

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet adalah singkatan dari interconnection networking, yang merupakan teknologi informasi yang masih baru di kalangan masyarakat terutama di Indonesia. Internet lebih banyak diminati oleh semua orang karena dapat mengaksesnya dengan mudah dan cepat. Kegunaan dari internet yaitu untuk mempermudah orang mencari informasi, berkomunikasi melalui jejaring sosial (facebook, yahoo messenger, email, twitter) dan sampai sebagai sarana hiburan.

Penggunaan internet di Indonesia telah mengalami peningkatan yang sangat tajam dari tahun-ketahun. Dengan munculnya WWW atau World Wide Web semua orang dapat mengakses semua konten mulai dari teks, suara, dan video. Menurut Pierre Levy memandang World Wide Web sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, sehingga seseorang dapat mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru. (Littlejohn, 2009)

Perkembangan teknologi telah memberi banyak perubahan bagi semua orang. Perubahan yang kini di rasakan tidak hanya di dunia nyata, melainkan di dunia maya pun telah memberikan perubahan. Dengan teknologi baru juga mampu menciptakan jenis-jenis permainan yang dimainkan secara online atau biasa disebut dengan game online.

Game online memiliki berbagai macam jenis permainan yang sengaja disediakan untuk penggemar game online. Bahkan game online ini sendiri mempunyai situs yang digunakan untuk sharing antar pemain, situs ini

dijadikan sebuah forum atau wadah untuk gamers untuk mendapatkan informasi-informasi tentang dunia game online. Forum ini tergabung dalam sebuah portal online yang bernama *gemscool*.

Gemscool merupakan sebuah portal game pertama di Indonesia yang memberikan tempat untuk para gamers berbagi seputar masalah game online. Selain itu portal game online ini menyediakan jenis-jenis permainan yang dapat dimainkan untuk para gamers, diantaranya adalah *point blank*, *lost saga*, *dragon nest*, *atlantica*, dan masih banyak lagi. Jutaan member yang tergabung dalam forum portal game online ini, dari sini semua member mendapatkan berbagai update informasi terbaru, seperti *download game*, *ID*, *update patch* dan sebagainya. (www.gemscool.com)

Jenis game online bermacam-macam mulai dari permainan yang ringan seperti petualangan hingga permainan yang berat yaitu jenis action. Game online paling terkenal saat ini adalah *kart rider*, *lost saga* dan *point blank*. Pada jenis permainan petulangan yang paling diminati gamers di Indonesia adalah *kart rider* karena jenis game online ini merupakan game balapan dengan tampilan 3 dimensi, sehingga sangat menarik untuk dimainkan para pecinta game online. Untuk jenis permainan action yang paling terkenal adalah *point blank*. *Point blank* merupakan sebuah permainan perang yang dimainkan secara online. Permainan *point blank* ini merupakan konflik antara *free rebels* dan *CT-Force*. *Free rebels* merupakan imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan, sehingga untuk bertahan hidup mereka melakukan aksi kriminal yang bertujuan untuk menguasai perdagangan obat terlarang dan senjata sehingga menciptakan rasa takut bagi masyarakat.

Sedangkan CT-Force atau counter terrorist force merupakan organisasi yang dibentuk pemerintah untuk memberantas para teroris. (www.gemscool.com)

Game online merupakan jenis permainan yang dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif bagi pemainnya. Dampak positif yang dapat diambil dari permainan game online ini memberikan manfaat bagi pemainnya yaitu sebagai sarana hiburan, karena dengan bermain game online seseorang dapat sedikit melupakan aktivitas yang dilakukannya sehari-hari yang membuat jenuh, sehingga bermain game online, dapat memberikan sedikit penyegaran setelah melakukan rutinitas sehari-hari. Selain itu game online ini dapat melatih seseorang menjadi lebih konsentrasi, karena untuk memenangkan sebuah pertandingan dibutuhkan konsentrasi yang khusus agar dengan mudah mengalahkan lawanya. Game online ini dapat melatih kecerdasan, misalnya pada jenis permainan perang, dari situ pemain dituntut untuk menyusun strategi agar tidak terkalahkan oleh lawanya, sehingga pemain dapat mengendalikan kapan dia harus menyerang dan harus mempertahankan diri dari musuh.

Namun game online juga mempunyai sisi negatif untuk pemainnya, karena game online ini, membuat orang menjadi kecanduan, yang kemudian membuat orang jadi lupa waktu dan dapat menimbulkan rasa malas untuk melakukan aktivitas lainnya. Telah terjadi banyak kasus kematian yang disebabkan karena kecanduan game online, diantaranya ada sebuah kasus yang diberitakan dari situs berita online, *okezone.com* yaitu pada bulan november 2012 ada seorang pemuda dari Thailand tewas dengan posisi duduk dan tepat berada di depan komputernya, diduga pemuda itu tewas setelah bermain game semalaman.

(www.okezone.com).Selain itu kasus lain yang menewaskan seorang remaja tewas di sebuah warung internet atau warnet di Taiwan, diduga remaja itu tewas karena bermain game online lebih dari 23 jam tanpa henti, tidak makan dan tidak minum. (www.tekno.kompas.com)

Game online memang memberikan dampak yang positif, tetapi lebih banyak dampak negatifnya bagi penggunanya, untuk itu perlu adanya pengawasan sejak dini terhadap anak-anak agar tidak menjadikan sebuah kecanduan pada game online yang mengakibatkan hal yang tidak diinginkan. Anak usia 8-10 tahun ini perlu mendapatkan perhatian yang lebih dari orangtuanya, karena anak usia tersebut masih belum bisa membedakan apa yang dilakukannya itu benar atau tidak.

Anak-anak kisaran umur 8-10 tahun merupakan anak-anak usia sekolah dasar. Aristoteles membagi masa perkembangan menjadi 3 periode,yaitu masa pertama pada umur 0-7 tahun yang disebut masa kecil,umur 7-14 tahun masa anak-anak belajar atau sekolah rendah,yang ketiga adalah umur 14-21 yaitu masa remaja dan pubertas. Pada usia 10- 12 tahun merupakan masa anak-anak belajar atau pada masa sekolah rendah,masa-masa ini biasa biasa disebut dengan masa realisme,dimana pada masa ini perkembangan fantasi anak mulai berhenti dan diarahkan dan diberi pengertian pada benda-benda konkrit yang ada di sekitarnya. (Aristoteles dalam Sujanto,1984)

Pada usia 8-10 tahun, anak mulai adanya keinginan untuk berkomunikasi dengan dunia yang lebih luas. Anak usia tersebut mulai menunjukkan kegemaran menyenangi sesuatu hal atau bisa disebut dengan hobby. Anak-anak sanggup

berjam-jam, bahkan berhari-hari, untuk melakukan sesuatu yang disenanginya sehingga tidak ingat lagi dengan hal yang lainya seperti, belajar, makan dan lain-lain. Peran orangtua sangat dibutuhkan untuk mengawasi segala kegiatan yang dilakukan oleh anaknya baik di dalam rumah maupun di luar rumah.

Peran keikutsertaan orangtua yang terdiri dari ayah dan ibu sangat penting dalam membentuk pribadi anak yang lebih baik. Karena keluarga merupakan salah satu tempat untuk memberikan pendidikan nilai dan norma kehidupan. Pengarahan dan pemberian dukungan kebebasan anak untuk berkreasi dan berekspresi merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan orangtua agar anak tersebut bisa nyaman menjadi dirinya sendiri.

Fase perkembangan pada masa pemuda, yaitu fase pueral, fase negatif dan fase pubertas. Fase yang pertama adalah fase pueral dimana pada fase ini mereka tidak mau lagi disebut sebagai anak-anak, anak tersebut mulai memisahkan diri dari orangtua, mendewakan tokoh-tokoh yang di pandang memiliki kelebihan. Kedua adalah fase negatif, pada fase ini, anak menunjukkan sikap menolak dan yang ketiga adalah fase puber atau remaja, masa ini adalah masa yang paling lama dari fase-fase yang lain. (Sujanto, 1984)

Game online ini banyak di gemari oleh anak-anak sampai orang tua. Tidak sedikit pengguna game online yang berusia 8-10 tahun. Pada usia tersebut peran orangtua dalam mengawasi penggunaan game online sangat diperlukan. Pemahaman tentang dampak baik dan buruk terhadap penggunaan game online perlu ditekankan. Pengawasan orang tua terhadap kegiatan anak dalam berinternet atau menggunakan game online sangat mempengaruhi. Seharusnya waktu untuk

bermain game anak lebih dibatasi, karena sebuah permainan atau game akan memberikan dampak pada seorang anak, yaitu anak menjadi merasa kecanduan atau adanya rasa ingin mengulangi sebuah permainan tersebut, sehingga mengakibatkan anak menjadi malas untuk melakukan aktivitas yang lainnya.

Komunikasi orangtua yang dilakukan kepada anaknya dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti mengawasi langsung, berkomunikasi dengan memberikan pemahaman tentang dampak bermain game online berlebihan dan memberikan kepercayaan terhadap anak jika telah memiliki pandangan yang sama. Seorang anak tidak akan pernah merasa bersalah, sebelum dia mengetahui bahwa perbuatan yang dilakukan itu merupakan sebuah pelanggaran. (Sujanto, 1996)

Faktor keterbatasan orangtua dalam mengakses sebuah internet merupakan alasan utama dalam memberikan pemahaman mengenai dampak bermain game online. Mark Poster meluncurkan buku besarnya, *The second Media Age*, yang menandai era media kedua, dimana interaktif dan komunikasi jaringan, khususnya dunia maya akan merubah masyarakat (Little John, 2009).

Penyedia jasa warung internet atau warnet sudah bukan menjadi hal yang baru di masyarakat. Sebagian besar orang seringkali menggunakan jaringan internet, untuk sekedar mencari informasi, berkomunikasi dengan orang lain melalui media sosial dan juga sebagai sarana penghibur dengan bermain game online disela-sela waktu luang. Jika dirumah tidak memiliki akses internet, mereka lebih memilih untuk pergi ke warnet.

Hampir sebagian besar warnet sering dijumpai di sekitar tempat tinggal masyarakat, penyedia jasa warung internet atau warnet ini lebih memilih tempat yang ramai dengan pelajar, karena mereka lebih relatif sering menggunakan akses internet. Di era globalisasi ini internet dipandang sebagai kebutuhan primer oleh sebagian besar orang, selain sandang, pangan dan papan. Mereka akan melakukan apapun untuk dapat mengakses internet, termasuk pergi ke warnet, jika di rumah tidak memiliki akses internet. Hal yang biasa dilakukan mereka di warnet misalnya untuk mencari tahu sesuatu untuk bahan mengerjakan tugas-tugas, mengunduh lagu dan juga bermain game online.

Kini warnet bisa dijumpai tidak hanya di sekitar tempat tinggal masyarakat, namun warung internet atau warnet sekarang sudah mulai merambah ke pusat perbelanjaan atau mall. Penyedia jasa warnet mulai memasuki pusat perbelanjaan atau mall, salah satunya adalah pusat perbelanjaan atau mall yang terkenal di kota Solo, yaitu Solo Square.

Fenomena yang terjadi di Y! Game Online Solo Square ini, sering terlihat ada beberapa orangtua yang khusus untuk mendampingi anaknya bermain game online dan ada beberapa anak yang bermain game online sendirian tanpa dampingan orangtua. Mereka terlihat sangat berantusias dalam memainkan game tersebut, hal itu dapat dilihat ketika anak tersebut kalah, mereka mengekspresikan kekecewaannya karena mereka kalah dalam permainan. Selain itu Aktivitas yang dilakukan orangtua dalam mendampingi anaknya bermain game online ini bermacam-macam diantaranya, mendampingi anaknya yang sedang bermain game online dengan cara duduk disampingnya, ada pula yang duduk disamping anaknya

dengan membantu mengarahkan permainan game itu dan ada juga orangtua yang duduk disampingnya sambil menyuapi makan anaknya yang sedang asik bermain game online. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Kualitatif* dengan menggunakan metode *Deskriptif Kualitatif*.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Niken Olivia Kusumadewi dari Universitas Diponegoro, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, tentang Pengalaman Komunikasi Orangtua dan Remaja dalam Memahami dampak Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2010. Permasalahan yang muncul bagaimana komunikasi antar pribadi yang dilakukan oleh orangtua dan remaja mereka dalam memberikan pemahaman mengenai dampak dari penggunaan facebook. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan pengalaman komunikasi orangtua dan remaja dalam memberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan situs jejaring sosial facebook. Selain itu juga cara pengawasan yang dilakukan orangtua terhadap kegiatan remaja dalam menggunakan facebook. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian ini menemukan bahwa orangtua dan remaja memiliki pengalaman yang berbeda, faktor keterbatasan orangtua menjadi alasan utama dalam proses sulitnya memberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan facebook kepada remaja, selain itu pengawasan orangtua dilakukan dengan 3 tahap, yaitu pengawasan langsung, dialog dalam memberikan pemahaman mengenai dampak penggunaan facebook dan pemberian kepercayaan ketika orangtua dan remaja telah tercipta kesepakatan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Windy Pungky Sukaputri dari Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur tentang “Pola Komunikasi Orangtua dengan Anak Pengguna Game Online yang Berprestasi. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2012. Permasalahan yang muncul bagaimana pola komunikasi orangtua dengan anak yang berprestasi yang berdomisili di kawasan penyewaan game online. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui masalah pada anak pengguna game online yang memiliki prestasi dengan tempat tinggal yang berada dekat dengan penyewaan game online. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa adanya keseimbangan antara penerimaan dengan kontroling orangtua, anak diberikan kesempatan untuk berkomunikasi secara terbuka, guna menyampaikan pendapat dan apa yang mereka rasakan.

Dari kedua penelitian terdahulu diatas dapat dikatakan bahwa sebuah media online yang berbasis internet dapat memberikan dampak buruk bagi penggunanya, dan akan menggeser kebiasaan-kebiasaan berkomunikasi dan bermain sebelum adanya media sosial atau permainan yang diakses dengan internet. Persamaan penelitian penulis dengan peneliti terdahulu yang pertama yaitu ingin meneliti dan mengetahui bagaimana komunikasi antar pribadi yang dilakukan orangtua dan anaknya dalam memahami dampak yang ditimbulkan dari media online. Kemudian yang kedua persamaanya ingin melihat bagaimana komunikasi yang terbentuk dalam sebuah keluarga, dimana anaknya tersebut senang bermain game online.

Perbedaan antara penulis dengan penelitian yang pertama yaitu objek penelitiannya, penulis meneliti tentang komunikasi antar pribadi yang dilakukan antara orangtua dan anak yang berumur 8-10 tahun dalam memahami dampak bermain game online terhadap prestasi di sekolah, sedangkan penelitian terdahulu meneliti tentang komunikasi antar pribadi antara orangtua dan remaja dalam memahami dampak penggunaan situs jejaring sosial facebook. Selain itu metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini juga berbeda, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian fenomenologi. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu yang kedua yaitu, penulis ingin mengetahui bagaimana komunikasi antarpribadi orangtua dan anak dalam memberikan pemahaman tentang dampak bermain game online, dan penulis terdahulu ingin mengetahui pola komunikasi orangtua dan anak berprestasi yang berdomisili dekat dengan penyewaan game online.

Alasan penulis memilih untuk meneliti ini, bahwa permainan game online secara berlebihan membuat pengaruh yang buruk terhadap prestasi anak di sekolah. Sehingga harus ada pembatasan bermain game dari orangtua agar tidak mengganggu prestasi anaknya, untuk itu penulis memutuskan untuk melakukan penelitian ini. Tujuan dari penulis yaitu ingin mengetahui komunikasi antar pribadi yang dilakukan orangtua terhadap anaknya dalam memahami dampak bermain game online terhadap prestasi di sekolah. Disini penulis ingin melihat seberapa besar peran orangtua dalam memberikan pengawasan terhadap anaknya dan memberikan pengarahan tentang dampak buruk yang ditimbulkan dari bermain game online secara berlebihan.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat di rumuskan sebagai berikut: Bagaimana komunikasi antar pribadi yang dilakukan orangtua terhadap anak usia 8-10 tahun dalam memberikan pemahaman mengenai dampak bermain game online terhadap prestasi di sekolah?

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah diatas, dapat ditarik sebuah tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui komunikasi antar pribadi antara orangtua dan anak usia 8-10 tahun dalam memahami tentang dampak bermain game online terhadap prestasi di sekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis :

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada masyarakat, khususnya orangtua untuk memberikan pemahaman tentang dampak dari bermain game online pada anaknya. Selain itu diharapkan memberi manfaat untuk orangtua dalam menangani anak yang suka bermain game online

2. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi kajian ilmu komunikasi, khususnya komunikasi antar pribadi orangtua dan anak. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Tinjauan Pustaka

1. Komunikasi

Setiap harinya setiap orang melakukan komunikasi dengan orang lain, keluarga, teman untuk berinteraksi satu sama lain. Komunikasi merupakan dasar dalam menjalin sebuah hubungan, tanpa adanya komunikasi yang baik kita tidak bisa mendapat informasi dan tidak dapat memahami orang lain. Selain itu komunikasi menjadi jembatan untuk menghubungkan kita ke dunia yang lebih luas dalam berhubungan dengan orang lain.

Pada hakikatnya komunikasi merupakan proses pernyataan manusia untuk mengungkapkan sebuah pemikiran dan perasaan dengan melalui sebuah bahasa sebagai media penyalurannya. (Efendy,2003). Menurut Deddy Mulyana dalam bukunya yang berjudul “Ilmu Komunikasi”, Harold Laswell memberikan definisi komunikasi dengan cara menjawab sebuah pertanyaan “*Who Says What To Whom In Which Channel With What Effect?*” yang artinya adalah “Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran atau Media apa Dengan Pengaruh Apa”. Menurut Harold Lasswell membagi lima unsur komunikasi, yaitu sumber (source), pesan (message), saluran atau media (channel), penerima (receiver) dan efek (effect). (Mulyana, 2005).

Menurut beberapa pakar atau ahli level atau tingkat komunikasi dibagi menjadi beberapa bagian, (Mulyana,2005), yaitu :

- a. Komunikasi Intrapersonal, yaitu komunikasi dengan diri sendiri, sebagai contoh adalah berpikir, setiap orang yang sedang dihadapkan pada suatu masalah pribadi, mereka berusaha mencari

solusi dengan berbagai pertimbangan dan bertanya pada diri sendiri.

- b. Komunikasi Interpersonal (antarpribadi), yaitu berkomunikasi dengan orang-orang dengan cara bertatap muka secara langsung, yang memungkinkan terjadinya percakapan satu sama lain.
- c. Komunikasi Organisasi, komunikasi ini bersifat formal dan juga informal yang terjadi dalam suatu organisasi dan berlangsung dalam suatu jaringan yang besar.
- d. Komunikasi Kelompok, yaitu kumpulan orang-orang yang berinteraksi untuk saling mengenal satu sama lain yang menjadi tujuan utamanya.
- e. Komunikasi Massa, yaitu komunikasi yang terjadi dengan menggunakan media massa cetak atau elektronik yang di kelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan untuk ditujukan kepada semua orang.
- f. Komunikasi Publik, yaitu komunikasi yang terjadi antara seorang pembicara dengan sejumlah orang-orang yang tidak dapat dikenal satu-satu.

Dalam penelitian ini, komunikasi yang digunakan adalah komunikasi antarpribadi atau *interpersonal communication*, yaitu komunikasi yang melibatkan antara orang-orang dengan cara bertatap muka secara langsung, sehingga dapat menciptakan percakapan yang lebih terbuka dan dapat menangkap pesan yang disampaikan baik secara verbal ataupun nonverbal.

2. Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antar pribadi merupakan sebuah hubungan atau dyadic antara satu orang dengan satu orang lainnya. Ada 2 jenis hubungan atau dyadic, dyadic primer dan dyadic koalisi. Dyadic primer yaitu hubungan antara dua orang yang utama ketika kita terlihat dalam komunikasi yang melibatkan lebih dari dua orang, sedangkan dyadic koalisi yaitu hubungan antara dua orang yang terbentuk dari kelompok yang lebih besar yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Budyatna & Ganiem, 2011)

Selain itu komunikasi antar pribadi merupakan sebuah perkembangan hubungan, yaitu sebuah rangkaian dari hubungan impersonal atau tidak dekat menjadi lebih dekat satu sama lain. Pada kenyataannya komunikasi antarpribadi dengan cara bertatap muka secara langsung membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya. Komunikasi dengan anggota keluarga, yaitu dengan ayah dan ibu termasuk kedalam komunikasi antar pribadi.

Menurut Fitzpatrick, komunikasi keluarga tidak bersifat acak atau random, melainkan terpola berdasarkan dengan skema-skema bagaimana sebuah keluarga berkomunikasi satu sama lain (Morissan, 2013) antara lain:

- a. Seberapa intim suatu anggota keluarga
- b. Seberapa besar individualitas dalam keluarga
- c. Faktor eksternal keluarga, seperti teman, pekerjaan dll

Selain itu sebuah keluarga memiliki orientasi yang berbeda dalam berkomunikasi. Ada dua jenis orientasi yang penting untuk diperhatikan, (Morissan,2013) yaitu:

1. Orientasi percakapan, keluarga yang memiliki orientasi percakapan tinggi ini biasanya selalu senang berbicara atau sering berkomunikasi dengan anggota keluarganya, begitu pula sebaliknya jika dalam keluarga memiliki orientasi percakapan yang rendah, biasanya antar anggota keluarga ini tidak banyak melakukan aktivitas komunikasi.
2. Orientasi kepatuhan, keluarga yang memiliki orientasi kepatuhan tinggi ini biasanya memiliki anak-anak yang sering berkumpul dengan orangtuanya, begitu pula sebaliknya jika di dalam keluarga orientasi kepatuhannya rendah, anggota keluarga lebih bersifat individualis dan senang menyendiri.

Keluarga merupakan sebuah kelompok yang memiliki sebuah hubungan yang sangat akrab dan memiliki ikatan batin yang cukup kuat. Keluarga dibangun dengan cara-cara yang berbeda, tergantung pada pola didikan yang diajarkan dalam keluarganya. Fitzpatrick mengidentifikasi tipe-tipe dalam sebuah keluarga, (Morissan,2013), tipe tipe ini dibagi menjadi empat, yakni:

- a. Tipe Konsensual, tipe ini merupakan tipe keluarga yang senang berkomunikasi antar keluarga dan juga memiliki orientasi kepatuhan yang tinggi. Dalam tipe ini, pemegang keputusan adalah orangtua, komunikasi bersifat terbuka dan selalu menerima apa yang dikatakan oleh anaknya, namun biasanya keputusan yang diambil pada tipe ini tidak akan disetujui oleh anak-anaknya, akan

tetapi orangtua berusaha untuk memberikan penjelasan agar anaknya mengerti.

- b. Tipe Pluralistis, tipe ini merupakan tipe keluarga yang sangat sering berkomunikasi dengan anggota keluarganya dengan tingkat orientasi kepatuhan rendah. Dalam tipe ini orangtua tidak terlalu mengontrol anak-anaknya, karena setiap anggota keluarga membuat keputusannya masing-masing, keputusan dari salah satu anggota keluarga yang terbaik dan dianggap benar, maka anggota keluarga yang lain menerimanya.
- c. Tipe Protektif, tipe ini merupakan tipe keluarga yang jarang melakukan aktivitas komunikasi dengan orientasi kepatuhan yang tinggi. Anak-anak harus patuh terhadap keputusan yang diambil oleh orangtuanya, dan tidak menjelaskan alasannya kepada anak-anak.
- d. Tipe Laissez-Faire, tipe ini merupakan tipe keluarga yang lepas tangan atau tidak mau banyak terlibat dengan anggota keluarga dan tidak peduli dengan aktivitas yang dilakukan anggota keluarganya.

Sebagai anggota keluarga yang baik, hendaknya menjaga hubungan yang baik dengan cara berinteraksi antar anggota keluarga, seperti memberikan dukungan positif secara individual. Dukungan dari anggota keluarga membuat seorang individu dihargai dan berarti dalam keluarganya. Sebagai contoh seorang orangtua memberikan dukungan positif kepada anaknya selagi hal yang didukung orangtua tidak mengganggu aktivitas belajar dan prestasi di sekolah.

Komunikasi antar pribadi antara orangtua dan anak ini sangat dibutuhkan karena, akan membuat anak menjadi lebih terbuka dengan orangtuanya. Anak tersebut akan terbiasa mengatakan apa yang dirasakannya yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, sehingga akan terjalin komunikasi yang baik antara orangtua dan anak. Orangtua akan memahami apa yang diinginkan anaknya. Seperti bermain game online, jika dalam sebuah keluarga sudah tercipta komunikasi yang terbuka, anak-anak akan terbiasa mengatakan kepada orangtuanya, bahwa dirinya sedang ingin bermain game online. Otomatis orangtua akan memikirkan langkah apa yang harus dilakukan, misalnya memperbolehkan anaknya bermain, namun tidak terlalu lama. Dari hal tersebut anak akan dengan sendirinya mematuhi apa yang dikatakan orangtuanya, karena nantinya anak akan berpikir, daripada tidak diijinkan bermain game online, lebih baik menuruti apa yang dikatakan orangtuanya, walaupun awalnya mungkin berat buat anak untuk menuruti, tapi jika hal tersebut terus dilakukan orangtua, maka suatu saat anak-anak akan mengerti.

3. Game Online

Game online merupakan sebuah permainan yang menggunakan akses internet dan menggunakan sebuah alat yaitu personal computer atau PC. Internet merupakan sebuah media baru yang kedua, pada tahun 1990, sebagai penanda adanya sebuah media baru, Mark Poster meluncurkan sebuah buku besarnya, yaitu *The Second Media Age*. Pada periode ini mengubah masyarakat kedalam teknologi interaktif dan komunikasi jaringan khususnya dunia maya. (Littlejohn, 2009)

Game online merupakan sarana hiburan yang memberikan rasa kepuasan tersendiri bagi pecinta game online. Game online dapat dimainkan oleh semua orang dalam satu permainan. Game online merupakan game yang bertanding antar manusia untuk memenangkan sebuah misi, sehingga game online merupakan sebuah kompetisi untuk bersaing mempertahankan diri dan berusaha untuk mengalahkan lawan mainnya.

Game online merupakan permainan yang di gemari oleh anak-anak, remaja, hingga dewasa. Selain sebagai sarana hiburan, kini game online menjadi pilihan utama anak-anak untuk bermain dibanding dengan permainan offline dan permainan tradisional lainnya. Visualisasi yang di tampilkan dari game online sangat variatif dan menarik sehingga orang-orang, terutama anak-anak lebih tertarik bermain game online.

Berbeda dengan game offline, seperti play station dan game offline lainnya, game online ini tidak hanya melawan mesin komputer saja. Namun dalam permainan game online, setiap orang yang mempunyai akses internet dapat memainkan game tersebut. Didalam permainan game online, setiap gamers bertanding dengan orang lain, jadi tidak hanya berkompetisi dengan mesin, namun berkompetisi dengan orang secara nyata melalui dunia maya untuk memenangkan sebuah pertandingan.

Perbedaan yang terlihat antara game online dengan game offline yaitu, jika game offline dapat dimainkan kapan saja dengan memilih lawan main sesuai yang kita inginkan, sedangkan game online, gamers tidak bisa menentukan kriteria lawan yang dia inginkan, karena setiap gamers harus membuat avatar atau

tokoh yang akan dia pilih untuk ditandingkan dengan orang lain. Karakter yang ditampilkan setiap gamers berbeda-beda, gamers dapat memilih karakter yang akan dia pakai, tak sedikit gamers laki-laki memilih karakter perempuan sebagai tokoh utama yang akan bertanding dengan orang lain.

Game online ini mempunyai karakteristik yang membuat orang yang sering memainkannya akan menjadi kecanduan, karena jika seorang *gamers* kalah dalam sebuah permainan, maka mereka akan melawan rasa penasaran yang membuat kalah dalam permainan dan jika sudah menang mereka merasa belum puas dan akan mencoba memenangkan di permainan selanjutnya. Tak sedikit biaya yang harus dikeluarkan dalam game online, karena untuk membuat karakter yang kuat harus mempunyai amunisi yang lebih, tak jarang banyak gamers ini mengeluarkan uang untuk membeli amunisi yang berbentuk voucher yang bisa di dapatkan di tempat penyedia jasa game online.

Selain itu pecinta game online atau gamers mempunyai karakteristik, yaitu pecinta game dengan tipe *casual gamers*, yaitu pemain cenderung memainkan genre game apapun dengan tingkat kemudahan yang relatif lebih. Selanjutnya pecinta game dengan tipe *hardcore gamer*, pemain dengan tipe seperti ini cenderung lebih ke kenotasi negatifnya, pecinta game tipe ini bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online hingga melupakan segala aktifitas lainnya. Kemudian tipe yang terakhir adalah *true gamer*, yaitu model tipe pemain seperti ini cenderung lebih dewasa, tidak memprioritaskan bermain game online, dan hanya menganggap game online menjadi sarana menghibur diri.

(www.tekno.liputan6.com)

Game online ini mampu membuat pemainnya menjadi kecanduan, termasuk anak-anak, karena game online menampilkan gambar animasi-animasi dan suara yang dikemas secara menarik, sehingga anak-anak akan lebih menikmati setiap permainannya. Game online ini akan berdampak buruk, jika tidak adanya pengawasan langsung dari orangtuanya. Game online ini membuat anak menjadi lupa waktu untuk melakukan aktivitas lainnya, jika tidak adanya kontrol dari orangtua, dari hal tersebut nantinya akan menimbulkan rasa malas pemainnya, karena sudah terlalu asik bermain game online selama berjam-jam, yang kemudian menjadikan lelah pemainnya, sehingga malas untuk melakukan aktivitas lainnya.

4. Psikologi perkembangan anak.

Setiap manusia mengalami proses perkembangan baik dari fisiknya maupun psikologinya. Psikologi sebuah kata yang berasal dari bahasa Yunani, *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang diartikan sebagai ilmu pengetahuan, jadi dapat disimpulkan bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Ada beberapa ilmu yang mempelajari tentang psikologi, diantaranya adalah psikologi perkembangan. Psikologi perkembangan adalah ilmu yang mempelajari tentang perkembangan manusia dan perubahan aspek kejiwaan serta sebagai faktor pembentuk perilaku seseorang sejak dilahirkan ke dunia hingga mati. Dalam psikologi perkembangan ada batasan-batasan waktu dari bayi hingga dewasa yang ditandai dengan perubahan tingkah laku manusia. (Jahja, 2011)

Manusia terdiri dari beberapa tahap, untuk mengetahui setiap perkembangan manusia, psikologi perkembangan memperdalam pada setiap tahapan tersebut. Tahapan yang cukup mendapatkan perhatian besar yaitu tahap psikologi perkembangan anak. Psikologi perkembangan anak merupakan ilmu yang hanya khusus mempelajari secara mendalam tentang aspek perkembangan pada anak-anak. Psikologi perkembangan anak tidak hanya memberikan kerangka dalam mengenal dan memahami anak, tetapi juga memberikan penanganan yang tepat dengan pertimbangan kondisi dari masing-masing anak. (Nuryanti, 2008)

Pada psikologi perkembangan ada beberapa aspek yang terdapat di dalamnya, diantaranya adalah aspek kognitif. Aspek ini merupakan salah satu wilayah atau ranah psikologis yang berhubungan dengan penalaran, pemahaman, pertimbangan, pembelajaran serta pengolahan informasi pada anak. Usia 8-10 tahun merupakan masa anak-anak atau masa sekolah pada tingkat dasar. Menurut Jean Piaget membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan; (Sujanto,1996)

- a. Tahap *sensory-motor*, yakni perkembangan wilayah kognitif yang terjadi pada usia 0 sampai 2 tahun.
- b. Tahap *pre-opperational*, yaitu perkembangan wilayah kognitif yang terjadi pada usia 2 sampai 7 tahun.
- c. Tahap *concrete-opperational* ini terjadi pada usia 7 sampai 11 tahun.
- d. Tahap *formal-opperational*, terjadi pada usia 11 sampai 15 tahun.

Usia 8-10 tahun termasuk kedalam tahap *concrete-opperational*, yaitu pada tahap ini, bahwa anak-anak mulai menunjukkan beberapa tugas mengurutkan suatu objek dan aturan tertentu. Selain itu pada usia ini merupakan masa anak-anak yang mulai senang bermain dengan permainan yang menggunakan aturan. Sebuah permainan mempunyai dua fungsi utama, fungsi kognitif dan fungsi emosi. Dari fungsi kognitif, permainan membantu anak-anak mengembangkan kompetensi dan ketrampilan, sedangkan dari fungsi emosi, permainan membuat anak dapat mengatasi rasa kegelisahan dan memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan yang terpendam pada dirinya dengan permainan yang dipilih. (Jahja, 2011)

Anak-anak usia 8-10 merupakan anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Selain bermain, tugas terpenting bagi mereka adalah belajar. Pada usia tersebut kebanyakan anak-anak lebih memilih untuk bermain daripada belajar, karena belajar dianggap sebagai aktivitas yang menjenuhkan. Sehingga dalam masa perkembangan, seorang anak perlu mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari orangtuanya. Peran orangtua sangat dibutuhkan, karena anak-anak usia 8-10 tahun belum bisa menentukan baik dan buruk aktivitas yang dilakukannya.

Psikologi perkembangan seorang anak menjadi baik atau buruk dapat dilihat dari cara pengasuhan orangtua, tentunya setiap orangtua memiliki cara pengasuhan yang berbeda-beda, sehingga anak yang satu dan yang lainnya tidak sama. Menurut Diana Baumrind, 1972 terdapat tiga tipe pengasuhan orangtua terhadap anaknya, diantaranya adalah:

1. Pengasuhan Otoratif adalah pengawasan yang dilakukan oleh orangtua dengan ekstra ketat terhadap anak-anaknya, namun tipe ini orangtua bersifat menghargai pendapat dan mengikutsertakan anak dalam mengambil setiap keputusan di keluarganya.
2. Pengasuhan Otoriter adalah pengawasan yang dilakukan oleh orangtua dengan membatasi ruang gerak anaknya dan menuntut anak-anak untuk menuruti segala perintah dari orangtua.
3. Pengasuhan Permisif adalah pada tipe ini cara pengawasan dibedakan menjadi dua bagian, yaitu permissive indulgent cara pengasuhan dengan cara orangtua terlibat dalam kehidupan anaknya dengan menetapkan sedikit batasan-batasan atau kendali pada diri anaknya, pada tipe ini orangtua membebaskan anaknya untuk melakukan apa saja yang mereka inginkan. Tipe selanjutnya adalah permissive indifferent yaitu orangtua dalam tipe ini tidak terlibat dengan kehidupan anaknya, jadi orangtua tidak memberikan batasan-batasan kepada anaknya, dalam tipe ini anak cenderung kurang mempunyai rasa percaya diri yang kurang.
(Jahja, 2011)

Pengawasan dan pengasuhan orangtua sangat berpengaruh, supaya anak tidak terkena dampak yang ditimbulkan dari permainan game online. Orangtua bertugas untuk mengontrol anak-anaknya, dengan cara memberikan sedikit batasan-batasan dalam bermain game online, namun tidak sepenuhnya melarang

anak untuk bermain game online, sehingga anak akan merasa lebih nyaman jika berada dekat dengan orangtuanya.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif dapat ditimbulkan karena adanya fenomena atau gejala sosial yang merupakan makna dari sebuah kejadian yang dapat dijadikan pelajaran berharga dengan mengembangkan konsep teori (Ghony & Almanshur, 2012)

Penelitian deskriptif merupakan pemaparan sebuah situasi atau peristiwa yang terjadi. Penelitian ini memfokuskan sebuah observasi pada sebuah peristiwa yang akan diteliti. Penelitian ini merupakan penemuan yang tidak dapat ditunjukkan dengan statistik, melainkan dapat ditunjukkan dengan kehidupan sosial masyarakat, hubungan kekerabatan dan sejarah tingkah laku (Ghony & Almanshur, 2012)

Penulis meneliti sebuah peristiwa yang terjadi di Y! game online Solo Square. Peneliti terjun langsung ke lapangan sebagai pengamat untuk mencari informasi secara luas dan mendalam untuk menemukan hasil penelitian yang valid.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Y! Game Online Solo Square, Solo.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan kurang lebih selama 4 minggu, dimulai dari tanggal 12 Oktober s/d 18 Oktober 2014

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak dan orangtua yang berada di Y! Game online Solo Square. Untuk menentukan subjek yang akan dipilih, penulis menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan subjek untuk tujuan tertentu guna untuk melengkapi informasi selengkap mungkin pada peneliti. (Ghony & Almanshur, 2012)

Dalam penelitian ini mengambil 6 subjek penelitian, 3 orangtua dan 3 anak dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Anak-anak yang pernah bermain game online di Y! Solo Square
- b. Subjek penelitian akan diambil, 3 anak dan 3 orangtua
- c. Anak-anak yang berumur 8-10 tahun
- d. Anak-anak yang bermain game online didampingi oleh orang tua, bisa ayah atau ibu.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara :

- a. Observasi

Penelitian ini dilakukan sejak bulan Oktober 2014, observasi dilakukan pada saat peneliti berkunjung ke Solo Square dan melihat ada beberapa orangtua yang sedang menunggu anaknya bermain game online, sehingga penulis dapat

mengamati dan berinteraksi secara langsung antara orangtua dan anak di Y! Solo Square.

b. Wawancara

Pengumpulan data penulis dengan menggunakan *indepth interview* atau wawancara mendalam. Ada dua model wawancara mendalam, Wawancara mendalam mencakup model terfokus atau semi struktur dan tak terstruktur. (Rejeki, 2011)

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan wawancara mendalam dengan model tak terfokus atau semi terstruktur antara peneliti dengan subjek penelitian karena agar terlihat natural dengan berpedoman pada *interview guide* atau pedoman untuk berwawancara. Pedoman wawancara adalah daftar tentang suatu isu-isu dan muatan wawancara yang terfokus dan menjadi inti dari rumusan masalah yang akan di ungkap oleh peneliti. Wawancara ini dilakukan secara mendalam dengan beberapa informan yang sesuai dengan kebutuhan untuk menjawab penelitian ini. Tahap wawancara dilakukan dengan bertanya, menginterpretasi, menyimpulkan, memeriksa dan verifikasi. Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan peneliti akan mewawancarai dengan cara menemui langsung subjek penelitian (Rejeki, 2011)

Wawancara ini merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka secara langsung antara peneliti dan objek penelitian. Secara teknis pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan alat bantu rekam untuk merekam aktivitas wawancara antara peneliti dan objek penelitian, selain itu peneliti menggunakan buku untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting oleh peneliti.

Waktu yang dilakukan untuk melakukan wawancara mendalam dengan objek penelitian, dibutuhkan waktu masing-masing sekitar 20-30 menit.

c. Catatan Lapangan

Penelitian ini menggunakan catatan lapangan. Catatan lapangan berisi tentang kronologis yang sesuai dengan hari, tanggal waktu dan tempat penelitian. Catatan lapangan dibuat dengan terperinci tentang segala apa yang di dengar dan dilihat oleh peneliti.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan pada saat wawancara dilapangan dengan subjek penelitian yang dilakukan pada saat pengumpulan data di lapangan. Proses analisis yang pertama dengan mempelajari seluruh data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang berbeda, yang berupa hasil wawancara, catatan dilapangan. Proses selanjutnya adalah mereduksi data atau membuat rangkuman yang berisi tentang inti dari penelitian dan proses terakhir adalah memeriksa validitas dan penafsiran data. (Bungin, 2003)

6. Teknik Validitas Data

Ada beberapa hal yang harus dilakukan agar hasil penelitian dapat dipercaya oleh orang lain, yaitu dengan cara berinteraksi dengan subjek penelitian lebih lama di lokasi penelitian. Hal ini dilakukan agar mendeteksi dan memperhitungkan kemungkinan penyimpangan yang terjadi. (Ghony & Almanshur,2012)

Teknik validitas penelitian ini menggunakan triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data

digunakan sebagai pembanding. Untuk menentukan keabsahan dari penelitian ini, penulis menggunakan validasi data berupa triangulasi sumber, yaitu mengecek dan mengkroscek kembali sebuah informasi yang berasal dari waktu dan alat berbeda yang berasal dari wawancara yang perlu diuji dengan observasi dan hasil lainya (Ghony dan Almanshur, 2012)

G. Kerangka Pemikiran

