

**KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM PEMBATASAN
GAME ONLINE DI KELURAHAN MAGERSARI KOTA MOJOKERTO**

Dewanda Ari Annastasya

Program Studi Ilmu komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
annasdewanda@gmail.com

Bambang Sigit Pramono

Program Studi Ilmu komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Sigit99@untag-sby.ac.id

Doan Whidiandono

Program Studi Ilmu komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
doanwidhi@untag-sby.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis komunikasi antara orang tua dan anak dalam pembatasan bermain *game online* di Kelurahan Magersari, Kota Mojokerto. Latar belakang penelitian adalah fenomena kecanduan *game online* pada anak-anak generasi alpha (kelahiran 2011-2018) serta perbedaan pandangan antara orang tua dan anak terkait penggunaan *gadget*. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan wawancara mendalam terhadap enam pasangan informan. Hasil Penelitian menunjukkan adanya variasi pola komunikasi dan penerapan aturan pembatasan yang mempengaruhi kepatuhan anak. Temuan dikaji menggunakan teori Interaksionisme Simbolik dan Disonansi Kognitif untuk memahami dinamika makna dan ketegangan emosional dalam kondisi keluarga. Penelitian ini menekankan pentingnya komunikasi interpersonal yang efektif dalam mengarahkan perilaku anak dan mencegah kecanduan *game online* melalui kesepakatan bersama.

Kata kunci: *Komunikasi Orang Tua-Anak, Game Online, Generasi Alpha, Interaksionisme Simbolik, Disonansi Kognitif.*

ABSTRACT

This study aims to describe and analyze the communication between parents and children in limiting online gaming in Kelurahan Magersari, Mojokerto City. The background of this research is the phenomenon of online game addiction among Generation Alpha children (born 2011-2018) and the differing views between parents and children regarding gadget use. A descriptive qualitative method was employed, using in-depth interviews with six pairs of informants (parents and

children). The findings reveal variations in communication patterns and the application of gaming restrictions that affect children's compliance. The results are analyzed using Symbolic Interactionism and Cognitive Dissonance theories to understand the dynamics of meaning and emotional tension in family communication. This study highlights the importance of effective interpersonal communication in guiding children's behavior and reducing the risk of online game addiction through mutually agreed-upon limits.

Keywords: *Parent-Child Communication, Online Game, Generasi Alpha, Symbolic Interactionism, Cognitive Dissonance.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, terdapat lebih dari 221 juta pengguna internet di Indonesia, yang menunjukkan tingginya ketergantungan masyarakat terhadap teknologi, termasuk di kalangan anak-anak (APJII, 2024). *Game online* merupakan salah satu jenis hiburan digital yang banyak digemari oleh anak-anak. Permainan daring adalah jenis permainan elektronik yang memanfaatkan koneksi internet, sehingga dapat dimainkan menggunakan berbagai perangkat, seperti *smartphone*, komputer, maupun *konsol game* (Fadila et al., 2022). Indonesia sendiri menjadi pasar *game online* terbesar ketiga di dunia, dengan dominasi pengguna anak usia 0-18 tahun sebesar 46,2 % (BPS, 2023).

Fenomena kecanduan *game online* pada anak-anak, khususnya generasi alpha (kelahiran 2011-2018), menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan. Kecanduan ini berdampak pada penurunan interaksi sosial, perubahan perilaku, penurunan prestasi akademik, dan gangguan perkembangan fisik maupun mental anak (Anggraeni et al., 2024). Menurut Swandhina dan Maulana (2022), Generasi alpha memiliki kedekatan yang erat dengan teknologi dan internet, sehingga mereka menjadi lebih rentan terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang tidak diawasi dengan baik.

Orang tua memegang peran penting dalam membimbing dan mengawasi anak dengan menggunakan teknologi secara sehat. Komunikasi antara orang tua dan anak dapat membangun kepercayaan, ikatan emosional, serta ketrampilan sosial (Nugroho et al., 2022). Namun, perkembangan teknologi juga menimbulkan tantangan dalam menjaga kualitas komunikasi tersebut (RA & Diana, 2023).

Secara lokal, Kelurahan Magersari di Kota Mojokerto merupakan kawasan perkotaan yang padat, dengan mayoritas warga bekerja di sektor UMKM dan mereka juga mengikuti perkembangan teknologi digital. Orang tua wilayah tersebut cenderung memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan *gadget* sebagai sarana edukasi dan hiburan, namun seringkali tanpa pengawasan yang memadai. Akibatnya, anak-anak lebih memilih bermain *game online* daripada aktivitas sosial ataupun bermain permainan tradisional. Hal itu menjadi observasi nyata yang ditemukan oleh peneliti di wilayah tersebut yang masih berstatus pelajar sekolah.

Komunikasi Interpersonal antara orang tua dan anak menjadi faktor kunci dalam mengatasi kecanduan *game online*. Menurut Joseph Devito (1989) menerangkan bahwasanya Komunikasi Interpersonal menjadi suatu langkah dalam mengirim dan menerima informasi pesan antara individu ataupun kelompok kecil tertentu bahkan mungkin akan mendapatkan respons maupun *feedback* (Idris et al., 2022). Pada Komunikasi Interpersonal menjadi salah satu cara dimana seorang individu yang menginginkan terjalinnya hubungan individu lainnya, hal itu juga berlaku pada orangtua dan anak ketika ada harapan terjalin hubungan yang baik maka mereka harus mengetahui serta memahami bagaimana komunikasi interpersonal berjalan secara baik untuk mereka. Tentu pola Komunikasi Interpersonal antara orang tua dan anak menjadi suatu hal penting yang dapat membentuk karakter juga perkembangan anak. Terdapat tiga pola komunikasi dalam hubungan orang tua dan anak, meliputi otoriter (memaksakan kehendak), permisif (cenderung memberikan kebebasan yang tinggi), dan demokratis (memperhatikan dan menghargai kebebasan anak).

Urgensi penelitian ini berasal dari kebutuhan untuk mengetahui secara lebih mendalam dinamika komunikasi antara orang tua dan anak dalam pembatasan *game online*, khususnya di lingkungan perkotaan seperti Kelurahan Magersari, Kota Mojokerto. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menelusuri makna dan interpretasi baik dari sisi orang tua maupun anak, serta mengkaji ketegangan emosional yang muncul dalam proses komunikasi keluarga menggunakan teori Interaksionisme Simbolik dan Disonansi Kognitif. Di mana teori Interaksionisme Simbolik merupakan teori yang menjelaskan bagaimana individu berinteraksi dan menciptakan makna melalui simbol-simbol dalam kehidupan sehari-hari. Simbol-simbol seperti bahasa, gestur, dan perilaku untuk berkomunikasi dalam membentuk makna bersama. Asumsi yang diungkapkan oleh Blumer terkait Interaksionisme Simbolik (Muhid & Wahyudi, 2020, hlm 48-51), yaitu terkait tindakan manusia, situations, interpretation, struktur, dan hasil. Begitupun definisi secara umum teori Disonansi Kognitif sebagai teori yang menjelaskan terkait perasaan tidak nyaman dimiliki oleh seseorang. Ketika seseorang tersebut melakukan sesuatu yang mungkin tidak sesuai dengan keinginan mereka maupun suatu hal yang tidak mereka ketahui melalui keyakinan individu tersebut.

Penelitian terdahulu telah membahas peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* (Kadir et al., 2020), pengaruh kecanduan terhadap kepribadian sosial anak (Ulya et al., 2021), Kecanduan Game Online Pada Remaja Dengan Tingkat Kecemasan Orangtua (Halawa 2021), Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire Di SDN 056018 Batang Serangan Langkat (Idris, 2021), Karakteristik Komunikasi Interpersonal dalam Upaya Mengatasi Kecanduan (Elvionita, 2022), Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game Online di Gampong Padang Sikabu (Hamrizal, 2023), serta Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (Naufal & Maryani, 2024). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menyoroti strategi komunikasi dari sudut pandang orang tua dan belum banyak mengkaji makna serta dinamika komunikasi yang terjadi, baik dari perspektif orang tua maupun anak. Selain itu, masih sedikit penelitian yang menyoroti bagaimana anak-anak memaknai

pembatasan yang diterapkan oleh orang tua, serta bagaimana ketegangan emosional muncul dalam proses komunikasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pertanyaan : Bagaimana “komunikasi antara orang tua dan anak dalam pembatasan bermain *game online* di Kelurahan Magersari, Kota Mojokerto ?.” Kajian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis pola komunikasi, makna, serta dampak pembatasan *game online* terhadap perilaku anak, dengan harapan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi komunikasi keluarga yang lebih efektif dalam menghadapi tantangan era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan pendekatan deskriptif kualitatif guna mengkaji fenomena komunikasi antara orang tua dan anak terkait pembatasan bermain *game online* di Kelurahan Magersari, Kota Mojokerto. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menjelaskan fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi makna, pengalaman, dan perspektif individu yang terlibat.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan tujuan mengamati secara langsung perilaku dan interaksi para subjek penelitian. Wawancara terstruktur dilakukan kepada orang tua dan anak yang menjadi informan utama, guna memperoleh data mendalam terkait pengalaman dan pandangan mereka mengenai pembatasan *game online*. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung, berupa foto, catatan, atau dokumen relevan lainnya.

Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dengan fokus pada data primer hasil wawancara, didukung hasil observasi dan dokumentasi. Analisis dilakukan melalui proses pengolahan, pengelompokan, dan penafsiran data untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pola komunikasi dan dinamika yang terjadi. Keabsahan data dijaga dengan menerapkan triangulasi sumber, yaitu membandingkan dan memeriksa kesesuaian antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan kredibilitas serta validitas temuan penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses komunikasi antara orang tua dan anak dalam mengatur pembatasan bermain *game online* di Kelurahan Magersari, Kota Mojokerto. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan enam keluarga dengan anak-anak generasi alpha yang aktif bermain *game online*. Beberapa informan terpilih ada 6 keluarga yaitu 4 informan dari pihak orang tua perempuan (Ibu) dan 2 lagi dari pihak orang tua laki-laki (Ayah) beserta anak yang bermain *game online*, hal itu diharapkan dapat menjadi perbandingan dari hasil opini yang telah diterapkan oleh keluarga tersebut

a) Hasil Wawancara

1. Liawati (49), seorang ibu rumah tangga di lingkungan Magersari, memberikan handphone kepada anaknya, Aditya (11), sejak kelas 3 SD untuk mendukung kegiatan sekolah. Namun, Aditya juga menggunakan *HP* tersebut untuk bermain *game online* hampir setiap hari selama 4-5 jam. Liawati merasa

anaknya menjadi lebih emosional saat bermain *game online* dan berinisiatif membatasi waktu bermain menggunakan aplikasi Family Link, dengan aturan maksimal 5 jam per hari hingga pukul 10 malam. Ia juga kadang memberi tambahan waktu jika melihat anaknya masih ingin bermain bersama teman, meski tetap mengutamakan pengawasan.

Dalam menetapkan aturan, Liawati melakukan diskusi dengan anak, namun jika tidak ada kesepakatan, ia tetap tegas demi kebaikan anak. Pendekatan yang digunakan tegas namun tidak keras. Pembatasan waktu ini dinilai berhasil mengontrol aktivitas anak, meski tidak berdampak signifikan pada prestasi akademik.

Dari sudut pandang Aditya, bermain *game online* adalah hiburan utama dan sudah menjadi rutinitas. Ia merasa senang saat bermain, namun juga pernah kesal ketika dibatasi oleh orang tua. Meski kadang melanggar aturan, Aditya lebih sering patuh dan mengganti aktivitas dengan menonton televisi. Ia memahami pembatasan yang dilakukan orang tua, meski kesadarannya hanya sesaat, dan kadang menunjukkan emosi negatif saat bermain. Bagi Aditya, bermain *game online* adalah kegiatan penting yang jika tidak dilakukan menimbulkan rasa kehilangan.

2. Sulistiyo Agus (38), berprofesi sebagai wiraswasta di lingkungan Magersari, memberikan izin anaknya Mirzan (10) menggunakan handphone sejak kelas 1 SD pada masa pandemi untuk menunjang kebutuhan sekolah. Namun, Mirzan juga menggunakan *HP* untuk bermain *game online* sebagai hiburan. Sulis menilai *game online* memengaruhi perilaku anak, terutama dalam ucapan yang kadang membentak, meski tanpa kata-kata kotor, dan sikap yang pasif tanpa reaksi berlebihan. Orang tua menetapkan aturan bermain maksimal 1 jam per hari tanpa diskusi, melainkan dengan memberi pengertian tentang dampak buruk bermain *game online* secara berlebihan. Jika waktu habis, diberikan tambahan 5-10 menit sebelum *HP* diambil, dan pelanggaran dikenai larangan penggunaan *HP* beberapa hari. Mirzan kadang melanggar aturan tapi tidak melawan, hanya menangis saat kesal. Orang tua merasa aturan ini membawa dampak positif, dengan aktivitas anak lebih terkontrol antara belajar, bermain game, dan bermain fisik. Prestasi akademik Mirzan tetap stabil, hanya emosi negatif muncul saat bermain game.

Dari sudut pandang Mirzan, ia bermain *game online* maksimal 5 kali seminggu, durasi 1 jam di hari sekolah dan 2,5 jam di hari libur. Ia menganggap game sebagai hiburan menyenangkan. Meski aturan waktu jelas, Mirzan kadang mengulur waktu menyerahkan *HP* dan merasa bingung serta kesal dengan batasan tersebut, namun tidak berani mempertanyakan hal itu kepada orang tua.

3. Moh. Djainuri (47), berprofesi sebagai karyawan swasta di lingkungan Magersari, menyatakan anaknya Dhimas (13) mulai menggunakan handphone yang diberikan oleh ibunya saat pandemi dan mendapat *HP* milik sendiri pada kelas 5 SD. Djainuri menilai anaknya tidak terlalu terpengaruh oleh *game online* karena mampu mengatur waktu bermain dengan baik. Pembatasan waktu dilakukan melalui diskusi santai, dan Dhimas cenderung patuh meski kadang kecewa saat waktu bermain habis. Orang tua menekankan keseimbangan antara bermain *game online* dan aktivitas fisik agar sosialisasi anak tetap terjaga. Pembatasan ini tidak berdampak negatif pada akademik maupun lingkungan anak.

Dari sudut pandang Dhimas, ia bermain *game online* setiap hari selama 2-3 jam sebagai hiburan utama dan lebih memilih bermain game daripada aktivitas lain. Ia merasa kehilangan jika tidak bermain dan ingin segera bermain lagi. Dhimas patuh pada batasan waktu yang ditetapkan oleh orang tua dan jarang meminta tambahan waktu, meski terkadang muncul rasa kesal saat harus berhenti di tengah permainan. Ia memulai bermain game karena pengaruh teman dan menerima aturan orang tua dengan sikap positif.

4. Yuni (50), ibu rumah tangga di lingkungan Magersari, memberikan *handphone* kepada anaknya Arya (12) sejak kelas 5 SD untuk menunjang kebutuhan sekolah. Ia menilai perilaku Arya saat bermain *game online* sering emosional dan kadang membuatnya jengkel. Untuk mengatasi hal ini, Yuni menerapkan batasan waktu bermain 1 jam per hari setelah kegiatan akademik, dengan total sekitar 4-5 jam sehari. Dia menggunakan nada tinggi saat memberi peringatan agar anak patuh dan menerapkan sanksi larangan bermain *HP* selama satu hari jika anak berlebihan. Komunikasi antara ibu dan anak didominasi rasa takut, di mana Arya cenderung memperhatikan peringatan orang tua meskipun terkadang melanggar aturan dan membutuhkan pengawasan ketat.

Dampak pembatasan menunjukkan perubahan positif yang sedikit, meskipun ada penurunan nilai akademik di beberapa mata pelajaran. Arya juga sering mengucapkan kata-kata saat bermain seperti "*anjay*". Dari sudut pandang Arya, ia bermain *game online* Roblox dan Free Fire setiap hari selama 5-6 jam, terutama setelah pulang sekolah, karena tidak diperbolehkan keluar rumah oleh ibunya. Arya merasa senang mendapat pujian teman karena jago bermain *game online*, tetapi juga sering marah saat bermain, terutama jika teman tidak bekerja sama. Dia kadang menunda berhenti bermain saat diminta orang tua dan merasa kesal dengan aturan tersebut, tetapi pada akhirnya menuruti karena ada rasa takut. Arya merasakan kasih sayang yang diberikan oleh orang tua nya dengan aturan tersebut tetapi muncul juga perasaan sedih dan marah akibat pembatasan waktu bermain yang diterapkan ibunya.

5. Windiati (37), ibu rumah tangga di lingkungan Margosari, memperbolehkan anaknya Vania (13) menggunakan *handphone (HP)* sejak kelas 4 SD untuk kebutuhan sekolah, dan memberikan *HP* milik anak sendiri saat kelas 6 SD. Dia mengungkapkan bahwa Vania sering lupa waktu saat bermain *game online* sehingga sulit diarahkan untuk kegiatan lain. Pendekatan yang dilakukan meliputi diskusi informal, teguran dengan intonasi tinggi, dan tindakan tegas seperti menyita *HP*. Aturan ketat diterapkan, terutama pada hari sekolah (Senin-Kamis) tanpa izin menggunakan *HP*, sedangkan pada Jumat dan Sabtu diizinkan bermain hingga pukul 9 malam setelah menyelesaikan kewajiban akademik, dan pada Minggu sampai pukul 12 siang. Terkadang diberikan tambahan waktu jika anak sudah belajar. Pengawasan dilakukan melalui aplikasi Family Link.

Jika melanggar aturan, Vania dikenai sanksi penyitaan *HP* selama seminggu, meskipun menimbulkan konflik dan membuat hubungan ibu-anak kurang dekat. Namun, ada dampak positif seperti peningkatan kemampuan bahasa Inggris dan hubungan sosial yang lebih baik. Nilai akademik Vania tetap stabil. Pengawasan lebih banyak dilakukan oleh ibu karena ayah sibuk berdagang.

Dari sudut pandang Vania, ia lebih menyukai bermain *game online* Mobile Legend sebagai hiburan dan penghilang bosan. Pada hari libur, bisa sampai 4-5 jam saat bermain bersama teman. Vania sering merasa kesal saat dibatasi atau ditegur orang tua, tetapi tetap patuh karena takut. Ia mulai bermain game setelah melihat teman-temannya mengunduh aplikasi tersebut dan merasa batasan waktu membatasi kebebasannya.

6. Septiana (37), ibu rumah tangga di lingkungan Margosari, memberikan *handphone* kepada anaknya Betris (11) sejak kelas 3 SD untuk kebutuhan sekolah. Ia kurang setuju jika anaknya terlalu sering bermain *game online* karena dianggap mengganggu belajar dan prestasi akademik. Aturan yang diterapkan adalah bermain game hanya setelah tugas selesai dengan batas maksimal 1-2 jam per hari, serta adanya sanksi pemotongan uang saku jika melanggar. Dalam penerapan aturan, Septiana kadang berdiskusi dan memberi kelonggaran terutama saat libur, namun mengakui pembatasan belum sepenuhnya efektif karena masih banyak pelanggaran yang dilakukan oleh anaknya. Dia berharap pemerintah dapat menutup akses *game online* yang berdampak negatif.

Dari sudut pandang Betris, dia bermain *game online* Mobile Legend, Free Fire, dan Roblox setiap hari tanpa batas waktu jelas, sering melebihi aturan hingga 4-5 jam, baik di rumah maupun bersama teman. Meskipun sadar akan aturan dan sanksi, Betris kerap melanggar, meminta tambahan waktu, dan melanjutkan bermain meski diperingatkan. Komunikasi terkait aturan sering diwarnai perbedaan pendapat dan sikap masa bodoh dari Betris. Dia merasa kesal dan bingung atas pembatasan karena menganggap *game online* sebagai hiburan utama. Sanksi tidak cukup menghentikan kebiasaan bermain berlebihan, mencerminkan perilaku adiktif di mana anak lebih memilih bermain game daripada mematuhi aturan orang tua.

b) Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak

Hasil temuan tentang pola komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak di dalam keluarga. pola komunikasi sebagai bentuk perwujudan dari Komunikasi Interpersonal. Di mana data didapatkan oleh peneliti dari wawancara secara langsung dengan informan terkait, yang menggambarkan komunikasi saat menetapkan aturan bermain *game online*. Temuan menunjukkan bahwa pola komunikasi yang diterapkan di setiap orang tua tidak selalu sama, dapat dilihat tiga jenis utama, meliputi pola otoriter, permisif, dan demokratis.

Terdapat tiga pola komunikasi utama yang diterapkan dalam pembatasan bermain *game online*:

- Otoriter: Orang tua memberi aturan tanpa ruang diskusi, seperti yang dilakukan Yuni dan Yulis. Anak-anak dalam pola ini sering merasa kesal dan cenderung patuh karena takut, bukan karena kesadaran. Secara keseluruhan, pola komunikasi otoriter ini mengedepankan kepatuhan anak melalui pengaturan dan kontrol ketat dari pihak orang tua tanpa memberikan kesempatan bagi anak untuk berdiskusi atau mengekspresikan dirinya secara bebas. Pola ini dapat menyebabkan komunikasi yang berjalan satu arah dan potensi ketegangan dalam hubungan orang tua dan anak
- Permisif: Orang tua memberi kebebasan tanpa banyak batasan, seperti Djainuri yang cenderung santai dan tidak menerapkan aturan ketat. Anak dalam pola ini (Dhimas) patuh karena sudah terbiasa diajak bicara secara

ringan. Pola komunikasi permisif ini menekankan kebebasan anak, minim kontrol dari orang tua, serta komunikasi dua arah yang bersifat persuasif juga tidak kaku, sehingga menciptakan hubungan yang harmonis meskipun batasan tetap ada.

- Demokratis: Orang tua menetapkan aturan sambil berdialog dan mempertimbangkan pendapat anak, seperti Liawati, Windiati, dan Septiana. Pola ini mendorong anak memahami batasan secara sadar, meski tetap muncul rasa kesal sesekali. Pola komunikasi demokratis terbukti paling mendukung komunikasi dua arah yang sehat, di mana anak merasa didengar dan dihargai. Aturan orang tua dipahami namun seringkali direspons dengan perlawanan pasif dengan menunda berhenti bermain. Anak-anak merasa pembatasan tersebut mengganggu kesenangan mereka dan kadang menimbulkan rasa kesal, namun tetap ada komunikasi serta diskusi terjalin terkait aturan yang ditetapkan.

c) Komunikasi dan Makna Berdasarkan Teori Interaksionisme Simbolik

Di lihat dari hasil wawancara yang telah di dapatkan oleh peneliti, Interaksionisme Simbolik membantu memahami bagaimana orang tua dan anak membangun makna bersama terkait aturan bermain *game online*, melalui dialog dan komunikasi yang dilakukan secara langsung. Dalam hal menganalisis interaksi antara orang tua dan anak terkait pembatasan bermain *game online*, peneliti menggunakan konsep Interaksionisme Simbolik menurut Herbert Blummer, sebagai berikut:

- Tindakan Manusia: Anak-anak memaknai *game online* sebagai hiburan utama, pelarian dari kebosanan, bahkan sebagai pengganti aktivitas fisik yang dilarang oleh orang tuanya.
- Interpretasi: Orang tua menafsirkan perilaku anak saat bermain game sebagai bentuk ketergantungan atau dampak negatif, sehingga lahir tindakan membatasi dengan teguran, aplikasi pemantau (seperti Family Link), pengawasan ketat atau bahkan berupa hukuman.
- Situasi Sosial: Larangan orang tua bermain di luar rumah menciptakan kondisi di mana anak mencari alternatif, yaitu *game online*. Situasi ini memperkuat makna pentingnya game dalam kehidupan anak.

Interaksi ini menunjukkan bahwa makna pembatasan tidak terlalu berubah signifikan, tetapi terus terbentuk melalui proses komunikasi yang terjalin dan pengalaman dibentuk bersama di dalam keluarga tersebut.

d) Ketegangan Emosional (Teori Disonansi Kognitif)

Ketidaksesuaian antara sikap, pengetahuan, dan perilaku juga ditemukan oleh para orang tua yang merasa kasihan terhadap batasan tersebut seperti (Liawati, Windiati dan Septiana). Namun hal itu tetap diterapkan aturan batasan karena menyadari besarnya dampak negatif game. Anak-anak merasa bingung, kesal, bahkan tidak nyaman (Aditya, Mirzan, Arya, Vania, serta Betris), tapi tetap patuh karena takut atau demi menjaga hubungan dengan orang tua. Fenomena ini menjelaskan adanya ketegangan psikologis di kedua belah pihak yang memicu strategi penyesuaian. Orang tua memberikan toleransi terbatas, dalam diri anak tersebut timbul rasa menentang atau ketidak cocokkan terkait pesan yang diberikan walau si anak berusaha menerima aturan meski dengan berat hati.

e) Komunikasi Verbal dan Nonverbal

Adanya proses komunikasi secara verbal dan nonverbal dari narasumber terkait. Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis maupun lisan, sedangkan komunikasi nonverbal bertugas membantu komunikator untuk lebih memperkuat pesan yang disampaikan juga memahami respons dari komunikan saat menerima pesan tersebut. Bentuk komunikasi nonverbal seperti bahasa isyarat, ekspresi wajah, sandi, simbol-simbol, pakaian seragam, warna, serta intonasi suara.

- **Komunikasi Verbal**

Pada hasil temuan wawancara pada penelitian ini, peneliti memfokuskan komunikasi verbal pada isi jawaban dari hasil wawancara yang didapatkan serta direkam. komunikasi verbal antara orang tua dan anak dalam membatasi bermain *game online* dipenuhi berbagai ungkapan emosi. Orang tua umumnya menyampaikan aturan, larangan, atau batasan waktu dengan nada tegas, marah, atau melalui diskusi santai, menggunakan kalimat perintah, teguran, ancaman sanksi, atau pengertian. Anak-anak merespons dengan beragam reaksi, mulai dari kesal, diam sebagai tanda setuju, hingga menyampaikan alasan bermain seperti hiburan, mengusir bosan, atau mengikuti teman. Beberapa anak juga secara verbal meminta perpanjangan waktu dan mengeluh kesal atau bingung saat dibatasi.

- **Komunikasi Nonverbal**

Peneliti memfokuskan komunikasi nonverbal dari bagaimana narasumber menyampaikan pesan tersebut dengan cara ekspresi wajah, gestur, kontak mata, nada suara, kecepatan bicara maupun bahasa tubuh. Pesat tersebut diamati oleh pihak peneliti saat wawancara berlangsung.

Ekspresi wajah narasumber mencerminkan emosi kuat, hal itu banyak terjadi pada pihak perempuan (Ibu) sering menunjukkan kemarahan dan kekesalan saat membahas anak bermain *game online*, sedangkan pihak laki-laki (Ayah) lebih tenang dan kadang tersenyum meski membicarakan dampak negatif. Anak-anak memperlihatkan ekspresi beragam seperti tegang, senyum, dan bingung sesuai pengalaman mereka. Kontak mata berlangsung dinamis dan bergantian, menandakan rasa hormat dan keterlibatan, meski sesekali dihindari untuk berpikir atau karena rasa kurang nyaman, yang diatasi oleh peneliti dengan pendekatan yang tepat.

Nada suara dan kecepatan bicara menjadi indikator emosi yang ditunjukkan oleh pihak perempuan (Ibu) dengan menggunakan nada tinggi dan bicara lambat saat marah, serta nada lembut saat merasa kasihan. Anak-anak menunjukkan variasi nada sesuai perasaan, terutama saat kesal. Bahasa tubuh seperti gerakan tangan, pukulan paha, dan gerakan kepala memperkuat pesan verbal yang sedang disampaikan, sementara anak-anak cenderung diam dengan gerakan kecil untuk mencari kenyamanan. Secara keseluruhan, komunikasi nonverbal memperkaya pemahaman kondisi emosional dan psikologis narasumber, menegaskan pentingnya aspek nonverbal dalam interaksi orang tua dan anak terkait pembatasan *game online*.

f) Preferensi Game dan Respons Anak

Game populer seperti Free Fire, Mobile Legends, dan Roblox menjadi pilihan utama untuk bermain *game online*. Durasi bermain anak rata-rata mulai dari 1–5

jam sehari, tergantung pengawasan serta penepatan aturan yang diterapkan oleh orang tua. Mereka menyukai game karena fitur kompetitif, kemampuan bermain bersama teman (mabar), dan pengaruh sosial.

Beberapa anak tetap melanggar aturan meskipun paham akan sanksi, mencerminkan adanya ketergantungan dan lemahnya kemampuan mengatur diri, terutama bila pengawasan tidak konsisten.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak dalam pembatasan *game online* di Kelurahan Magersari berlangsung secara interpersonal dengan pola yang beragam, mulai dari otoriter, permisif, hingga demokratis. Orang tua menerapkan batasan waktu bermain antara 1–5 jam, baik melalui pengawasan langsung maupun aplikasi seperti Family Link. Respons anak terhadap pembatasan bervariasi, mulai dari patuh hingga sampai melanggar, dengan ekspresi emosi seperti kesal atau marah. Meskipun dampak akademik relatif netral atau tidak berpengaruh, pembatasan terbukti membantu mengontrol waktu bermain anak. Peran aktif orang tua dalam mengatur, mengawasi, dan berdialog sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembatasan tersebut.

Saran

1. Untuk Orang Tua: Tingkatkan komunikasi terbuka, konsisten dalam menerapkan aturan, serta aktif mendampingi anak saat menggunakan *gadget (HP)*.
2. Untuk Pemerintah dan Stakeholder: Disarankan menyusun program edukasi digital bagi orang tua dan anak, serta berkolaborasi dengan sekolah dan komunitas seperti Karang Taruna untuk menyediakan kegiatan alternatif yang membangun.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya: Perluas cakupan sampel dan gunakan data sosial-demografi yang lebih mutakhir untuk memperkuat validitas temuan.
4. Manfaat Teoritis: Hasil ini dapat memperkaya kajian Komunikasi Interpersonal dan literasi digital, khususnya dalam konteks pengasuhan anak di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. APJII. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- YBKB. (2024). Waspada Adiksi Game Online. Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa. <https://www.ybkb.or.id/waspada-adiksi-game-online/#:~:text=Data BPS tahun 2023 menunjukkan,terkait dampak adiksi game online>
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Anggraeni, R., Nurharini, A., Budiarmo, Y. S., Putri, L. A., & Gumelar, C. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter. *Socius*:

- Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 1(11), 17–23.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.11372269>
- Swandhina, M., & Maulana, R. A. (2022). Generasi alpha : Saatnya anak usia dini melek digital refleksi proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 [Alpha generation: It's time for young children to become digitally literate, reflecting on the learning process during the Covid-19 pandemic]. *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, 6(1), 150.
<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa>
- Kadir, A., Kamri, R., & Amri, S. R. (2020). Peran orangtua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(3), 255–259.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112–1119.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Elvionita, V. (2022). Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak. Skripsi, 20 dan 21. <https://repository.uir.ac.id/14518/>
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- RA, A., & Diana, R. R. (2023). Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473.