

KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENYIKAPI VIDEOGAME

by Juariyah Juariyah

Submission date: 18-Dec-2018 09:01AM (UTC+0700)

Submission ID: 1058541909

File name: Art._kom._orang_tua_anak_dlm_menyikapi_videogame.docx (47.65K)

Word count: 4332

Character count: 27484

KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENYIKAPI *VIDEOGAME*

Oleh :
Juariyah*

*Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UM Jember

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul komunikasi orang tua dan anak dalam menyikapi videogame ini bertujuan untuk mendeskripsikan komunikasi orang tua dan anak dalam menyikapi videogame dan bagaimana videogame berpengaruh pada komunikasi orang tua dan anak. Di Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini orang tua yang memiliki anak dan gemar bermain videogame. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sample*. Pengambilan data dengan menggunakan kuisioner dan wawancara. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif menurut Moleong yaitu *display data, reduksi data dan kesimpulan*. Hasil penelitian adalah komunikasi antara orang tua dan anak dalam menyikapi videogame yaitu orang tua harus aktif melakukan pendampingan dengan anaknya dan melakukan komunikasi dan kesepakatan dengan anaknya tentang pembatasan waktu dalam bermain videogame.

Kata Kunci: Komunikasi orang tua dan anak, videogame.

ABSTRACT

The study, titled communication of parents and children in addressing this videogame aims to describe communication for parents and children addressing the videogame and how videogames affect kounikasi parents and children. In District Sumbersari Jember. The method used is descriptive method. The population in this study parents with children and love to play videogames. The sampling technique used purposive sample. Retrieving data using questionnaires and interviews. Analysis of data using qualitative data analysis by Moeleong ie display of data, data reduction and conclusions. The research result is communication between parents and children in addressing the videogame that parents should actively provide guidance to their children and to communicate and deal with his son on the limitation of time in playing videogames.

Keywords: Communications parents and children, videogames.

A. Pendahuluan

Permainan dan keberadaan manusia keduanya tidak dapat dipisahkan, membicarakan mengenai game akan selalu terkait dengan adanya manusia, begitu juga sebaliknya, keduanya eksis dan saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain. Secara budaya, pada dasarnya manusia memiliki hasrat untuk bermain (Huizinga, 1990). Hasrat natural tersebut kemudian dimunculkan dalam bentuk sebuah permainan (*culture*). Manusia bermain karena adanya

interaksi antarsesamanya, interaksi dan gerak yang merupakan kebutuhan dasar dari manusia. Naluri bermain manusia sudah ada semenjak bayi sampai beranjak balita, remaja dan seterusnya, kesemuanya merupakan bagian dari naluri manusia, hal tersebut disebabkan *game* atau permainan memberikan kegunaan yaitu mengasah kemampuan seperti berpikir, strategi, dan sekaligus untuk kesenangan (Rosandini, 2010).

Perkembangan dan kemajuan teknologi membawa permainan hingga sampai pada titik dimana permainan menemukan media baru yaitu di dunia digital di mana sering disebut sebagai *video games*. Dalam sepuluh tahun terakhir ini permainan secara *online* atau sering disebut dengan nama *game online*, telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. *Game*, sebuah kata yang cukup familiar di telinga masyarakat segala usia. Istilah yang secara harfiahnya berarti permainan tersebut identik dengan berbagai macam bentuk permainan pada sebuah *gadget* atau seperangkat alat tertentu baik secara *offline* maupun *online*.

Video game kini memang sudah menjadi mainan favorit bahkan dianggap 'wajib' bagi anak-anak. Apakah *video game* hanya membawa dampak negatif? Sebuah penelitian menunjukkan adanya dampak positif dari permainan *video game* terhadap kemampuan otak. Bermain permainan yang menggunakan strategi di *video game* ternyata dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman, dan kemampuan mental lainnya. Namun tidak sembarang permainan *video game* yang dimainkan oleh para partisipan. Permainan yang diberikan adalah permainan yang mengharuskan mereka berpikir, seperti membangun kota, mengatur infrastruktur, bertahan melawan musuh, dan menggunakan sarana seperti misalnya dengan diplomasi dan pengintaian. Permainan *video game* ini juga mengharuskan pemainnya melakukan banyak pekerjaan dalam satu waktu, kecerdikan, dan keberanian. Permainan ini menekankan pada pengaturan dan perencanaan, yang penting, sebab banyak dari mereka yang merencanakan dan mengatur kebutuhan mereka secara mandiri (Tabloid *Ayah Bunda*, 11 Maret 2009).

Dari faktor ekonomi, munculnya permainan elektronik ini berpengaruh sangat besar, menurut Harian *Republika* (29/01/2014) Industri *Game* Indonesia menghasilkan hingga 190 juta Dollar AS sepanjang 2013, dengan tingkat pertumbuhan 35 persen dan sekitar 70—80 persen pengguna *game online* masih bermain menggunakan PC. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Agate Studio pada tahun 2012, mengungkapkan hampir 70 persen *gamer* di Indonesia bertransaksi di dalam *game* sebesar Rp 100.000,00 tiap bulannya, dan sebesar 25 persen mengeluarkan Rp 100.000,00—Rp 500.000,00 untuk berbelanja di dalam *game*.

Melalui *game*, masyarakat mengekspresikan interpretasi kehidupan dan dunia (Huizinga, 1950/1938:46). Bermain melekat dalam kehidupan manusia mulai dari anak-

anak, dewasa, dan orang tua, merasakan bermain adalah hal yang menyenangkan. Dengan demikian, bermain lebih tua dari budaya. Kehadiran permainan elektronik ini terkadang juga digunakan sebagai tujuan anak yang sedang membolos sekolah. Menurut Bapak Latif Wiyata (Seorang Antropolog dari Jember) terkadang anak-anak yang kedatangan mengamen di lampu merah, setelah mendapatkan uang mereka gunakan untuk bermain *game online* (Wawancara 14 September 2014). Begitu besar keinginan bermain *game* terutama bagi remaja, penelitian yang dilakukan di Amerika bahwa data remaja dan anak-anak menunjukkan lebih menyukai permainan *game* yang menggunakan konsol dan *game* yang ada perangkat genggam (Zackariasson, 2012).

Penelitian ini berawal dari penulis melihat fenomena yang pertama, banyaknya anak-anak beralih memilih permainan tradisional ke permainan modern (*game* modern), mulai anak-anak remaja, dari bangku sekolah dasar, menengah pertama sampai mahasiswa, betah duduk berjam-jam bermain *game online* baik pagi, sore, maupun malam hari, keadaan ini ditemukan baik di lingkungan perkotaan maupun pedesaan. Hanya caranya yang berbeda, cara *gamer* menghabiskan waktu bermain dalam konteks kehidupan desa sangat berbeda dengan kehidupan di manapun sebagai contoh, dalam lingkungan masyarakat desa, ketika kita melihat rumah sewa *game*, seringkali kita melihat satu anak yang bermain sedangkan yang lain ikut sebagai penonton, mereka saling menikmati kebersamaan dalam bermain *video game*.

Begitu pula yang terjadi di Kabupaten Jember, Fenomena ini sangat berbeda jika di kota misalnya, masing-masing anak tenggelam dalam dunianya sendiri tidak bersama-sama menikmati permainan dengan teman di sekitarnya. Fenomena yang kedua adalah munculnya usaha warnet di desa-desa, bagi masyarakat desa, membuka usaha warnet dirasakan paling mudah dan murah dengan bermodalkan uang 10 juta mereka sudah bisa membuka usaha warnet, begitu pula yang terjadi di Kabupaten Jember, meskipun banyak daerah yang menggunakan layanan titik hotspot jaringan internet, tetapi usaha warnet tetap menjadi primadona, hal ini ditandai dengan jumlah pengunjung warnet yang setiap hari tetap ramai (kabarbisnis.com, 8 Februari 2009). *Game* tidak hanya sekedar permainan modern yang digemari, tetapi menjadi salah satu pilihan membuka usaha dan mata pencaharian baru bagi masyarakat di desa yang menjadikan rumah tinggal beralih fungsi menjadi rumah bisnis

1) Masalah Penelitian

Permasalahan yang dikemukakan tersebut semakin menguatkan peneliti untuk mengungkap makna *game* bagi kehidupan masyarakat dengan berbagai dampaknya. Dengan demikian, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah komunikasi orangtua dan anak dalam menyikapi *videogame*?
- 2) Bagaimanakah *videogame* telah mempengaruhi komunikasi orangtua dan anak?

2) Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki dua tujuan:

- a. Mendeskripsikan komunikasi orangtua dan anak dalam menyikapi *videogame*.
- b. Mendeskripsikan *videogame* berpengaruh pada komunikasi orangtua dan anak.

3) Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat:

Merumuskan proposisi baru yang diharapkan dapat memberi kontribusi bagi pengembangan teori sosial tentang fenomena *game* dalam mengubah kehidupan masyarakat.

B. Tinjauan Pustaka

1) Bermain sebagai Budaya

Ketika kita membahas tentang bermain, dalam buku *Homoludens* (Huizinga, 1938: 27) bermain merupakan kegiatan sukarela. Konsep kata bermain tidak mudah untuk menjabarkan, beberapa ahli mendefinisikan seperti yang dikemukakan oleh (Piaget, 1951) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan seseorang melakukan kegiatan berulang-ulang karena menyenangkan. Demikian pula yang dikemukakan oleh Hughes (1999) dalam bukunya *Children, play, and Development*, mengemukakan, bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain meliputi lima unsur yaitu :

- 1) Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapatkan kepuasan
- 2) Memilih dengan bebas & atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh/memaksa
- 3) Menyenangkan dan dapat menikmati
- 4) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas
- 5) Melakukan secara aktif dan sadar (Hughes ; 1999)

Dalam psikologi perkembangan, perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi. Bermain pada masa anak-anak memiliki karakteristik yang membedakannya dari

permainan orang dewasa, menurut Hurlock (1995: 322) terdapat karakteristik permainan pada masa anak-anak adalah :

1) Bermain dipengaruhi tradisi

Anak kecil menirukan permainan anak yang lebih besar, yang menirukan dari generasi anak sebelumnya.

2) Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan

Beberapa permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa, status sosial ekonomi dan jenis kelamin

3) Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan bertambahnya usia.

4) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia

Pada saat anak mencapai usia sekolah kebanyakan mainan mereka adalah sosial, seperti bermain kerjasama, dan memiliki kelompok.

5) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin

Anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

6) Permainan anak kecil bersifat spontan dan informal, mereka bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja.

7) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia.

Kebanyakan waktunya dengan melamun, suatu bentuk bermain yang tidak membutuhkan tenaga banyak.

8) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak.

Waktu semua anak melalui tahapan bermain yang serupa dan dapat diramalkan, tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama.

2). Memaknai *Game*

Bermain *game* tidaklah seperti yang kita bayangkan, hal yang dalam benak kita hanyalah sebuah permainan, di dalamnya melibatkan dimensi artistik dan kreatif. Mengartikan sebuah *game* meliputi bagaimana *game* dan studi tentang *game* disajikan, terdapat tiga hal yang terkait dengan studi *game* yaitu, (1) studi tentang *game*, (2) studi tentang pemain (3) studi tentang *game* dan pemain. Pada kenyataannya, ketiga bidang penyelidikan ini tidak bisa dipisahkan, tetapi harus dilihat sebagai saling berinteraksi dan

melengkapi serta dihasilkan oleh proses sejarah. Dalam beberapa studi terdahulu menurut Juul (2005: 37) pembagian tiga hal yang membahas masalah hubungan antara *game*, pemain dan dunianya, tetapi 'konteks' yang digunakan merupakan konsep yang lebih luas mencakup berbagai bentuk referensi, sehingga menghasilkan berbagai kemungkinan realitas.

Aarseth mengundang perhatian kita pada kekhususan *game* komputer, yang memerlukan cara pemikiran baru, dan merombak tradisi yang sudah ada. Tabel dibawah menunjukkan perdebatan konsep penting yang mendukung isu yang dimuat di volume ini. Daftar yang dibuat tidak dimaksudkan untuk menunjukkan perkembangan yang tetap/konstan antara media "lama dan baru"—bertentangan dengan cara kami melakukan studi *games* komputer yang kami peroleh *melahu tensi/ketegangan* di antara pendekatan ini.

Studi Media Lama	Studi Media Baru
Peng. Tek. ditentukan secara sosial.	Sifat masy. ditentukan sec. teknologi
Peserta aktif	Pengguna interaktif
Interpretasi	Pengalaman
Bersifat menonton	Imersi/keterlibatan
Representasi	Simulasi
Media tersentral	Media di mana saja
Konsumen	Peserta/ co-kreator
Bekerja	Bermain

Game komputer dengan istilah tersendiri, 'pengertian umum' awalnya bahwa bagaimanapun teknologi menghasilkan *game*, dengan kata lain, *game* adalah sebuah bentuk media 'yang ditentukan oleh teknologi.' Akan tetapi, Media tradisional dan Studi Budaya secara khusus memposisikan diri untuk mencari pemahaman atas efek teknologi 'yang ditentukan oleh masyarakat'.

Sebaliknya, sebuah akun yang menekankan pada investasi dan inisiasi korporasi, maskulinitas dan militerisme dalam membuat games akan menawarkan produksi dan representasi *game* yang memiliki pandangan yang ditentukan oleh masyarakat. Pertentangan antara dua hal tersebut telah tertanam dalam berbagai macam filosofi dan implikasi dari cara kami memahami hubungan antara teknologi media, budaya, dan masyarakat. Perdebatan ini sudah terekam dengan mengacu pada perbedaan konstruksi teknologi dalam tulisan Raymond

Williams (1990) dan Marshall McLuhan (Kline dkk, 2003: 31-41, 46-53; Lister dkk 2003: 72-92).

3) Interaksi Simbolik

Dalam kehidupan manusia, komunikasi merupakan hal penting untuk bisa saling berinteraksi. Makin majunya teknologi saat ini, menyebabkan komunikasi seolah menjadi tanpa batas ruang dan waktu (Bungin, 2006). Dimulai dari munculnya kebutuhan akan adanya interaksi yang lebih antar manusia melalui teknologi internet inilah maka perkembangan industri permainan digital saat ini terus bergerak. Kebutuhan interaksi inilah yang ditawarkan dan menjadi komoditas dalam bentuk *game* modern (Z palanzani & Piliang 2010). Dalam dunia *game*, tentu saja akan banyak ditemukan simbol-simbol sebagai bentuk komunikasi baik bagi permainan online ataupun permainan konsol. Dalam permainan online komunikasi yang tercipta sangatlah kompleks karena melibatkan pemain dan sistem software secara bersama, sehingga diperlukan "bahasa" yang tepat untuk berkomunikasi di dalamnya. Hal ini dikarenakan interaksi antar pemain yang terjadi bisa melibatkan berbagai negara dan budaya yang berbeda. Seperti namanya, teori ini berbicara tentang hubungan antara simbol simbol dan interaksi yang terjadi dalam hubungan antar manusia. Teori ini berpijak tentang diri dan hubungannya dalam lingkungan sosial, bagi perspektif ini individu bersifat aktif, reflektif, dan kreatif menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit dan sulit diramalkan. Paham ini menolak gagasan bahwa individu adalah organisme yang pasif yang perilakunya ditentukan oleh kekuatan-kekuatan atau struktur yang ada di luar dirinya. Oleh karena individu terus berubah maka masyarakat pun berubah melalui interaksi. Jadi interaksi lah yang dianggap sebagai variabel penting yang menentukan perilaku manusia bukan struktur masyarakat (Ahmadi, 2008). Dalam asumsi teori interaksi simbolik, dasarnya adalah ide mengenai diri manusia dan hubungannya dengan masyarakat. Teori interaksi simbolik berpegang bahwa individu membentuk makna melalui proses komunikasi karena makna tidak bersifat intrinsik terhadap apapun. Dibutuhkan konstruksi pemikiran (*frame of reference*) yang sama antar individu untuk menciptakan makna yang sama (West, 2009).

Makna yang kita berikan pada simbol merupakan produk dari interaksi sosial dan menggambarkan kesepakatan antar manusia untuk menerapkan makna tertentu pada simbol tertentu pula (West, 2009). Misalnya simbol-simbol seperti rangkaian bunga yang melambangkan rasa cinta pada seseorang. Makna adalah sesuatu yang terjadi di antara orang-orang dimana dapat dimaknai bahwa makna adalah produk sosial yang merupakan hasil dari

pendefinisian aktivitas manusia ketika berinteraksi (Blumer, 1969). Hal-hal inilah yang banyak ditemukan dalam dunia maya di mana komunikasi yang terjadi merupakan interaksi simbol-simbol. Dunia maya merupakan sebuah area tanpa batas, sebuah area prososial di mana interaksi sosial merupakan sebuah interaksi yang berdasar simbol yang disepakati dan sangat terbuka untuk kehadiran simbol-simbol baru dalam rangka pemenuhan kebutuhan komunikasi (Piliang, 2009).

C. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 1991: 3). Jenis penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang memanfaatkan situasi atau peristiwa tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Menurut Jalaluddin Rahmat (1991: 25) penelitian deskriptif mempunyai tujuan untuk :

1. Mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada.
2. Mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku.
3. Membuat perbandingan atau evaluasi
4. Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

2) Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sumber data. Subjek dalam penelitian ini yang adalah orang tua yang anaknya sering bermain *game*. Peneliti sangat tertarik untuk mengkaji bagaimana makna bermain dengan menggunakan media permainan modern yang secara luas banyak digemari oleh anak-anak bermain dalam hal ini yang digambarkan oleh Huizinga (1932:2) sebagai keluarnya energi yang penting secara berlebihan, untuk mencapai kepuasan atau sebagai kebutuhan untuk relaksasi, yang dilakukan di sebuah pedesaan bukan kampung urban di perkotaan. Salah satu yang berbeda cara bermain *game* ini adalah yang bermain satu anak tetapi yang lain hanya menonton.

3) Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Kabupaten Jember Jawa Timur. Beberapa alasan yang mendasari dipilihnya lokasi penelitian adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Triono Almad Munib, dkk, (2013) yang berjudul "Permainan Modern vs Permainan Tradisional" (komunitas Tanoker Ledokombo Kabupaten Jember, Peluang, Tantangan, dan Strategi), dan hasil penelitian adalah Ledokombo merupakan salah satu wilayah yang terkena dampak globalisasi permainan modern. Hal ini tampak dengan semakin menjamurnya bisnis warnet dan rental PS di Ledokombo. Anak-anak sering keluar tanpa pamit ke rental PS dan sering lupa waktu belajar dan mengaji. Berubahnya anak-anak kampung yang semula bermain dengan permainan tradisional menjadi permainan modern, munculnya rumah tinggal yang beralih fungsi menjadi tempat bisnis dan hiburan,

4) Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi teknik wawancara mendalam, wawancara mendalam (*depth interview*), adalah serangkaian pertanyaan terbuka yang digunakan untuk memperoleh informasi rinci atau deskriptif dari individu tentang topik penelitian (Kalof, Dan Thomas Diez, 2008 :120). Peneliti dalam penelitian ini mengambil bagian dari situasi dan merasakan bagaimana perasaan orang-orang dalam situasi tersebut, artinya menyatu pada realitas orang-orang secara sungguh-sungguh dan menyatu secara total. Secara operasional, wawancara mendalam bersifat luwes, susunan pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara, yang memungkinkan pihak yang diwawancarai untuk mendefinisikan dirinya sendiri dan pengalamannya serta menggunakan istilah-istilah mereka sendiri sesuai dengan fenomena yang diteliti.

5) Teknik Analisis Data

Setelah data keseluruhan terkumpul, maka selanjutnya adalah menganalisa secara sistematis diantaranya dengan :

1. Reduksi Data

Yaitu data atau informasi hasil dari pengumpulan di lapangan terinci. Uraian-uraian bentuk uraian atau laporan tersebut kemudian direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang

pokok, dikelompokkan berdasarkan kategori-kategori permasalahan. D dicari tema atau polanya kemudian disusun yang lebih sistematis sehingga lebih mudah dipahami.

2. Display Data

Setelah data tersusun secara sistematis dan terkelompok berdasarkan jenis dan polanya selanjutnya disusun dalam bentuk narasi-narasi sehingga membentuk rangkaian informasi yang bermakna sesuai dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam suatu penelitian harus berdasarkan pada data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian dan telah dianalisa, sehingga dapat ditemukan jawaban dari permasalahan. Dalam menarik kesimpulan digunakan metode induktif, yang menarik kesimpulan yang berawal dari hal-hal yang bersifat khusus ke hal-hal yang bersifat umum.

D. Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan diuraikan tentang bagaimana komunikasi orang tua dan anak dalam menyikapi *videogame*. Hal pertama yang menarik bagi orang tua dalam memutuskan membelikan anak *video game* seperti yang di kemukakan oleh Ibu Yuni adalah sebagai berikut:

"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, lagian video game jadi permainan modern dan semua anak tahu, kalau tidak dibelikan nanti bisa ketinggalan jaman dan teknologi lain sama saya dulu mainnya ya main 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 teknologi. Hal yang perlu untuk disikapi adalah dengan bijak menentukan permainan oleh orang tua dan anak-anak yang bermain *video game* tersebut.

16

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Tidak lagi terbatas perubahan per hari, kini semakin cepat dalam hitungan detik. Anak-anak yang haus akan pengetahuan, relatif lebih mudah menerima perkembangan teknologi tersebut. Diperlukan bimbingan orangtua dalam mengenalkan dan mengajarkan anak untuk memfilter hal-hal negatif yang mungkin ditimbulkan. Banyak orang tua beranggapan keliru bahwa *video game* hanya sekedar permainan kartun yang lucu dan menghibur anak, namun kenyataannya ada beberapa yang mengandung unsur negatif bagi anak.

Terdapat beberapa pendapat orang tua tentang bermain *video game* adalah sebagai berikut :

Saya kurang begitu paham dalam bermain video game. Sebenarnya tanggapan positifnya itu kalau menurut saya itu sedikit yaitu pembelajaran tentang teknologi saja tetapi yang untuk lebih negatifnya lebih banyak karena untuk anak-anak menyita waktu dalam bermain yang tidak banyak manfaat sehingga tidak ada waktu untuk belajar dan juga dapat mempengaruhi pola pikir anak, apa yang dimainkan dalam permainan play station tersebut membuat perilaku anak pun berupa yaitu meniru apa yang di lihatnya tersebut

bermain play station itu tidak ada manfaatnya. Kedua, memberikan penjelasan bahwa play station akan mempengaruhi pola pikir ketiga, menjelaskan bahwa play station mempengaruhi pola sikap anak contoh saja ketika anak sering bermain adegan yang "action" kayak pertarungan dan sebagainya, maka lambat waktu anak akan memiliki sifat yang kasar bisa jadi menyiksa temannya, suka berkelahi dan sebagainya. Jadi yang terpenting adalah memberikan pemahaman kepada anak tentang bahaya play station agar mereka tidak bermain play station.

dampak lain adalah malas untuk belajar dan malas membantu orang tua. Jadi bisa mempengaruhi pola sikap anak tersebut jadi yang terlintas di anak adalah ingin bermain-main terus sementara kewajibannya diabaikan. Dan juga sisi negatifnya anak selalu memaksa minta uang untuk menyewa play station.

Terdapat pendapat orang tua tentang keberadaan *video game* ini antara lain: 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." Selain itu saya masih punya beberapa anak lain yang hobi bermain video game play station ; ya kebetulan ada rejeki jadi, saya belikan saja pokoknya nggak mengganggu jam belajar mbak ..."

Lain halnya dengan Ibu Diah yang perharinya memberi uang saku Rp 3.000,00 kepada anaknya yang masih duduk di bangku kelas 3 SD. Beliau mengetahui bahwa hampir tiap hari anaknya main *Playstation* ; namun demikian ia tidak melarangnya.

"Anak saya main PS hampir setiap hari, namun demikian menjelang ujian atau ulangan saya batasi. Kalau masalah uang untuk main PS biasanya ia menyisihkan sebagian uang jajaninya. Kalau masalah lain-lain seperti mendampingi anak main, belum pernah, yang penting saya pesan sama anaknya gak boleh nakal. Memang sengaja saya tidak belikan sendiri alasannya nanti ia nggak tau waktu bermain video game di rumah jadi biar aja ngerental atas nyewa toh kita bisa nontrol ngasih uang untuk main dan batasan waktu mainnya."

Pendapat lain adalah yang dikemukakan Bapak Yudi yang menyebutkan : *"Saya nggak pernah larang anak main PS, yang penting nggak nakal trus inget waktu kalo' main ; ya pulang tepat waktu dan tidak lupa belajar atau inget makan yang paling penting nilai-nilai sekolahnya harus bagus ..."*

Selain itu Bapak Rahmat menyebutkan :

"Saya tidak ada persoalan yang serius sama anak saya yang main PS, masalahnya dari kelas 1 sampe kelas 5 ini anaknya selalu mendapat peringkat bagus di sekolahnya. Ukuran saya, boleh main PS, tidak di hari sekolah, tapi hari sabtu selepas sekolah dan hari minggu dari pagi sampai sekitar sore hari saja"

Hiburan memang hal yang penting untuk manusia yang setiap hari disibukkan oleh rutinitas yang menyita pikiran, yang menjadi masalah adalah bagaimanakah model hiburan yang dipilih, hiburan juga tidak hanya dibutuhkan oleh orang dewasa, tetapi juga anak-anak anda di rumah, pilihan hiburan mereka lebih banyak bila dibandingkan orang dewasa, salah satunya adalah *video game*, jelas-jelas *video game* tidak diharamkan MUI, juga tidak dilarang oleh Undang-Undang untuk dimainkan, apapun bentuknya entah itu *Playstation* dan konsol lainnya, ataupun *game* komputer banyak yang memainkannya, tidak hanya anak-anak.

Solusi yang diharapkan oleh orang tua adalah:

kita mengajak terutama orang tua untuk mengarahkan dan membinaanya minimal kita berikan contoh yang baik dan kita ajak anak-anak kita ke hal-hal positif. Dengan cara kita rangsang dengan cara yang lain. Misalnya saja anak yang bermain play station akan selalu meminta uang atau menyisihkan uang jajaninya untuk bermain

play station. untuk itu kita rangsang ke hal positif dengan cara kita harus berkorban dulu dalam hal kita memberikan hadiah atau ganjaran. Misal kita meminta anak untuk melakukan suatu pekerjaan seperti bersih-bersih rumah , cuci pakaian atau piring terus setelah mereka mengerjakannya nanti kita kasih hadiah dan hadiahnya itu kalau bisa jangan diberikan dalam bentuk uang melainkan sesuatu anak sukai dan itu dilakukan secara terus menerus sembari memberikan pemahaman, kita ajak, kita rangkul. Jadi anak itu kita alihkan perhatiannya ke hal positif lainnya misalnya kalau anak masih sekolah kita ikutkan dalam kegiatan les-les tentang pelajarannya agar waktu yang luang itu digunakan belajar di waktu luar sekolah

E. Kesimpulan

Terdapat beberapa kesimpulan yaitu :

1. *Video game* pertama kali di kenal oleh anak dari temannya, karena dibelikan oleh orang tuanya, dan karena mencoba sendiri.
2. Kecanduan bermain *video game* tentunya diawali oleh ketertarikan untuk terus dan terus bermain yaitu karena faktor tertarik untuk menyelesaikan suatu petualangan yang belum ia tamat-kan di *video game* atau sekedar tertarik untuk bermain sampai lupa waktu, karena ia sudah mahir 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*.
3. 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.
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.

F. DAFTAR PUSTAKA

18
Dovey, Jon & Kennedy, Helen W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.

- Flick, Kardorff, etc. 2004. *A Companion to Qualitative Research*, London, Sage Publication
- Hatley Barbara, Subanar Budi, Ardhiani (Editor), 2014. *Seni Pertunjukan Indonesia Pasca Orde Baru*, Yogyakarta : Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Hughes-Warinton, Marnie. 1999. *Children, Play and Development*. London:Routledge
- 1 Ida, Rachma. 2014. *Metode Penelitian Kajian Budaya dan Studi Media*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- 23 Huizinga, J. 1938. *Homo Ludens*, London, Boston and Henley, Kegan Paul Ltd.
- Kalof, Linda, etc. 2008. *Essentials of Social Research*, Mc Graw Hill, Open Univrsity Press
- Kellner, Douglas. 2010. *Budaya Media, Cultural Studies, Identitas, dan Politik; Antara Modern dan Postmodern*, Yogyakarta: Jalasutra
- 28 Mayra, Frans. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: Sage.
- 1 Miflin. 2004. *Video Game : Manfaat dan Dampak Negatifnya Bagi Anak*, Jakarta: Rajawali Grafindo Persada
- Norman, Denzim K.Yvonna. Lincoln, 2011. *Handbook of Qualitative Research* (Edisi Ketiga), Buku 1 Penerjemah Dariyanto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Paul, Christopher A. (2012). *Wordplay and the Discourse of Video Games*, London & New York : Routledge
- 26 Paula Saukko, 2003. *Doing Research in Cultural Studies*, Sage Publication, California
- 18 Peterson, Mark Allen. 2003. *Anthropology and Mass Media : Media and Myth in the New Millennium*, New York: Berghahn Books.
- 3 Rahmat, Jalaludin. 1991. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosyada Karya.
- Sigit Tripambudi, 2012. *Interaksi Simbolik Antaretnik di Yogyakarta*; Jurnal Ilmu Komunikasi Vol.10, Nomor 3, Desember 2012
- 1 Triono Akhmad Munib, Gangsar Parikesit, dan Boby Ibpurwo, 2011. *Permainan Modern vs Permainan Tradisional* (Makalah), Yogyakarta :UGM
- 20 Zackariasson,wilson, 2012. *The Video Game Studt : Formation, Present State, and Future*. London & New York : Routledge
- 11 http://e-resources.pnri.go.id:2056/docview/203282481?account_id=25704 (Diakses: 10 November 2014 jam 09:10
- 11 http://e-resources.pnri.go.id:2056/docview/1448424885?account_id=25704 (Diakses: 11 November 2014, jam 10 : 05.

KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENYIKAPI VIDEOGAME

ORIGINALITY REPORT

37 %

SIMILARITY INDEX

31 %

INTERNET SOURCES

5 %

PUBLICATIONS

20 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Jember Student Paper	8 %
2	repository.petra.ac.id Internet Source	6 %
3	sir.stikom.edu Internet Source	4 %
4	morinta.blog.stisitelkom.ac.id Internet Source	2 %
5	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	2 %
6	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
7	anzdoc.com Internet Source	1 %
8	www.tanoker.org Internet Source	1 %
9	fisipol.unmuhjember.ac.id	

	Internet Source	1%
10	www.sygmadayainsani.com Internet Source	1%
11	media.neliti.com Internet Source	1%
12	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
13	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
14	id.123dok.com Internet Source	1%
15	repository.unhas.ac.id Internet Source	1%
16	www.berghahnbooks.com Internet Source	<1%
17	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
18	www.palgraveconnect.com Internet Source	<1%
19	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1%
20	Submitted to Raffles College of Design and	<1%

Commerce

Student Paper

21	ipahipeh.blog.fisip.uns.ac.id Internet Source	<1%
22	digilib.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1%
23	jurnal.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1%
24	margiasihwibowo.blogspot.com Internet Source	<1%
25	issuu.com Internet Source	<1%
26	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
27	putrajunio.blogspot.com Internet Source	<1%
28	www.researchgate.net Internet Source	<1%
29	www.obatmata.net Internet Source	<1%
30	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
31	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1%

32	rikanyimuk.wordpress.com Internet Source	<1%
33	keluargadhany.blogspot.com Internet Source	<1%
34	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1%
35	mail.nhlue.edu.tw Internet Source	<1%
36	mahmudiono.blogspot.com Internet Source	<1%
37	Doni Rudianto, Didik Hariyanto. "PARKIR BERLANGGANAN DI KABUPATEN SIDOARJO (Studi Interaksi Simbolik Parkir Berlangganan di Kabupaten Sidoarjo)", KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2016 Publication	<1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On