

## GAMBARAN POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN PERILAKU ANAK PENGGUNA VIDEO GAME DI SMP N 3 GAMPING SLEMAN

Rifaldi Zulkarnaen, Sri Hendarsih, Eko Suryani  
Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta  
sri\_hendarsih55@yahoo.com  
yustianajogja@gmail.com

### *Abstract*

*By the development of the time, video games technology increasingly popular in the society starting from children to adults. The video games effect can disturb the growth and development of the children. Parents must give more concern and attitude for video games users. This concern and attitude must in the way how parent's communication pattern. The effective communication can controled video games users. Children with the good communication pattern can give good or bad estimation if the childrens addiction from video games. This is too give the children bad attitude like estimation from parents.***Purpose.** *The purpose of the research is to discribe the parents communication patterns and behavior of children user video games in SMP N 3 Gamping, Sleman.*

**Methods.** *The method used is discriptive research. The study conducted in marc 2015. The research locatioan in SMP N 3 Gamping Sleman Yogyakarta. the subjects were child early teens video games users as many 49 users. The research used questionnaire about parents comunication pattern and behavior of child video game users. Last the analysis used distribution frequency.***Results.** *The research shows 44,9% of parents using authoritaive communication pattern, 18,4 % parents used permissive communication pattern and 36,7 % parents used authotarian communication pattern. While the behavior of the children's video game users are good is 81,6 % and 18,4 % are bad.***Conclusion.** *Majority, parents used authoritative communication patterns to chlid of video games users and users have good behavior.*

**Keyword.** *Children age youth, communication pattern, vidoe games.*

### **Abstrak**

Seiring perkembangan teknologi permainan *video game* semakin banyak di gemari kalangan masyarakat mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. *Video game* memberi dampak yang mampu mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak. Orang tua perlu memberikan perhatian dan sikap yang lebih bagi anak pengguna *video game*. Perhatian dan sikap ini harus selaras dengan cara orang tua berkomunikasi. Cara berkomunikasi yang efektif akan mampu mengontrol anak pengguna *video game*. Anak dengan pola komunikasi yang baik akan mampu menilai baik dan buruknya apabila terlampau bermain *video game*. Hal ini juga mampu menjauhkan anak dari perilaku yang kurang baik yang tidak diharapkan oleh orang tua. **Tujuan.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pola komunikasi orang tua dan perilaku anak pengguna video game di SMP N 3 Gamping Sleman Yogyakarta . Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian diskriptif. Penelitian dilakukan pada maret 2015. Lokasi penelitian di SMP N 3 Gamping Sleman. Subjek penelitian adalah anak usia remaja awal pengguna *video game* sejumlah 49 orang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner berisi pertanyaan mengenai pola komunikasi orang tua pada anak dan perilaku anak pengguna video game. Analisis data menggunakan distribusi frekuensi. **Hasil :** penelitian ini didapatkan hasil bahwa 44,9 % pola komunikasi orang tua *authoritative*, 18,4 % pola komunikasi *permissive*, 36,7 % pola komunikasi *authotarian*. Sedangkan perilaku anak pengguna video game 81,6 % perilaku anak baik dan 18,4 % perilaku anak buruk. **Kesimpulan.** Pola komunikasi orang tua pada anak pengguna video game mayoritas *authoritative* dan perilaku anak pengguna video game mayoritas baik.

**Kata kunci :** Anak usia remaja, pola komunikasi, *video game*

## Pendahuluan

*Video Game* adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_video](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_video))

Seiring perkembangan teknologi, jenis permainan ini berkembang pesat sehingga menyebabkan orang tertarik dengan video game tersebut. Fenomena maraknya beredar *video game* mulai dari *Playstation*, *game PC (personal computer)*, *game online* dan *smartphone game* di Yogyakarta membuat fenomena bagi mahasiswa, pelajar mulai dari SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas) bahkan orang dewasa yang sudah bekerja dan berkeluarga. Bermain video game mempunyai dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negative, dampak positif bermain video game bisa melatih pola pikir, reflek dan juga bisa dijadikan ajang untuk mendapatkan uang dengan mengikuti pertandingan atau menjual item pada karakter di game.

Video game juga mempunyai dampak negatif sehingga dampak ini yang dikhawatirkan akan berakibat buruk bagi penggunaannya. Dampak negatif bermain video game yaitu: kurang tidur, hidup kotor, isolasi diri, depresi, stress, *Arthritis* dan *Carpal Tunnel Syndrome*, makan kurang sehat, perilaku agresif. Orang yang sudah kecanduan *video game* mudah mengabaikan pekerjaan, sekolah, teman-teman, dan keluarganya. Ia menolak melakukan aktivitas apapun begitu bangun pagi kecuali bermain *video game*.

Komunikasi interpersonal menjadikan remaja lebih berkeinginan untuk melakukan kegiatan lain dibandingkan bermain video game yang membuat remaja menyibukkan dirinya sendiri. Pola komunikasi keluarga dapat berlangsung antara suami istri, komunikasi ayah, ibu dan anak, maupun komunikasi antara ayah dan anak atau ibu dan anak. Komunikasi yang baik perlu berlangsung bergantian, sehingga komunikasi dapat berjalan dengan baik. Apabila pola komunikasi orang tua salah dan membiarkan anak dalam kegiatan yang tidak bermanfaat seperti terlalu sering bermain *video game*, maka dampaknya dapat memperburuk perkembangannya seperti : anak menjadi melawan / membantah ketika disuruh, malas bersosialisasi, malas untuk melakukan sesuatu, mengikuti tindakan yang berbahaya dan negative dalam game, resiko mencuri uang hanya untuk bermain game di tempat rental dan hanya ingin main game terus menerus (Effendy, 2008).

Orang tua harus mampu memberikan pendidikan dan perlindungan kepada anak, sehingga tidak terjadi penyimpangan pada diri anak. Apabila komunikasi tidak terjalin dengan tepat maka kerugian akan dialami oleh kedua belah pihak, baik dari pihak keluarga dan pihak masyarakat. Pembinaan kepada anak di keluarga harus berjalan sesuai nilai dan norma, karena faktor keluargalah yang paling utama. Pada fenomena ini, ketika orang tua sedang berkomunikasi kepada sang anak cenderung bersifat bermusuhan dikarenakan orang tua menganggap bahwa anak tidak mau menuruti perkataan orang tua sehingga orang tua memberikan komunikasi yang keras kepada anak. Komunikasi yang keras akan berdampak buruk bagi anak terutama pada anak usia remaja.

Pemilihan tempat penelitian di SMP N 3 Gamping Sleman dengan berbagai alasan. Di sekitar tempat penelitian di jumpai beberapa tempat penyewaan video game atau rental video game yaitu berupa *game online* dan game konsol (*playstation*). Ketika melakukan observasi pada tempat rental atau penyewaan *game online* dan game konsol (*playstation*) pada jam diluar jam pelajaran di temukan beberapa siswa SMP yang sedang asik bermain *video game* dengan masih menggunakan seragam SMP. Sehingga tempat penelitian tersebut lebih tepat untuk di jadikan tempat penelitian bagi peneliti.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Januari 2015 di SMP N 3 Gamping, Sleman, Yogyakarta. terhadap 10 responden. Ketika ditanya mengenai

bermain video game di perbolehkan oleh orang tua, tujuh responden menyatakan di perbolehkan sering bermain video game (*Playstation, Game Online, Game PC dan Smartphone Game*) baik itu pada sepulang sekolah maupun hari libur, dua orang menyatakan diperbolehkan bermain *video game* ketika bosan maupun sedang tidak ada kegiatan dalam batasan jam, dan satu orang tidak diperbolehkan bermain *video game*. Ketika ditanya mengenai pola komunikasi yang di lakukan orang tua ketika tahu anaknya bermain game empat responden menyatakan tidak pernah dimarahi ketika sering bermain *video game*, tiga orang menyatakan ditegur ketika sering bermain *video game*, dan tiga orang menyatakan jika sering bermain *video game* langsung dimarahi. Tujuan penelitian Mengetahui pola komunikasi orang tua dan perilaku anak pengguna *video game* di SMPN 3 Gamping, Sleman.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif. Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran pola komunikasi orang tua dan perilaku anak pengguna *video game*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa siswi kelas VIII SMPN 3 Gamping Sleman sebanyak 96 siswa. Teknik sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan rumus Slovin sebanyak 49 responden, dengan kriteria inklusi 1) siswa dan siswi yang pengguna *video game*; b) bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi adalah 1) siswa siswi tidak ada di tempat saat penelitian berlangsung. Pengambilan data menggunakan kuisisioner dengan jumlah pertanyaan dalam kuisisioner sebanyak 15 item. Uji pemahaman kuisisioner dilakukan kepada siswa kelas delapan SMP usia 14-15 tahun sebanyak 10 orang di daerah tempat tinggal peneliti di SMPN 1 Parakan Temanggung. Hasil yang diperoleh dari uji pemahaman adalah semua responden dapat mengerti maksud isi pertanyaan dari kuisisioner yang ada. Hasil penelitian dianalisa data menggunakan distribusi frekuensi.

### Hasil

Adapun Karakteristik responden, pola komunikasi orang tua pada anak usia remaja pengguna video game, dan perilaku anak pengguna video game.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik responden

Karakteristik responden	Frekuensi	Presentase
<b>Umur responden</b>		
13 tahun	10	20,4
14 tahun	33	67,3
15 tahun	6	12,3
<b>Jenis kelamin</b>		
Laki – laki	30	61,2
Perempuan	19	38,8
<b>Pendidikan orang tua</b>		
Tidak Sekolah	1	2
Tamat SD	4	8,2
Tamat SMP	3	6,1
Tamat SMA	25	51
Tamat Perguruan Tinggi	16	32,7
<b>Pekerjaan</b>		
Buruh	9	18,4
Wiraswasta	26	53,1
PNS	8	16,3
TNI/Polri	1	2
Lainnya	5	10,2
<b>Total</b>	<b>49</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1 bahwa karakteristik responden berdasarkan umur mayoritas berumur 14 tahun dengan persentase 67,3 % responden remaja laki-laki lebih banyak menyukai permainan video game dari pada remaja perempuan dengan persentase 61,2 %, tingkat pendidikan ayah responden mayoritas SMA dengan persentase 51 % dan dengan pekerjaannya sebagian besar wiraswasta dengan persentase 53,1 %.

Tabel 2 Distribusi frekuensi pola komunikasi orang tua pada anak usia remaja pengguna video game Di SMP Negeri 3 Gamping, Sleman, Yogyakarta

Pola komunikasi	Frekuensi	Persentase
<i>Authoritative</i>	22	44,9
<i>Permissive</i>	9	18,4
<i>Authotarian</i>	18	36,7
<b>Total</b>	49	100

Berdasarkan tabel 4.2 bahwa sebagian besar pola komunikasi orang tua kepada anak usia remaja adalah *authoritative* sebesar 44,9 %, sedangkan pola komunikasi *permissive* sebesar 18,4 % dan *authotarian* sebesar 36,7 %.

Tabel 3 Distribusi frekuensi pola komunikasi orang tua pada anak (*authotarian*) Di SMP Negeri 3 Gamping, Sleman, Yogyakarta

No	Pola komunikasi <i>authotarian</i>	Frekuensi		Persentase	
		Ya	tidak	Ya	tidak
1.	Orang tua responden memperbolehkan bermain video game	44	5	89,8	10,2
2.	Orang tua responden marah ketika responden melakukan kesalahan dalam mengerjakan seautu	44	5	89,8	10,2
3.	Orang tua langsung marah ketika reponden tidak langsung melakukan sesuatu yang disuruh orang tua	34	15	69,4	30,6
4.	Responden pernah dihukum secara fisik	16	33	32,7	67,3
5.	Orang tua memperbolehkan responden bermain video game langsung ketika pulang sekolah	13	36	26,5	63,5
<b>Total</b>		49		100	

Berdasarkan tabel 3 persentase orang tua marah ketika responden melakukan kesalahan ketika mengerjakan sesuatu sebesar 89,8 %, mayoritas orang tua masih membiarkan anak langsung bermain video game ketika pulang sekolah dengan persentase 63,5%. Menurut hasil penelitian masih ditemukan orang tua yang menghukum responden dengan cara fisik sebesar 32,7 %.

Tabel 4. Distribusi frekuensi pola komunikasi orang tua pada anak (*permissive*) Di SMP Negeri 3 Gamping, Sleman, Yogyakarta

No	Pola komunikasi <i>Permissive</i>	Frekuensi		Presentase	
		Ya	tidak	Ya	tidak
1.	Orang tua mengizinkan responden bermain video game, padahal besok ada ulangan	3	46	6,1	93,9
2.	Orang tua malarang responden bermain video game setiap hari	26	23	53,1	46,9
3.	Pada hari libur orang tua mengizinkan responden bermain video game daripada responden bermain di luar rumah	39	10	79,6	20,4
4.	Orang tua mengetahui kegiatan responden di luar rumah	41	8	83,7	16,3
5.	Ketika responden terus-menerus bermain video game orang tua membiarkan responden tetap bermain video game daripada bermain di luar rumah	21	28	42,9	57,1
<b>Total</b>		49		100	

Berdasarkan tabel 4. hasil penelitian menunjukkan mayoritas orang tua lebih memilih anaknya untuk bermain video game ketika hari libur dengan persentase 79,6 %. Mayoritas orang tua mengetahui kegiatan responden ketika di luar rumah dengan persentase 83,7 %.

Tabel 5 Distribusi frekuensi pola komunikasi orang tua pada anak (*authoritative*)  
Di SMP Negeri 3 Gamping, Sleman, Yogyakarta

No	Pola komunikasi <i>Authoritative</i>	Frekuensi (f)		Presentase (%)	
		Ya	tidak	Ya	Tidak
1.	Orang tua mengontrol perilaku responden , sehingga responde tidak terus-terusan bermain video game.	37	12	75,5	24,6
2.	Orang tua membatasi pergaulan responden.	27	22	55,1	44,9
3.	Orang tua jarang menanyakan keadaan atau permasalahan yang responden alami.	9	40	18,4	81,6
4.	Orang tua dan responden mengetahui dampak negatif bermain video game.	47	2	95,9	4,1
5.	Orang tua selalu meluangkan waktu bersama keluarga dan responden.	44	5	89,8	10,2
<b>Total</b>		49		100	

Berdasarkan tabel 5 didapatkan hasil mayoritas orang tua responden membatasi responden untuk tidak bermain video game terus-trusan dengan persentase sebesar 75,5 %. Orang tua selalu menanyakan keadaan dan permasalahan yang responden sedang alami dengan persentase sebesar 89,8 %.

Tabel 6 Distribusi frekuensi perilaku anak usia remaja pengguna video game  
Di SMP Negeri 3 Gamping, Sleman, Yogyakarta

Perilaku	Frekuensi	Presentase
<b>Perilaku anak pengguna video game</b>		
Baik	40	81,6
Kurang baik	9	18,4
<b>Total</b>	49	100

Berdasarkan tabel 4.3 bahwa perilaku anak pengguna *video game* sebagian besar berperilaku baik dengan persentase 67,3 % dan kurang baik dengan persentase 32,7 %.

Tabel 6 Distribusi frekuensi antara pola komunikasi orang tua dan perilaku anak Di SMP Negeri 3 Gamping, Sleman, Yogyakarta

Pola komunikasi	Kriteria perilaku		Prosentase	
	Baik	Buruk	Baik	Buruk
<i>Authoritative</i>	17	6	73,9	26,1
<i>Permissive</i>	9	0	100	0
<i>Authotarian</i>	14	3	82,3	17,7
<b>Total</b>	49		100	

Berdasarkan tabel 6 bahwa pola komunikasi orang tua dan perilaku anak pengguna video game pada pola komunikasi *Authoritative* dihasilkan perilaku anak dengan kriteria baik sebesar 17 responden dengan persentase sebesar 73,9 %. Untuk pola komunikasi orang tua *Permissive* dihasilkan perilaku baik dengan frekuensi 9 orang dan persentasenya sebesar 100 %. Pola komunikasi *Authotarian* didapatkan frekuensi sebesar 14 responden berperilaku baik dengan persentase 82,3 %.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dari 49 responden menyatakan 100 % pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak berjalan. Hal ini sejalan dengan teori Muhammad (1995) dalam Sukaputri (2012) bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antar dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi didalam diri sendiri, didalam diri manusia terdapat komponen-komponen komunikasi seperti sumber, pesan, saluran penerima dan balikan. Komunikasi interpersonal hanya seorang yang terlibat. Pesan mulai dan berakhir dalam diri individu masing-masing. Komunikasi interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Satu pesan yang dikomunikasikan, bermula dari diri seseorang.

Muhammad juga menyatakan Setelah melalui proses interpersonal tersebut, maka pesan-pesan di sampaikan kepada orang lain. Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran komunikasi antara seseorang dengan seseorang lainnya atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui baliknya. Dengan bertambahnya orang-orang yang terlibat dalam komunikasi menjadi bertambah komplekslah komunikasi tersebut.

Berdasarkan tabel 2 pola komunikasi orang tua didapatkan hasil bahwa mayoritas pola komunikasi orang tua yang diberikan pada anak usia remaja terutama anak pengguna video game adalah *authoritative* dengan persentase sebesar 44,9 %. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memberikan kebebasan yang terkontrol oleh rasa perhatian orang tua. Itu berarti komunikasi interpersonal dalam keluarga berjalan dengan baik.

Anak diperbolehkan bermain video game, menjelajah sesuatu ketika mereka merasa penasaran dan ingin tahu namun tetap dalam batasan-batasan. Orang tua membiarkan mereka bermain video game dengan maksud supaya anak tidak terlalu stres dengan kegiatan mereka di sekolah yang hanya belajar atau menuntut ilmu. Anak dengan orang tua seperti ini akan lebih memudahkan sang anak ketika menentukan prioritas dalam kegiatan sehari-hari. Ketika anak sudah terlalu larut dalam video game orang tua akan mengontrol sang anak agar anak tidak terfokus pada bermain video game.

Orang tua mamberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi, memberikan opini, melakukan keinginannya dengan mengetahui batasan-batasan yang anak ketahui. Yusuf (2007) mangatakan pola komunikasi *authotrative* adalah pola hubungan dengan sikap acceptance orang tua dan kontrol tinggi, bersikap responsif terhadap kebutuhan anak, mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan, memberi penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk. Pada anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (*self control*) bersikap sopan, mau bekerja sama, memiliki rasa ingin tahunya tinggi, mempunyai tujuan atau arah hidup yang jelas dan berorientasi pada prestasi. Suatu proses komunikasi dapat berjalan dengan baik jika antara komunikator dan komunikan ada rasa percaya, terbuka dan sportif untuk saling menerima satu sama lain (Rakhmat, 2002 dalam Sukaputri, 2012).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari penelitian sejalan denga teori yang dikemukakan oleh Yasin (2011) dan Rakhmat (2002) dalam Sukaputri (2012). Pola komunikasi authotrative mampu berlangsung jika anak dan orang tua saling terbuka dan mampu meluangkan waktu untuk berkumpul bersama sehingga pola komunikasi antarpribadi dapat berjalan. Sesuai hasil penelitian menunjukkan persentase keluarga meluangkan waktu untuk berkumpul sebersar 89,8 % yang menyatakan keluarganya mampu meluangkan waktu untuk berkumpul bersama.

Dengan demikian proses komunikasi interpersonal mampu berjalan dengan baik di keluarga responden. Apabila proses komunikasi interpersonal terjadi dengan baik antar orang tua dengan anak maka orang tua mampu mengerti dan mengetahui permasalahan dan keinginan anak ataupun anak mampu mengetahui keinginan dan pemikiran orang tua sehingga anak tahu dampak baik dan buruk, serta batasan-batasan yang orang tua inginkan.

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Devito (2002) dalam Sukaputri (2012) bahwa Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya, dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikasi. Karena komunikasi ini berlangsung tatap muka, maka komunikasi itu terjadilah kontak antar pribadi (*personal contact*) yaitu pribadi anda menyentuh pribadi komunikasi. Ketika menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika (*immediate feedback*) mengetahui pada saat itu tanggapan komunikasi terhadap pesan yang dilontarkan pada ekspresi wajah dan gaya bicara. Apabila umpan balik positif, artinya tanggapan itu menyenangkan, kita akan mempertahankan gaya komunikasi sebaliknya jika tanggapan komunikasi negatif, maka harus mengubah gaya komunikasi sampai komunikasi berhasil.

Oleh karena kemampuan dalam mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikasi itulah maka bentuk komunikasi interpersonal seringkali digunakan untuk menyampaikan komunikasi persuasif (*persuasive communication*) yakni suatu teknik komunikasi secara psikologis manusiawi yang sifatnya halus, luwes berupa ajakan, bujukan atau rayuan. Hal ini menyebabkan setiap perilaku komunikasi akan melakukan empat tindakan yaitu membentuk, menyampaikan, menerima dan mengolah pesan, keempat tindakan tersebut lazimnya berlangsung secara berurutan dan membentuk pesan diartikan sebagai menciptakan ide atau dengan tujuan tertentu.

Dengan demikian proses komunikasi interpersonal ini berjalan dengan baik hal ini disebabkan adanya sifat konsisten, ketegasan, percaya, kejujuran, dalam komunikasi yang berlangsung dengan baik hal ini sejalan dengan teori menurut Devito (2001) dalam Sukaputri (2012) bahwa didalam keluarga dapat mengarahkan pada komunikasi yang efektif, yaitu:

- 1) Konsistensi bahwa informasi yang disampaikan secara konsisten akan dapat dipercaya dan relative lebih jelas dibandingkan dengan informasi yang selalu berubah. Ketidakkonsistensian yang membuat anak-anak bingung dalam menafsirkan informasi tersebut.
- 2) Ketegasan (*Assertiveness*) adalah ketegasan tidak berarti ototritter ketegasan membantu meyakini anak-anak atau anggota keluarga yang lain bahwa komunikator benar-benar meyakini nilai atau sikapnya. Bila perilaku orang tua ingin ditiru oleh anak, maka ketegasan akan memberi jaminan bahwa mengharapkan anak-anak yang berperilaku yang sesuai diharapkan.
- 3) Faktor percaya (*Trust*) adalah yang paling penting karena percaya menentukan efektifitas komunikasi, meningkatkan komunikasi interpersonal karena membuka saluran komunikasi, memperjelas pengiriman dan penerimaan informasi serta memperluas peluang komunikasi untuk mencapai maksudnya, hingga kepercayaan pada orang lain menghambat perkembangan hubungan interpersonal yang akrab.
- 4) Kejujuran Manusia tidak menaruh kepercayaan kepada orang lain yang tidak jujur atau sering menyembunyikan pikiran dan pendapatnya, kejujuran dapat mengakibatkan perilaku seseorang dapat diduga. Ini mendorong untuk percaya antara satu dengan yang lain.
- 5) Bersikap positif mencakup adanya perhatian atau pandangan positif terhadap diri orang, perasaan positif untuk berkomunikasi dan “menyerang” seseorang yang diajak berinteraksi. Perilaku “menyerang” dapat dilakukan secara verbal seperti kata “kamu nakal”. Sedangkan perilaku “menyerang” yang bersifat nonverbal berupa senyuman, pelukan bahkan pukulan. Perilaku “menyerang” dapat bersifat positif yang merupakan bentuk penghormatan atau pujian dan mengandung perilaku yang diharapkan dan dihargai. “menyerang” negatif bersifat menentang atau menghukum hati seseorang secara fisik maupaun psikologis.

Bahwa hasil penelitian menyatakan mayoritas orang tua sering ingin tahu keadaan anaknya yang sesuai dengan pernyataan responden bawah orang tua selalu menanyakan keadaan dan permasalahan yang dialami oleh anak dengan persentase 81,6 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pekerjaan yang dilakukan tidak mempengaruhi perhatian orang tua kepada anak sehingga proses komunikasi keluarga dapat berjalan dengan baik. Anak tidak akan mengalihkan perhatian mereka ke orang lain atau sesuatu karena orang tua merespon keadaan anak melalui komunikasi yang konsisten.

Menurut Djamarah (2004) sukaputri (2012) mengatakan Komunikasi keluarga adalah suatu kegiatan yang pasti terjadi dalam kehidupan keluarga. Tanpa komunikasi, sepihah kehidupan keluarga dari kegiatan berbicara, berdialog, bertukar pikiran akan hilang. Akibat kerawanan hubungan antara anggota keluarga sukar dihindari, oleh karena itu komunikasi antara suami dan istri, komunikasi antara orang tua dengan anak perlu dibangun secara harmonis dalam rangka membangun hubungan yang baik dalam keluarga.

Berdasarkan tabel 2 menyatakan terdapat pola komunikasi *authoritarian* dengan persentase 36,7 %. Hasil penelitian menyatakan bahwa masih di temukan pola komunikasi yang otoriter pada keluarga responden. Komunikasi ini mencerminkan sifat orang tua yang kaku, sering marah-marah jika melakukan kesalahan, menghukum jika melakukan kesalahan, orang tua lebih mengkomando perilaku anak sehingga anak terlihat lebih menurut kepada orang tua. Hal ini sejalan dengan teori Yusuf (2007) yang menyatakan bahwa pola komunikasi *authoritarian* adalah pola komunikasi yang mempunyai sikap *acceptance* orang tua rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum secara fisik, bersikap mengkomando (mengharuskan atau memerintah anak melakukan sesuatu tanpa kompromi), bersikap kaku (keras), cenderung emosional dan bersikap menolak.

Dikhawatirkan pola komunikasi ini dapat membuat anak menjadi penakut, pemurung, stres dan kurang memiliki rasa percaya diri yang baik dan mungkin menjadi pembohong. Pola komunikasi ini kurang mempunyai rasa reinforcement kepada anak. Ketika orang tua tidak memperbolehkan anak bermain video game, anak yang suka bermain video game akan cenderung berbohong supaya bisa bermain video game agar orang tua tidak memarahinya ketika pulang. Anak akan cenderung berbohong terus supaya tidak dimarahi, dan ketika sang anak ketahuan bohong anak akan di marahi bahkan bisa di hukum secara fisik.

Dikhawatirkan anak yang sudah terlalu stres dengan keluarga yang bersifat seperti ini akan mengalihkan sang anak ke kegiatan yang negatif atau bahkan yang membahayakan dirinya sekarang dan masa depannya.

Pada anak usia remaja awal ini adalah masa dimana anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi seperti menurut Yusuf (2004) dalam sukaputri bahwa Masa remaja awal (*early adolescence*) diartikan sebagai tahap remaja merasa terheran-heran akan perubahan yang terjadi serta dorongan-dorongan yang menyertai perubahan yang terjadi. Perubahan yang terjadi pada masa remaja awal adalah perubahan fisik, psikis dan kematangan organ seksual. sehingga dikhawatirkan anak usia remaja awal ini akan terjerumus dalam hal-hal yang merugikan dirinya.

Orang tua dituntut menjadi orang tua yang memberikan pendidikan yang baik, bimbingan yang baik serta menjadi contoh bagi anak-anaknya. Apabila orang tua dalam mendidik anaknya dengan kebiasaan yang keras, bahkan memberi hukuman fisik, akan berakibat pada perilaku anak yang mencontoh orangtuanya sehingga bisa membuat anak berperilaku kasar dalam kehidupannya ketika sedang bersama teman sebayanya. Orang tua yang efektif, merupakan orang tua yang tidak akan memaksakan harapan dan ambisi kepada anak-anak itu, sebaliknya malah memberi ruang yang seluas-luasnya bagi pertumbuhan individualitas anak dan penemuan dirinya (Crain, 2007). Orang tua yang mempunyai pemikiran inilah yang diharapkan mampu diterapkan dalam keluarganya, tetapi tetap memiliki batasan-batasan sehingga anak tidak terlalu bebas.

Berbagai faktor yang mempengaruhi pola komunikasi authoritarian ini terjadi salah satu faktornya adalah kejujuran dan umpan balik antara orang tua dan anak. Orang tua yang jarang mengetahui kegiatan, masalah, keadaan anak sering kurang mengerti keadaan anak sehingga ketika anak cenderung berbuat salah orang tua bersikap kurang senang dan marah karena orang tua tidak mengetahui permasalahan dan keadaan yang dialami oleh anak tersebut. Keadaan ini menyebabkan hubungan orang tua dan anak kurang harmonis. Komunikasi dalam keluarga yang efektif dan baik harus secara timbal balik dan silih berganti, bisa dari orang tua ke anak atau dari anak ke orang tua. Awal terjadinya komunikasi karena ada sesuatu pesan yang ingin disampaikan, sehingga kedua belah pihak karena ada sesuatu pesan yang ingin disampaikan, sehingga kedua belah pihak tercipta komunikasi yang efektif (Djamarah, dalam Sukaputri 2012). Anak menjadi malas berkomunikasi dengan orang tua jika pola komunikasi tersebut terus berlanjut.

Hal ini sesuai dengan teori Efendi (2003) menyatakan bahwa Komunikasi yang efektif juga dibutuhkan untuk membentuk keluarga yang harmonis, selain itu faktor keterbukaan, otoritas, kemampuan bernegosiasi, menghargai kebebasan dan rahasia antar anggota keluarga juga dibutuhkan untuk berjalanya komunikasi *interpersonal* dalam keluarga. Dengan adanya komunikasi yang efektif diharapkan dapat mengarahkan remaja untuk mampu mengambil keputusan, mendukung perkembangan otonomi dan kemandirian dan lain-lain. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa komunikasi merupakan faktor yang penting yang penting bagi perkembangan diri remaja, karena ketiadaan komunikasi dalam suatu keluarga akan berakibat fatal seperti timbulnya perilaku menyimpang pada remaja (Sukaputri, 2012).

Berdasarkan tabel 4.2.1 menyatakan sebanyak 89,8 % bahwa orang tua marah ketika anak melakukan kesalahan. Ini berarti orang tua cenderung tidak mendidik anak namun menyalahkan anak. Orang tua tidak seharusnya langsung merasa marah ketika anak berbuat kesalahan, orang tua semestinya mencari tahu terlebih dahulu permasalahan yang menyebabkan anak berbuat kesalahan. Dikhawatirkan ketika anak berbuat kesalahan diberi hukuman tetapi ketika anak berbuat lebih baik atau mencoba menyenangkan orang tua, orang tua sendiri tidak memberikan penghargaan supaya anak bisa lebih senang, bahagia dan berusaha lebih baik lagi.

Komunikasi keluarga dalam keadaan ini membuat anak takut untuk mengungkapkan permasalahan yang dialami. Hal ini dapat membuat perkembangan anak usia remaja awal ini terganggu. Hal-hal yang dikhawatirkan anak usia remaja ini akan malampiasikan kekesalannya dengan mencari kesenangan di luar rumah yang dapat membahayakan dirinya. Sehingga dibutuhkan keharmonisan dalam komunikasi dalam keluarga agar remaja mampu menyampaikan permasalahannya.

Berdasarkan penelitian sebanyak 32,7 % responden pernah dihukum secara fisik oleh orangtuanya dikarenakan melakukan kesalahan. Hal ini sejalan dengan teori Yusuf (2012) menyatakan Dalam pola hubungan ini sikap *acceptance* orang tua rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum secara fisik, bersikap mengkomando (mengharuskan/memerintah anak melakukan sesuatu tanpa kompromi), bersikap kaku (keras), cenderung emosional dan bersikap menolak. Sama halnya seperti diatas, keadaan yang paling dikhawatirkan adalah anak mencari kesenangan sebagai ganti dari rasa sakit yang dialami karena dihukum oleh orang tuanya, sehingga anak berisiko melakukan kegiatan yang berbahaya dan mengancam dirinya saat ini dan masa depan. Apabila keadaan yang kurang baik bagi anak ini diteruskan, keadaan ini dapat mempengaruhi pola perkembangan anak yang masih berusia remaja awal ini. Seharusnya komunikasi dalam keluarga itu terjalin dengan baik, yang bertujuan untuk mendidik, mengarahkan, dan membuat anak nyaman dalam keluarga sehingga anak tidak mencari kegiatan lain diluar yang membahayakan. Hal ini sejalan dengan teori Hurlock (2008) bahwa Komunikasi keluarga adalah pembentukan pola kehidupan keluarga dimana

didalamnya terdapat unsur pendidikan, pembentukan sikap dan perilaku anak yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Yusuf (2007) juga menyatakan Keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Perawatan orang tua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikan merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat. Apabila anak menerima komunikasi yang baik anak akan lebih terkontrol dengan kegiatan yang positif sesuai keinginan anak dan orang tua.

Bahwa hasil penelitian yang menyatakan pola komunikasi orang tua yang kepada anak usia remaja pengguna video game bersifat *permissive* dengan persentase sebesar 18,4 %. Masih ditemukannya hasil ini menandakan masih adanya orang tua yang mempunyai sikap kurang perhatian tentang keadaan anak, permasalahan anaknya, rasa ingin tahun anak padahal usia remaja awal ini rasa keingintahuan anak meningkat. Hal ini sejalan dengan teori Yusuf (2007) yang menyatakan bahwa dalam pola komunikasi ini sikap *acceptance* orang tua tinggi, namun kontrolnya rendah, memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya. Sedang anak bersikap impulsif serta agresif, kurang memiliki rasa percaya diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah.

Orang tua kurang peduli keadaan anak, orang tua cenderung bersikap terlalu memberi kebebasan kepada anak. Anak diberi kebebasan yang maksimal supaya si anak senang orang tua nyaman. Hal ini bukan berarti anak diberi kebebasan seperti ini orang tua bisa merasa senang karena anak juga senang, keadaan ini malah berisiko sekali terhadap perilaku menyimpang yang akan dilakukan anak usia remaja awal ini. Anak dengan keadaan komunikasi dalam keluarga seperti ini cenderung bersikap egois terhadap sekitarnya. Apabila keadaan ini dibiarkan anak akan sulit untuk diarahkan masadepannya.

Orang tua seperti ini membiarkan anaknya berlarut-larut dalam video game. Anak usia remaja awal cenderung mencari kesenangan dan perhatian dari orang-orang disekitarnya. Apabila orang tua kurang bisa menyenangkan sang anak, anak akan lari mencari kesenangannya sendiri salah satunya dengan bermain video game yang menyenangkan. Anak yang suka bermain video game akan terus bermain video game karena, video game bisa menyenangkan mereka. Awalnya anak akan diam karena fokus bermain video game, namun ketika mereka sadar bahwa video game hanya memberikan kesenangan tanpa perhatian mereka akan mencari perhatian dari yang lainnya. keadaan yang tak diharapkan seperti ini bisa bertambah lagi apabila orang tua tetap memberikan kebebasan kepada anak.

Anak usia remaja awal ini akan fokus dan sibuk dengan dunianya sendiri. Kurang perhatian dan peka dengan keadaan sekitarnya. Nantinya komunikasi anak dengan orangtua pun menjadi berkurang bahkan jarang karena anak terlalu sibuk dengan dunianya dan orang tua kurang perhatian dengan keadaan anak. Apabila anak kurang respon dengan keadaan sekitar orang tua harus sadar akan keadaan yang akan berlanjut. Selanjutnya apabila orang tua mengajak bicara anak, orang tua akan dianggap mengganggu oleh anak dan proses komunikasi tidak berjalan dengan semestinya.

Keadaan seperti ini jika dibiarkan akan mengganggu proses komunikasi dimana proses timbal balik komunikasi antar dua orang tidak akan berlangsung. Proses ini menentukan berlanjutnya pola komunikasi interpersonal yang akan berlangsung. Menjadi orangtua efektif memiliki beberapa kriteria, yaitu : 1) Orang tua melakukan tindakan mendisiplinkan anak atau berelasi dengan anak dilandasi oleh kasih sayang; 2) Orang tua lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak; 3)Orang tua lebih bersikap demokratis; 4)Orang tua juga mampu memberi ruang kepada perbedaan anak dengan orang tua, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk bertanya dan memberi alasan mengapa sesuatu hal di iijinkan dan hal lain tidak diijinkan.(Noor, 2009).

Bahwa perilaku anak pengguna *video game* sebagian besar berperilaku baik dengan persentase 81,6 % dan kurang baik dengan persentase 18,4 %. Menurut Sunarya (2003) perilaku adalah aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respon serta dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku anak cenderung dalam kategori baik. Perilaku anak ini dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya faktor komunikasi yang diberikan oleh orang tua. Bloom mengatakan Tindakan ini merujuk pada perilaku yang diekspresikan dalam bentuk tindakan, yang merupakan bentuk nyata dari pengetahuan dan sikap yang telah dimiliki. Pola komunikasi yang diberikan oleh orang tua kepada anak pengguna *video game* ini, merujuk pada hasil perilaku tindakan.

Dalam salah satu pertanyaan kuisioner mengenai berapa jam responden bermain *video game* di dapatkan hasil sebesar 55,1 %. Hal ini berarti dengan kontrol orang tua yang cukup baik anak tidak akan berlarut-larut bermain *video game* dalam sehari. Masih banyak kegiatan yang harusnya dilakukan sebagai anak usia sekolah selain bermain *video game*.

Hasil penelitian menunjukkan 71,4 % orang tua responden membatasi responden bermain *video game* setiap hari. Orang tua sadar dengan dampak negatif bermain *video game*. Bahaya *video game* dapat memberikan berbagai dampak negatif terutama menjadi ketagihan bermain *video game* dan malas belajar. Tetapi orang tua juga tidak melarang anaknya bermain *video game*, karena bermain *video game* juga dapat memberi hiburan. Sebesar 71,4 % anak mengatakan “sebenjar atau nanti dulu” ketika anak sedang asik bermain *video game* lalu disuruh melakukan sesuatu oleh orang tua. Menurut hasil penelitian ini anak usia remaja awal ini cenderung tidak mau di ganggu karena sedang asik bermain *video game*, karena dalam bermain *video game* mereka merasa penasaran untuk melanjutkan bermain sehingga mereka mengatakan sebentar atau nanti dulu ketika sedang bermain *video game* lalu disuruh orang tuanya.

Perilaku seperti ini yang kurang baik dikalangan anak-anak sekarang. Karena mereka lebih senang dengan dunianya maka mereka tidak mau dunianya terganggu oleh orang lain. Orang tua yang efektif harus peka terhadap fenomena seperti ini. Ketika anak sudah terlalu larut dalam dunianya sendiri terutama terlalu asik bermain *video game* berbagai macam dampak negatif akan mereka dapatkan seperti : 1) Perilaku agresif : *Video game* menjadi ajang melepaskan agresivitas dalam diri seseorang. Bentuknya adalah ambisi menguasai permainan dan memenangkan permainan. Bagi mereka yang sudah kecanduan, sikap agresif yang berlebihan ini pada akhirnya juga tanpa mereka sadari mereka praktekkan dalam kehidupan nyata. Ini yang menyebabkan seseorang menampilkan pola-pola perilaku agresif yang tak biasa. Misalnya, marah besar jika aktivitas bermain *video game* mereka diganggu. 2) Gaya hidup buruk : Pecandu *video game* akan mencurahkan semua waktunya untuk aktif bermain *video game*. Dia hanya akan duduk atau berbaring dalam praktik kesehariannya. Kebiasaan makannya juga buruk, dan kebiasaan tidurnya kacau. Ini menyebabkan mereka mudah terkena stroke, penyakit jantung, dan hipertensi; 3) Berbohong adalah salah satu cara pecandu *video game* untuk menutupi perilaku abnormalnya. Ini adalah salah satu tanda seseorang telah kecanduan penuh oleh *video game*. Mereka akhirnya berbohong pada dirinya sendiri dan menyangkal bahwa mereka tak memiliki masalah sama sekali.

Orang yang sudah kecanduan *video game* mudah mengabaikan pekerjaan, sekolah, teman-teman, dan keluarganya. Ia menolak melakukan aktivitas apapun begitu bangun pagi kecuali bermain *video game*. ( sumber : <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/13/01/04/mg2reb-sepuluh-dampak-negatif-main-video-game> Hasil penelitian selanjutnya sebesar 63,3 % menyatakan ketika responden bermain *video game* responden merasa belum puas atau tidak mau berhenti bermain *video game* jika belum menyelesaikan misi atau tantangan di dalam *video game*. Penelitian ini menunjukan bahwa game tidak pernah membuat para pemainnya bosan, itu berarti responden akan kecanduan bermain *video game* terus-menerus. Dalam beberapa tahun terakhir ini industri game terus berkembang pesat.

Sehingga dikhawatirkan dampak negatif yang lebih berbahaya bagi bisa muncul. Responden juga terlihat kecanduan jika mereka merasa kurang jika belum menyelesaikan misi atau tantangan di dalam video game. Padahal didalam video game jika sudah menyelesaikan misi sebelumnya, akan ada lebih banyak misi yang membuat pengguna semakin ketagihan. Mereka akan cenderung menjadi orang yang terlalu sibuk dan fokus pada dunianya sendiri. Hal ini berdampak dengan proses perkembangan anak usia remaja yang masih terus berkembang menuju kematangan di usianya nanti.

Keterkaitan antar pola komunikasi orang tua dan perilaku anak pengguna video game didapatkan hasil bahwa pola komunikasi *Authoritative* mayoritas responden berperilaku baik tetapi masih ditemukan responden yang berperilaku kurang baik dengan persentase 26,1 % . Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor salah satu faktornya adalah pergaulan antar teman sebayanya. Orang tua memberikan kesempatan untuk anak agar sang anak dapat berkembang dengan baik sesuai keinginannya.

Akan tetapi sikap sang anak yang menilai teman-teman sebayanya baik tetapi ternyata kurang baik sehingga anak cenderung terpengaruh oleh sifat teman-teman sebayanya. Orang tua juga perlu menselaraskan penilaian terhadap perilaku anak dan teman-teman sebayanya karena setiap individu mempunyai penilaian yang bervariasi. Sehingga ketika orang tua satu menilai anaknya baik tetapi orang tua lainnya menilai kalau sikap anak tersebut kurang baik.

Pada pola komunikasi *permissive* didapatkan hasil bahwa perilaku responden semuanya baik. Hal ini juga bisa jadi dipengaruhi faktor sifat setiap anak. Bahwa ketika orang tua kurang memberikan perhatian kepada responden mereka menilai sendiri perilaku yang baik dan kurang baik. Sehingga anak mampu membedakan dan memilah perilaku dirinya dan perilaku teman-teman sebayanya. Anak yang memiliki pemikiran seperti ini cenderung memiliki sifat yang lebih dewasa karena mereka mampu menilai sendiri perilaku yang baik dan kurang baik pada tahap yang lebih tinggi.

## **Kesimpulan**

Pola komunikasi orang tua kepada anak usia remaja pengguna *video game* adalah *authoritative* sebesar 44,9 %, sedangkan pola komunikasi *permissive* sebesar 18,4 % dan *authoritarian* sebesar 36,7 %. Bahwa perilaku anak pengguna *video game* sebagian besar berperilaku baik. Bahwa keterkaitan antara pola komunikasi orang tua dan perilaku anak pengguna *video game* didapatkan hasil

## **Daftar Pustaka**

- Crain, William. 2007. *Theories of Development, Concepts and Application*. Third Edition. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Devito, J.A. 2007. *The Interpersonal communication*. Jakarta : profesional books.
- . 2002. *Komunikasi antar manusia*. Jakarta : professional books.
- Effendi, Onong Uchjana. 2008. *Dinamika Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E.B. 1997. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Noor, Rohinah. 2009. *Orangtua Bijaksana, Anak Bahagia*. Jakarta : Katahati.
- Rakhmat, Jalaludin. 2002. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sabrina, Risqi Nur. 2014. *Gambaran Komunikasi Orang Tua terhadap Anak Prasekolah di TK Batik PC GKBI Medari Sleman*. Yogyakarta
- Sukuputri, Winda Pungky. 2012. *Pola Komunikasi Orang Tua terhadap Anak Pengguna Game Online yang berprestasi*. Surabaya.
- Yusuf, Syamsu, L.N. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_videodiakses](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_videodiakses) tanggal 3 Januari 2015 / 02.00

<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/13/01/04/mg2reb-sepuluh-dampak-negatif-main-video-game> diakses tanggal 3 Januari 2015 / 03.00)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi> diakses tanggal 1 januari 2015 / 02.00

<http://wikipedia.com/definisigame> diakses 1januari 2015/ 02.00