

## Perspektif Orang Tua Terhadap *Game Online*

F Kurniawan<sup>\*1</sup>, J Alfryano<sup>2</sup>, J N Wibawa<sup>3</sup>, E Marsella<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 201710591@students.uajy.ac.id<sup>1</sup>, 201710687@students.uajy.ac.id<sup>2</sup>,  
201710643@students.uajy.ac.id<sup>3</sup>, elisabeth.marsella@uajy.ac.id<sup>4</sup>

**Abstrak.** *Game online* merupakan permainan video yang bisa dimainkan dalam bentuk berbagai perangkat dan membutuhkan jaringan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perspektif orang tua terhadap *game online*. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Pengambilan data dengan menyebarkan kuesioner menggunakan *google form* sebagai mediana dan diperoleh 35 orang tua mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan 2019, 2020, dan 2021 serta dengan rata-rata hasil uji reliabilitas sebesar 0.855. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua yang menjadi objek penelitian ini didominasi oleh orang tua yang berjenjang pendidikan terakhir S1 / sarjana sebesar 49%; persepsi orang tua mengenai interaksi mahasiswa dengan *game online* adalah tingkat kesenangan mahasiswa dalam bermain *game online* sebagian besar didominasi skala ordinal 4 = setuju, waktu yang dihabiskan mahasiswa bermain *game online* dalam sehari sebagian besar lebih dari 3 jam, dan perspektif orang tua terhadap interaksi tersebut didominasi oleh skala ordinal 3 = netral.

**Kata kunci:** perspektif, gim *online*, orang tua

**Abstract.** *Online games* are video games that could be played on various devices and require a network. The purpose of this research was to determine the perspectives of parents about online games. This type of research uses a quantitative descriptive method. Data are collected by distributing questionnaires using *google form* as the medium and obtained 35 parents of college students at Atma Jaya Yogyakarta University batch 2019, 2020, and 2021 and with an average reliability test result of 0.855. The results of this research indicate that parents who are the object of this research are dominated by parents with the latest education level of S1 / bachelor at 49%; parents perceptions of student interactions to online games are the level of enjoyment of students in playing online games is mostly dominated by a large scale 4 = agree, the time spent by students playing online games is mostly more than 3 hours, and parents perspectives the response to this interaction is dominated by an ordinal scale 3 = neutral.

**Keywords:** perspectives, online games, parents

### 1. Pendahuluan

*Game online* merupakan sebuah video permainan yang dimainkan dalam berbagai jenis jaringan, baik itu menggunakan *PC* maupun menggunakan *console*. Jaringan yang berupa *network* atau teknologi yang setingkat, namun *game online* bisa diaplikasikan dengan menggunakan *IT* yakni: *modulator demulator*

(*Modem*), dan terminal listrik berbasis kabel. Meluasnya *game online* telah menunjukkan semuanya meluasnya *network* dari *small local network* ke internet dan perkembangan *internet access*. *Game online* berawal pertama kali dari *graphic text* hingga *game* gabungan hasil dunia maya digiati sebagian besar penggiat *game* dalam waktu yang sama. Sebagian besar *game online* membentuk *online community* sehingga menjadikan *game online* menjadi sarana dalam bersosialisasi terkecuali *single player game* [1]. Kelebihan yang terdapat pada *game online* adalah mode permainan *multi-player*. Kemudian, sebagian besar permainannya tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar. Kemudian yang ketiga, tersedianya beragam jenis *game* yang ditawarkan terhadap beragam jenis *player* [2].

*Game online* adalah suatu gaya hidup baru bagi beberapa orang khususnya di kalangan anak remaja dan pelajar. Sekarang ini banyak ditemui *game online* yang sedang besar perkembangannya di berbagai sosial media. Banyak ditemukan berbagai jenis *game online*, mulai dari *genre* perang, olahraga, simulasi, dan sebagainya. Seluruh *game online* bisa dimainkan berdasarkan aturan-aturan tertentu untuk menentukan siapa yang menang dan kalah, sebagian besar konteksnya tidak serius dan untuk menghibur diri.

Teknologi saat ini berkembang dengan begitu cepat. Oleh karena itu, dengan hal tersebut bisa diperoleh secara mudah, memberikan manfaat dan kemudahan yang besar terhadap aktivitas sehari-hari manusia [3]. Namun, kecanduan *game online* merupakan perilaku yang sering terjadi terutama di Indonesia. Statistik menunjukkan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia telah mencapai 34 juta orang [4]. Statistik juga menunjukkan 19,9 juta di antara pemain *game online* Indonesia memainkan *game online* berbayar dan rata-rata pengeluaran mencapai 9,12 dolar atau sekitar 130.000 IDR [5].

Bermain *game online* merupakan hiburan yang bisa dibilang mudah untuk diterima dengan memberikan berbagai keuntungan bagi pemainnya. Selain manfaat positif yang bisa didapatkan, *game online* juga memiliki efek negatif. Salah satunya jika dimainkan secara berlebihan, akan menimbulkan kecanduan. *Game online* terdiri dari dua jenis dampak, yaitu dampak positif dan negatif. Sebagian besar penelitian berfokus terhadap dampak *game online* yang didalamnya terkandung kekerasan akan agresivitas pemainnya. Namun kenyataannya, bermain *game online* juga memiliki efek positif yang bermanfaat. Munculnya profesi pemain *game* profesional dan maraknya kompetisi *game online*, termasuk *e-sport* atau olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti layaknya atlet profesional [6].

akibat berkembangnya ilmu pengetahuan, menyebabkan alat permainan otomatis dan permainan yang menggunakan menjadi lebih modern dan menarik, sebagian besar permainan *game online* lebih banyak membentuk anak-anak dalam memberikan batas pada interaksi sosialnya terhadap orang disekitarnya dan orang lain, dengan demikian orang tua butuh menimbang beragam dampak yang muncul pada anak akibat memainkan *game online* [7]. Dengan menurunnya batas interaksi sosial dengan orang lain, ini akan menyebabkan sudut pandang orang tua menjadi negatif terhadap *game online* atau orang tua perlu menimbang dampak lain yang akan menyebabkan sudut pandang orang tua menjadi positif dan sudut pandang yang seimbang.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), perspektif adalah bagaimana cara suatu benda dilukiskan pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan 3 dimensi (panjang, lebar, dan tinggi). Perspektif sama seperti sudut pandang atau pandangan seseorang terhadap suatu objek, contohnya seperti objek pada penelitian ini yang merupakan *game online* [8].

Secara garis besar, orang tua adalah orang yang lebih tua atau yang dituakan, tetapi berbeda jika lingkungannya masyarakat orang tua merupakan orang yang melahirkan kita (ayah dan ibu). Tidak hanya itu, mereka juga telah membesarkan dan membimbing anaknya. Orang tua juga yang memperkenalkan anaknya tentang sesuatu dalam dunia ini yang belum dimengerti. Orang tua menjadi tempat pertama anak

mendapatkan pengetahuan dan jika di kemudian hari anak yang mengeluarkan reaksi berupa emosi, pemikiran, dan sebagainya baik itu dipengaruhi maupun mempengaruhi sikapnya terhadap orang tua [9]. Orang tua memiliki peran yang besar dalam mengawasi anak-anak mereka yang kegemarannya bermain *game online*. Hal terpenting saat anak-anak sedang memainkan *game online* orangtua juga harus mendampingi dan mengawasi anak [10].

Dampak positif *game online* bagi pelajar yakni: pikiran pelajar menjadi lebih aktif dalam berpikir, pelajar bisa meluapkan emosinya dengan bermain *game online*, refleksi pelajar dalam berpikir menjadi lebih cepat dalam memberikan respon, orangtua menjadi lebih mudah dalam mengawasi pergaulan pelajar, dan mahasiswa menjadi lebih kreatif. Sedangkan, dampak negatif *game online* bagi pelajar yakni: pelajar menjadi lupa waktu, pola hidup pelajar menjadi terganggu, uang yang seharusnya dipergunakan untuk keperluan sekolah tetapi digunakan untuk bermain *game online*, terganggunya emosional pelajar, pelajar menjadi jarang belajar dan membantu orangtua, jadwal ibadah pelajar menjadi teledor, pelajar mencuri waktu ditengah pembelajaran untuk bermain *game online*, pelajar menjadi sering bolos untuk bermain *game online* kesukaan mereka, pelajar menjadi sering berbohong, dan menjadi malas belajar [11].

Latar belakang pendidikan orang tua juga memiliki pengaruh dalam pengendalian yang diberikan kepada anaknya. Berdasarkan hasil penelitian Irmayanti (2018) kendali atas orang tua yang berlatar pendidikan tinggi bisa mendapatkan cara-cara agar anaknya tidak bermain *game online*, sedangkan orang tua yang berlatar pendidikan rendah kesulitan dalam menemukan cara-cara agar anaknya tidak bermain *game online* [12]. Dari masalah-masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perspektif orang tua terhadap *game online*.

## **2. Metode**

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian mengambil populasi yang berupa orang tua mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan 2019, 2020, dan 2021. Untuk pengambilan sampelnya menggunakan teknik *non-probability sampling - purposive random* sebanyak 35 orang.

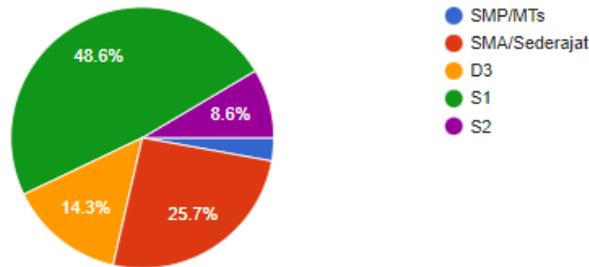
Teknik pengumpulan datanya dilaksanakan dengan membagikan kuesioner menggunakan *google form* sebagai medianya dan dokumentasi serta menggunakan skala likert sebagai salah satu acuan kuesioner. Dalam kuesioner tersebut berisi seperangkat pernyataan tertulis untuk dijawab oleh para responden.

Kisi-kisi mengenai perspektif diambil berdasarkan analisa para ahli, kisi-kisi tersebut berupa penafsiran *game online* dengan indikator: (1) Pemahaman orang tua terhadap *game online* berdasarkan jenjang pendidikan terakhir orang tua, (2) Pendapat orang tua mengenai interaksi mahasiswa dengan *game online* (3) Perspektif orang tua terhadap indikator nomor 2 menggunakan penilaian skala ordinal dengan nilai 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = netral, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju [12].

## **3. Hasil dan Pembahasan**

### *3.1. Hasil*

#### *3.1.1. Jenjang Pendidikan Terakhir Orang Tua*

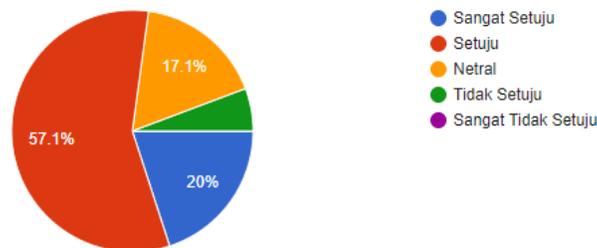


**Gambar 1.** Data Responden Indikator 1

Berdasarkan hasil data responden yang diperoleh sebagian besar jenjang pendidikan terakhir orang tua yang berlatar belakang pendidikan S1 sebesar 49 %, SMA/ sederajat sebesar 26 %, D3 sebesar 14 %, S2 sebesar 9 %, dan SMP/MTs sebesar 3%.

### 3.1.2. Persepsi Orang Tua Mengenai Interaksi Mahasiswa Dengan Game Online

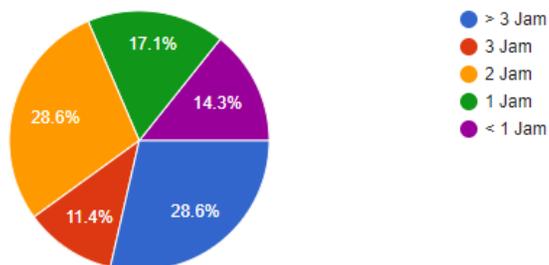
#### 3.1.2.1. Tingkat Kesenangan Mahasiswa Bermain Game Online



**Gambar 2.** Data Responden Indikator 2.1

Berdasarkan hasil data responden, diperoleh mahasiswa yang senang bermain *game online* sebesar 57 % orang tua setuju, 20 % orang tua sangat setuju, 17 % orang tua netral, dan sisanya 6 % orang tua tidak setuju.

#### 3.1.2.2. Waktu yang dihabiskan Mahasiswa Bermain Game Online dalam sehari

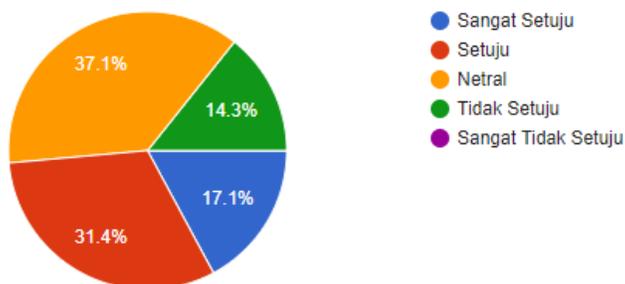


**Gambar 3.** Data Responden Indikator 2.2

Berdasarkan jawaban data responden, diperoleh waktu yang dihabiskan mahasiswa bermain *game online* dalam sehari sebesar 29 % > 3 Jam, 29 % 2 Jam, 17 % 1 Jam, 14 % < 1 Jam, dan 11 % 3 Jam.

### 3.1.3. Perspektif Orang Tua Terhadap Indikator Nomor 2

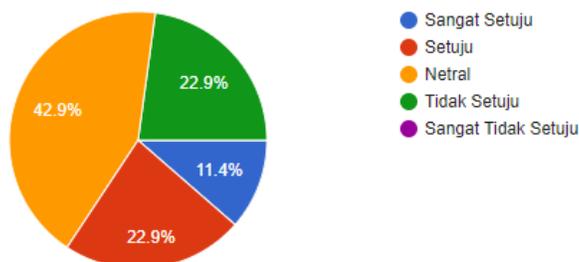
#### 3.1.3.1. Game Online Bermanfaat Terhadap Perkembangan Mahasiswa



**Gambar 4.** Data Responden Indikator 3.1

Berdasarkan hasil data responden mengenai pernyataan *game online* bermanfaat terhadap perkembangan mahasiswa, diperoleh hasil sebesar 37 % orang tua netral, 32 % orang tua setuju, 17 % orang tua sangat setuju, dan 14 % orang tua tidak setuju.

#### 3.1.3.2. Permainan Game Online Memberikan Dampak Yang Positif Terhadap Mahasiswa



**Gambar 5.** Data Responden Indikator 3.2

Berdasarkan hasil data responden mengenai pernyataan permainan *game online* memberikan dampak yang positif terhadap mahasiswa, diperoleh hasil sebesar 43 % Netral, 23 % Setuju, 23 % Tidak Setuju, dan 11 % Sangat Setuju.

### 3.2. Pembahasan

Diketahui bahwa sebagian besar tingkat pemahaman orang tua terhadap *game online* yang diukur berdasarkan jenjang pendidikan terakhir orang tua mahasiswa didominasi oleh orang tua yang berlatar pendidikan terakhir S1/sarjana diikuti dengan SMA/ sederajat dan D3 di urutan ke-2 dan ke-3 tertinggi, persepsi orang tua mengenai interaksi mahasiswa dengan *game online* cukup besar yang di mana tingkat kesenangan mahasiswa dalam bermain *game online* sebagian besar didominasi skala ordinal 4 = setuju diikuti skala ordinal 5 = sangat setuju dan skala ordinal = netral di urutan ke-2 dan ke-3 tertinggi dan waktu yang dihabiskan mahasiswa bermain *game online* dalam sehari sebagian besar > 3 jam diikuti 2 jam yang memiliki nilai persenan yang sama yaitu 29 % dan 1 jam di urutan 2 sebelum skala > 3 jam dan 2 jam, perspektif orang tua terhadap indikator nomor 2 sebagian besar didominasi oleh skala ordinal 3 = netral diikuti skala ordinal 4 = setuju dan 5 = sangat setuju di urutan ke-2 dan ke-3 tertinggi mengenai pernyataan

“game online bermanfaat terhadap perkembangan mahasiswa” dan diikuti skala ordinal 4 = setuju dan skala ordinal 2 = tidak setuju di urutan ke-2 dan ke-3 tertinggi mengenai pernyataan “permainan game online memberikan dampak yang positif terhadap mahasiswa” yang di mana artinya orang tua mahasiswa menganggap bahwa game online merupakan sesuatu yang tidak berdampak secara signifikan terhadap proses perkembangan mahasiswa.

#### 4. Kesimpulan

Dari pembahasan dan hasil sebelum pembahasan penelitian dilakukan menunjukkan bahwa wawasan dan pengetahuan orang tua terhadap game online ini telah cukup baik dilihat dari jenjang pendidikan terakhir orang tua yang didominasi S1 / sarjana, persepsi orang tua mengenai interaksi mahasiswa dengan game online yang cukup besar, dan perspektif orang tua terhadap interaksi tersebut yang netral atau tidak berdampak positif maupun negatif secara signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa perspektif orang tua terhadap game online netral atau tidak memiliki persepsi positif maupun negatif terhadap proses perkembangan mahasiswa. Peneliti memberikan saran terhadap peneliti lain bahwa peneliti diharapkan hasil dan pembahasan penelitian ini bisa lebih dikembangkan dan dihubungkan dengan pekerjaan orang tua atau subjek penelitian lainnya.

#### Referensi

- [1] “The Effect of Online Games to The Academic Performance of The Students in The College of Teacher Education-Indian Journals.”  
<https://indianjournals.com/ijor.aspx?target=ijor:ijarmss&volume=8&issue=3&article=008>  
(accessed Apr. 21, 2022).
- [2] K. Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere*, vol. 01, no. 01, pp. 28–38, 2017, doi: <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.
- [3] B. S. D. Oetomo, *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi*, 1st ed. Balikpapan: ANDI YOGYAKARTA, 2003.
- [4] A. R. Rachmawati, “Gamer Indonesia Diprediksi Capai 34 Juta Orang,” Bandung, 2020.
- [5] F. H. Mubarak, J. Psikologi, F. I. Pendidikan, and U. N. Yogyakarta, “Acta Psychologia,” *Acta Psychologia*, vol. 3, no. 1, pp. 69–71, 2021.
- [6] T. Jap, S. Tiatri, E. S. Jaya, and M. S. Suteja, “The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire,” *PLoS ONE*, vol. 8, no. 4, pp. 4–8, 2013, doi: [10.1371/journal.pone.0061098](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098).
- [7] A. Pallawagau, “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Di Rumah Susun Jatinegara Barat,” *Creating Bright Futures*, vol. 9, no. 1, 2019.
- [8] “Kamus Besar Bahasa Indonesia.” <https://kbbi.web.id/perspektif>
- [9] F. Dakwah and D. A. N. Ilmu, “Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung 1438 H/2017 M,” 2017.
- [10] Nurkumalasari, “Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang,” *Undergraduate thesis, STAIN Parepare.*, p. 124, 2017.
- [11] Y. N. Akmarina, “Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur,” *eJournal Ilmu Komunikasi*, vol. 4, no. 1, pp. 189–199, 2016.

- [12] M. Indriyani, Ari Sofia, dan Gian Fitria Anggraini, “Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini,” *Indonesian Journal of Early Childhood Issues*, Vol. 1, No. 1, pp. 169–175, 2018.