihkan jenis game, serta apakah sudah efektifkah lembaga sensor game (ESRB : *Entertainment Software Rating Board*) dalam menilai game yang layak untuk diedarkan.

Persoalan menjadi penting bila menyadari bahwa perilaku anak tidak bisa dipisahkan dengan sikap *imitatif* (meniru) terhadap apa yang dilihatnya dalam permainan video game sehingga menyebabkan perilaku agresif pada anak.

Atas dasar itulah penulis mengangkat masalah ini untuk dijadikan perhatian bagi perkembangan anak khususnya anak usia *late childhood* bahwa tidak selamanya permainan itu sifatnya menghibur. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis tertarik membuat penelitian dengan judul : *Peran Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Untuk Mencegah Dampak Negatif Hobi Bermain Game Terhadap Perilaku Anak*

A.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh permainan game terhadap perilaku anak ?
2. Bagaimanakah bentuk komunikasi orang tua terhadap anak dalam mengatasi perilaku negatif pada anak yang hobi bermain game ?
3. Apakah peranan komunikasi orang tua terhadap anak dalam mengatasi perilaku negatif pada anak yang hobi bermain game ?

A.2. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peranan komunikasi orang tua terhadap anak dalam mengatasi perilaku negatif pada anak yang hobi bermain video game
2. Untuk mengetahui bentuk komunikasi orang tua terhadap anak dalam mengatasi perilaku negatif pada anak yang hobi bermain game
3. Untuk mengetahui peranan komunikasi orang tua terhadap anak dalam mengatasi perilaku negatif pada anak yang hobi bermain game

B. TINJAUAN PUSTAKA

B.1. Komunikasi Dalam Keluarga

Komunikasi adalah suatu tindakan untuk berbagi informasi, gagasan atau pendapat dari setiap partisipan komunikasi yang terlibat di dalamnya guna

mencapai kesamaan makna. Tindak komunikasi tersebut dapat dilakukan dalam beragam konteks. Kita dapat berkomunikasi dengan yang lainnya dalam konteks antar pribadi, (*interpersonal communication*) bisa berbagi pula pesan dalam konteks kelompok (*Group communication*) dapat juga dalam lingkup organisasi (*Organizational communication*), serta tindak komunikasi dengan memanfaatkan pesan dan media massa (*Mass communication*). (Mulyana, 2007 : 63)

8 Untuk mencapai komunikasi yang efektif diperlukan beberapa cara yaitu kesadaran akan kebutuhan komunikasi yang efektif dan penggunaan umpan balik. Komunikasi umpan balik atau dua arah memungkinkan proses komunikasi berjalan lebih efektif dan dapat menciptakan lingkungan yang komunikatif dalam organisasi. Dalam hal ini para manajer harus aktif. Penggunaan manajemen partisipatif dan komunikasi tatap muka merupakan cara baik meningkatkan efektifitas komunikasi melalui penggunaan umpan balik.

Komunikasi Orang tua terhadap anak merupakan hubungan komunikasi yang terjalin dalam suatu keluarga. Dalam hal ini hubungan komunikasi tersebut dapat dikategorikan sebagai komunikasi dalam kelompok. Komunikasi dalam kelompok merupakan kegiatan komunikasi yang berlangsung diantara suatu kelompok, dimana pada tingkatan ini : setiap individu yang terlibat masing-masing berkomunikasi sesuai dengan peranan dan kedudukannya dalam kelompok. Pesan atau informasi yang disampaikan juga menyangkut kepentingan seluruh anggota kelompok, bukan bersifat pribadi. (Riswandi, 2009 : 10).

Keluarga merupakan kelompok terkecil dalam masyarakat, demikian halnya dengan hubungan yang ada atau terjalin dalam keluarga. Hubungan di antara orang tua (ibu-bapak) dan anak sangat penting di dalam suatu keluarga.

Salah satu peranan komunikasi ialah dapat mewujudkan keharmonian dan kesejahteraan hubungan sesama ahli keluarga.

B.2. Pengertian Bermain, dan Video Game

B.2.1. Pengertian Bermain Video Game

Bermain adalah suatu aktifitas yang dilakukan anak-anak karena mereka menikmati untuk kesenangan mereka sendiri (Garvey ; 1990 : 27). Sedangkan Bronson mengatakan bahwa bermain mungkin salah satu ekspresi terbesar dan salah satu sumber energi terbesar untuk belajar dan menciptakan imajinasi. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Kata *video game* berasal dari *video* dan *game*. Menurut Kamus bahasa Inggris Echols (Echols, 1997 : 27) kata *game* adalah permainan, sedangkan *video* adalah penampilan gambar (*visual*) dengan bantuan alat elektronik. Menurut Miflin (Miflin, 2004 : 45) *video game* adalah permainan yang dimainkan melawan computer, sedangkan *game* yang dikategorikan sebagai *video game* adalah kombinasi penggunaan televisi atau media display sebagai media visual dan console sebagai tempat atau media penerjemah dari kaset atau compact disc (CD).

B.2.2. Teori Komunikasi Massa

Bitner menyebutkan bahwa komunikasi massa adalah pesan-pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. (1980).

Batasan komunikasi massa ini adalah menitikberatkan pada komponen-komponen dari komunikasi massa yang mencakup pesan-pesan dan media massa seperti koran, majalah, televisi, radio dan film) seperti khalayak. Edward Sapir menyebutkan bahwa : *Communication* adalah proses primer, terdiri dari bahasa, gestur/nonverbal, peniruan perilaku, dan pola perilaku sosial. *Communications* adalah teknik-teknik sekunder, instrumen dan sistem yang mendukung proses komunikasi. Komunikasi Massa dapat diartikan dalam dua cara : Pertama, Komunikasi oleh media. Kedua, Komunikasi untuk massa.

Komunikasi massa merupakan suatu proses dalam mana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan secara terus menerus menciptakan makna-makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak-khalayak yang besar dan berbeda-beda dengan melalui berbagai cara (Defleur dan Dennis Mc.Quail, 1985). Namun, Komunikasi Massa tidak berarti komunikasi untuk setiap orang. Peralunya, media cenderung memilih khalayak; demikian pula, khalayak pun memilih-milih media.

B.2.3 Konsep Komunikasi Antarpersona

Komunikasi antar persona merupakan kegiatan komunikasi yang dilakukan secara langsung antara seseorang dengan orang lainnya. Komunikasi adalah proses pertukaran informasi dari dua belah pihak atau lebih. Komunikasi merupakan bagian terpenting dalam kehidupan mengingat manusia itu sendiri adalah manusia sosial/bermasyarakat. Berhadapan dengan orang lain atau komunikasi antarpersona adalah sebuah metode komunikasi yang sering digunakan oleh manusia pada saat bekerja, bergaul dan bermasyarakat. Miskinnya komunikasi merupakan masalah yang sering dihadapi oleh semua orang. Padahal,

komunikasi adalah hal yang sangat mudah secara teori dan prakteknya, namun bagi sebagian orang menjadi sulit untuk diterapkan.

Komunikasi itu sendiri bisa terjadi secara langsung dan tidak langsung.

Komunikasi langsung dapat dilakukan secara langsung berbicara dengan lawan bicara kita. Komunikasi ini, sangat efektif untuk mengetahui tanggapan lawan bicara terhadap kita. Kemudian selain itu, ada komunikasi tidak langsung. Biasanya, orang berkomunikasi lewat email, surat menyurat, SMS, presentasi dan pertemuan. Komunikasi ini adalah komunikasi secara tidak langsung. Komunikasi tidak langsung memang efisien, tapi lebih dianjurkan untuk melakukan komunikasi secara langsung (*face to face*), karena jika komunikasi itu dilakukan secara langsung, maka kedua belah pihak lebih memahami informasi yang diberikan, selain itu lebih mengenal lawan karakteristik lawan bicara, sehingga resiko salah paham dapat diminimalisir.

20 C. METODE PENELITIAN

C.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipergunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sedangkan metode deskriptif bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu secara faktual dan cermat. (Isaac dan Michael dalam Rakhmad, 1991 : 22).

C.2 Sasaran dan Sumber Data Penelitian

Adapun yang dijadikan sebagai informan adalah hanya orang yang dapat memberikan informasi terhadap permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini. Adapun kriteria spesifik yang dijadikan informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemilik Rental atau Persewaan Play Station atau Game
2. Siswa SD sampai SLTP dengan usia 7 sampai dengan 15

3. Orang tua anak yang hobi main game

C.3 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga macam cara, yaitu :

1. Wawancara tak terstruktur

Dalam wawancara ini peneliti menggunakan catatan, alat rekam maupun kamera untuk membantu kelancaran proses wawancara.

2. Observasi Non Partisipatif

Pengumpulan Data dilakukan dengan cara non-partisipatif, dalam hal ini dilakukan tanpa berpartisipasi ke lapangan dimana dalam subjek penelitian, mengamati apa yang dilakukan, dan mencari informasi lainnya di sekitar mereka selama jangka waktu tertentu dalam hal ini dengan terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh data penting terkait peranan komunikasi orang tua terhadap anak yang mempunyai hobi bermain video game dalam mencegah perilaku negatif anak yang erpengaruh permainan video game tersebut.

3. Studi Dokumentasi

Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menggali data skunder yang diperlukan guna menunjang arah penelitian ini, yaitu dokumen-dokumen, buku, dan lain sebagainya maupun publikasi-publikasi yang berkaitan erat dengan pokok permasalahan yang akan dibahas.

C.4 Analisa Data

Metode analisa data menggunakan metode deskriptif kualitatif, prosedur analisa data penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati dengan tujuan untuk memperoleh data yang lebih akurat atau meyakinkan terhadap gejala atau peristiwa sehingga membuat suatu kesimpulan.

D. Pembahasan

D.1 Awal Mula Anak Mengenal Permainan Video Game

Sebelum membahas lebih jauh lagi mengenai dampak negatif video game tersebut ada baiknya kita telusuri dahulu, mengenai awal mula anak mengenal permainan video game:

1. Diajak Oleh Teman

Dalam hal ini teman, menjadi media perantara yang efektif bagi anak dalam mengenal video game karena dengan begitu seorang anak akan tahu dan kenal dengan apa yang namanya video game untuk kemudian mencoba, ingin mencoba kembali, mencoba kembali sampai kemudian bisa, terbiasa, menjadi mahir dan bahkan kecanduan (*addicted*).

2. Mencoba Sendiri

Seorang anak juga cenderung mencoba sendiri bermain video game karena rasa penasaran atau ingin tahu bermain video game. Namun, jika ia mengalami ketertarikan, maka selanjutnya ia akan mencoba, mencoba, mencobanya kembali, sampai kemudian bisa, terbiasa, menjadi mahir dan bahkan kecanduan.

Alasan pertama dikemukakan oleh Ibu Yuni yang menyebutkan bahwa :

"Saya memutuskan membeli video game untuk anak saya, karena dengan bermain video game di rumah saya dapat memantau anak saya dalam bermain. Artinya ia main jenis game apa, dan saya juga dapat memutuskan atau menyuruh anak saya berhenti bermain atau kapan ia boleh bermain video game."

Alasan lain dikemukakan oleh Ibu Santi yang menyebutkan :

"Saya membelikan anak untuk hadiah kenaikan kelas, lagi-lagi video game jadi permainan modern dan semua anak tahu, kalau tidak dibelikan nanti bisa ketinggalan jaman dan teknologi lain sama saya dulu mainnya ya"

mainan tradisional kayak congklak, bekel, lompat tali, petak umpet. Yang penting, anak nggak lupa belajar meski sering main ...”

Dari beberapa uraian tersebut di atas, video game sebagai varian permainan di masa sekarang keberadaannya semakin banyak dan menjamur sebagai bentuk kemajuan perkembangan jaman dan tehknologi. Hal yang perlu untuk disikapi adalah dengan bijak menentukan permainan oleh orang tua dan anak-anak yang bermain video game tersebut.

D.2 Komunikasi Orang Tua Dalam Menyikapi Perilaku Negatif Anak Yang Hobi Bermain Video Game

Peran Komunikasi orang tua terhadap anak sangat dibutuhkan lebih penting lagi menyangkut permasalahan dari perilaku anak yang hobi bermain video game. ²³ Komunikasi orang tua terhadap anak dalam hal ini merupakan upaya menjelaskan untuk menyikapi permainan video game sekaligus memberikan pengertian yang baik terhadap waktu bermain video game bagi anak.

Dalam hal ini orang tua harus melihat kesempatan untuk berkomunikasi dengan anak, jangan sampai kehilangan momen ini. Jika kita tidak menggunakan kesempatan untuk mengomunikasikan nilai-nilai yang penting untuk ditanamkan kepada anak-anak kita, maka kesempatan itu akan diambil oleh media. Lalu kita akan mengalami kesukaran besar dalam mengajar anak. Anak akan memiliki sikap pemberontak karena terpengaruh permainan tersebut, mungkin di depan kita ia kelihatan sangat baik, tetapi di luar, ia akan melakukan hal-hal yang kita larang. Karena itulah kita perlu membangun komunikasi yang baik dalam keluarga.

¹⁸ Komunikasi yang bersifat tatap muka, mengobrol bersama yang disertai dengan beragam ekspresi wajah, canda ria, sentuhan, belaian, dan pelukan akan memberi arti tersendiri dan mengandung sejuta makna bagi pasangan dan anak-

anak kita. Kalau ini tidak kita lakukan, maka ini akan diambil alih oleh media. Lalu anak kita akan lebih menuruti dan mendengarkan media daripada kita, orang tuanya. Komunikasi bukan hanya dengan cara berbicara, tetapi harus bersifat "audiovisual". Lewat suara (audio), kita berkomunikasi, tetapi lewat gerak tubuh dan ekspresi wajah secara visual pun merupakan sebuah komunikasi.

12 Yang paling efektif yaitu dengan membiasakan kembali mendongeng bagi anak-anak. Dalam era globalisasi ini, orangtua wajib berperan sebagai penyampai pesan (komunikator) bagi anak-anaknya dengan kegiatan mendongeng. Hal itu bisa dilakukan setelah ibunya pulang dari bepergian dengan menceritakan apa yang pernah dilihatnya atau juga oleh ayahnya ketika anaknya hendak tidur malam. Komunikasi orang tua dalam hal mencegah pengaruh buruk video game antara lain juga dengan sesekali mendiskusikan dengan anaknya perihal video game apa yang sebaiknya dimainkan oleh anak atau dengan berkomunikasi dengan pemilik rental video game agar anaknya dipikirkan permainan yang sesuai dengan umur atau jenis anaknya

8 Dalam kaitannya dengan komunikasi orang tua dan anak, maka faktor-faktor yang berperan dalam hubungan interpersonal adalah bagaimana anak mempunyai persepsi terhadap orang tua dan kemampuan menampilkan diri sebagai orang tua yang baik. Komunikasi yang baik menjadikan kita saling memahami.

D.3. Bentuk Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Negatif Pada Anak Yang Kecanduan Bermain Video Game

1 Disiplin sangat penting artinya bagi perkembangan anak. Dengan mengenal aturan-aturan, anak akan merasa lebih aman karena mereka tahu dengan

pasti perbuatan mana yang boleh dan mana yang tidak boleh dilakukan. Apabila aturan-aturan telah tertanam, anak akan berusaha menghindari perbuatan-perbuatan terlarang dan cenderung melakukan hal-hal yang dianjurkan. Karena ia telah mempunyai patokan yang jelas, ia tidak lagi hidup dalam kebimbangan. Disiplin merupakan aspek utama pada pendidikan dalam keluarga yang diemban oleh orang tua karena mereka bertanggung jawab secara kodrati dalam meletakkan dasar-dasar dan fondasinya kepada anakanak.

Masing-masing keluarga memiliki perlakuan yang berbeda-beda dalam mengasuh dan membimbing anak. Dalam keluarga sering kita jumpai orang tua yang berlaku keras terhadap anaknya. Semua aturan yang telah ditentukan oleh orang tua harus dituruti sebab jika anak melanggar peraturan, orang tua akan marah, akibatnya anak diancam atau dihukum. Di lain pihak, ada juga orang tua yang memperhatikan dan menghargai kebebasan anak, namun kebebasan tersebut tidak bersifat mutlak. Orang tua senantiasa memberi bimbingan yang penuh pengertian. Keinginan dan pendapat anak sepanjang tidak bertentangan dengan norma-norma yang berlaku dalam keluarga dan tidak berdampak buruk bagi anak, orang tua akan selalu memperhatikan dan disetujui untuk dilaksanakan.

Jika anak kita belum terlanjur kecanduan video game ambillah langkah yang bijak dalam menangani masalah ini. Berikut langkah yang bisa diambil.

1. Berikan waktu luang dan perhatian yang banyak kepada anak-anak Anda. Ada kesan bahwa orang tua yang sibuk bekerja dengan mudah menyediakan perangkat video game hanya karena alasan tidak mau repot dengan anak. Mereka mau membelikan apa pun asalkan dapat membuat anak diam. Seharusnya, orang tua boleh memberikan mainan yang anak minta asalkan ada

kendali juga dari orang tua. Padahal cara ini bisa berdampak pada lemahnya ketrampilan emosi anak. Mereka tidak belajar bagaimana mengelola keinginan atau mengambil pertimbangan.

2. Orang tua harus lebih selektif dalam mencarikan mainan buat anak-anaknya. Sebisa mungkin permainan yang mempunyai unsur edukatif bukan permainan yang mempertontonkan adegan kekerasan, sehingga anak-anak dapat mengambil unsur positif dari permainan tersebut.
3. Buatlah sebuah peraturan yang dibuat oleh Anda dengan anak Anda secara bersama-sama. Di antaranya perihal batasan waktu antara anak bermain game, belajar, dan kegiatan sosialisasi anak dengan teman-temannya.
4. Orang tua harus menanamkan pemahaman keagamaan kepada anak dengan baik. Dari segi kerohanian, orang tua dapat melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan sekolah minggu, mengadakan doa atau saat teduh bersama anak di rumah. Sebab hal ini akan berpengaruh kepada moral anak

E. KESIMPULAN DAN SARAN

E.1. Kesimpulan

1. Awal mula anak mengenal video game antara lain karena tahu dan kenal video game dari temannya, karena dibelikan oleh orang tuanya, dan sebagian kecil. Aktivitas bermain video game memang pada awalnya dilakukan di waktu yang senggang untuk mengisi waktu yang luang, seperti sepulang sekolah, setelah belajar, saat liburan dan lain sebagainya. Selanjutnya jika hal tersebut dilakukan secara kontinyu atau terus menerus, hal yang terjadi adalah proses kecanduan, sebagai salah satu efek atau dampak negatif permainan video game.

2. Sebagian orang tua sudah mulai menyadari efek kecanduan main video game bagi anaknya, namun sebagian lagi masih belum menyadarinya karena alasan video game hanya sekedar permainan semata yang bersifat menghibur dan tidak memiliki hubungan yang kuat dengan sikap dan kepribadian anak.
3. Anak cenderung menangkap segala sesuatu seperti apa adanya, seperti apa yang dilihat dan dialaminya, tanpa mampu menangkap pesan yang tersembunyi. Itulah salah satu sebab mengapa komunikasi dalam keluarga, antara orang tua dan anak mutlak diperlukan ; salah satunya dalam upaya mencegah dampak negatif anak yang hobby bermain video game.
4. Salah satu upaya untuk mengatasi dampak negatif anak yang hobi main video game antara lain dilakukan dengan memilihkan beberapa permainan video game bagi anak yang memiliki materi pesan atau permainan yang bersifat positif, dengan pendampingan anak bermain video game maupun dengan pembatasan waktu anak main video game dengan memberlakukan kedisiplinan anak dalam mempergunakan waktu bermainnya.

E.2. Saran-Saran

Pihak yang harus berperan pertama kali dalam mewujudkan disiplin pada anak supaya tidak terbawa arus globalisasi (khususnya efek video game) adalah peran keluarga. Keluarga merupakan "pusat pendidikan" yang pertama dan utama dalam masyarakat, karena dalam keluargalah manusia dilahirkan. Bentuk, isi dan cara-cara pendidikan di dalam keluarga akan selalu mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya budi pekerti dan kepribadian tiaptiap manusia. Dengan demikian orang tua mempunyai tanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan agar anak berdisiplin baik dalam melaksanakan hubungan dengan Tuhan yang

menciptakannya, dirinya sendiri, sesama manusia dan lingkungan alam dan makhluk hidup lainnya berdasarkan nilai moral.

F. DAFTAR PUSTAKA

Bittner, 1980 *Komunikasi Massa*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama,

20 Mulyana, 2001, *Ilmu komunikasi : Suatu Pengantar*, Bandung : PT. Rosdakarya

Defleur & Dennis Mc. Quail, 2005 : *Komunikasi Massa dan Aplikasinya* ; Yogyakarta : Graha Ilmu

Echols dalam Suharyono, 2001, *Kamus Inggris*, Yogyakarta : Graha Ilmu

Garvey dalam Elizabeth B. Harlock ; 1990, *Psikologi Perkembangan Anak*, Surabaya, Banyu Media

Maxwell Mc. Combs & Donald Shaw, 1997, *Komunikasi : Apa dan Bagaimana*, Yogyakarta : Graha Ilmu

Moleong, Lexy J. 2001, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya

4 Miflin, 2004, *Video Game ; Manfaat dan Dampak Negatifnya Bagi Anak*, Jakarta, Rajawali Grafindo Persada

Rahmad, 1998. *Metode Penelitian Deskriptif*, Bandung, Karya Press

Riswandi, 2009, *Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta : Graha Ilmu

27 Suprpto, Tommy dan Fahranoor.2004. *Komunikasi Penyuluhan : dalam teori dan Praktek*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran

Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Dampak Negatif Hobi Bermain Video Game Bagi Anak

ORIGINALITY REPORT

52%

SIMILARITY INDEX

50%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

22%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	a-research.upi.edu Internet Source	6%
2	graidenbuzz.blogspot.com Internet Source	4%
3	martin-omen.blogspot.com Internet Source	4%
4	Submitted to Universitas Jember Student Paper	4%
5	fisipol.unmuhjember.ac.id Internet Source	3%
6	tsabirel-araby.blogspot.com Internet Source	3%
7	lib.unnes.ac.id Internet Source	3%
8	eprints.ums.ac.id Internet Source	2%
9	wartawarga.gunadarma.ac.id	

Internet Source

2%

10

dimascorp.blogspot.co.id

Internet Source

2%

11

www.sabda.org

Internet Source

2%

12

isyajackdoel.blogspot.com

Internet Source

1%

13

omahku.com

Internet Source

1%

14

idhi-yes.blogspot.com

Internet Source

1%

15

kuliahtantan.blogspot.com

Internet Source

1%

16

dhinipedia.blogspot.com

Internet Source

1%

17

septianludy.blogspot.com

Internet Source

1%

18

www.familyfirstindonesia.org

Internet Source

1%

19

docobook.com

Internet Source

1%

20

digilib.unmuhjember.ac.id

Internet Source

1%

21	repository.usu.ac.id Internet Source	1%
22	zahirzainudin.blogspot.com Internet Source	1%
23	Haryanto Hasan. "Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Dalam Seleksi Menonton Televisi di Ngentak Sapen, Catur Tunggal, Depok, Yogyakarta.", Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 2018 Publication	1%
24	ardiazajie.blogspot.com Internet Source	1%
25	teorilevelkomunikasi.blogspot.com Internet Source	1%
26	noviolita95.blogspot.com Internet Source	<1%
27	www.jurnalkommas.com Internet Source	<1%
28	www.docstoc.com Internet Source	<1%
29	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1%
30	vdocuments.site Internet Source	<1%

31	www.scribd.com Internet Source	<1%
32	documents.mx Internet Source	<1%
33	berkecukupan.blogspot.co.id Internet Source	<1%
34	ispijateng.org Internet Source	<1%
35	fr.scribd.com Internet Source	<1%
36	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1%
37	smartsholehah93.wordpress.com Internet Source	<1%
38	www.alinshof.com Internet Source	<1%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 5 words