

Komunikasi Preventif Orang Tua Terhadap Tingkah Laku Anak Yang Kecanduan *Game Higgs Domino*

Trisnawati

Komunikasi dan Penyiaran Islam, FUAD IAIN Lanagsa, Langsa, Indonesia

Email: bundaaqilraziq@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan salah satu dampak negatif yaitu kecanduan anak terhadap *game higgs domino*. Selanjutnya tugas orang tua adalah melakukan pencegahan dengan cara melakukan komunikasi. Rumusan masalah: Bagaimana komunikasi Preventif orang tua terhadap tingkah laku anak yang kecanduan *game higgs domino*, kendala yang dihadapi dan solusi yang diberikan dalam melakukan komunikasi tersebut? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui komunikasi Preventif orang tua terhadap tingkah laku anak yang kecanduan *game higgs domino*, kendala yang dihadapi dan solusi yang diberikan dalam melakukan komunikasi tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian studi lapangan dengan pendekatan kualitatif. Sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara dan sumber data sekunder dari buku-buku atau jurnal yang mendukung penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komunikasi preventif yang digunakan orang tua terhadap tingkah laku anak yang kecanduan *game higgs domino* dengan cara melakukan komunikasi interpersonal dengan anak mereka yang kecanduan game, serta memberikan nasihat agar mereka meninggalkan game tersebut. Kendala yang dihadapi oleh orang tua dalam melakukan komunikasi preventif orang tua terhadap tingkah laku anak yang kecanduan *game higgs domino* adalah masalah waktu, dimana dalam menghilangkan kecanduan tersebut dibutuhkan waktu yang tidak singkat, selain itu masalah orang tua yang gaptek. Solusi orang tua dalam melakukan komunikasi preventif terhadap tingkah laku anak yang kecanduan *game higgs domino* adalah dengan cara mengontrol hp anak-anak mereka, memanfaatkan fitur kontrol orang tua pada hp android dan bekerja sama dengan anggota keluarga untuk menghilangkan kecanduan anak terhadap *game higgs domino*.

Kata Kunci: Komunikasi Preventif, *Game Higgs Domino*,

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak dijumpai berbagai macam jenis permainan yang telah dikembangkan oleh manusia untuk mencapai kesenangan bagi dirinya. Salah satu jenis permainan yang populer di masyarakat saat ini adalah *game online*. *Game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer, seperti LAN atau internet sebagai medianya. Penggunaan jaringan internet membuat permainan yang terdapat di *game online* dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) dalam waktu yang sama dan di tempat yang berbeda dengan menggunakan komputer, konsol, *handheld*, atau *smartphone* yang didukung dengan jaringan internet (Sihite dan Putri, 2020).

Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan *online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dan permainan *online* itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan *online* berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan *online* dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya. *Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan layar android sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minurn, sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan (adiktif) bermain permainan *online* (Agustina, 2016). Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang, secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan dan melupakan hal-hal yang lainnya.

Hal itu pula yang terjadi pada anak-anak yang tinggal di Desa Lhok Dalam Kecamatan Peureulak berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan diperoleh informasi bahwa saat ini anak-aak di Desa tersebut sangat kecanduan bermain *game online*. Saat ini *game online* yang sangat banyak digemari oleh anak-anak salah satunya adalah *game higgs domino*. Dalam praktiknya biasanya anak-anak tersebut duduk berkumpul dengan temannya dan membentuk satu tim untuk berpartisipasi dalam *game online* tersebut. efek yang sangat dirasakan adalah mereka sampai lupa waktu, tidak mengerjakan tugas sekolah, tugas rumah bahkan sampai lupa makan dan minum.

Untuk mengatasi hal tersebut orang tua harus dapat membangun komunikasi preventif yang baik antara orang tua dan anak. Apabila hubungan antara anggota keluarga didasarkan atas komunikasi yang efektif maka komunikasi dapat menghasilkan persamaan, saling berbagi cinta kasih yang murni dan tidak ada maksud untuk menguntungkan diri pribadi dan merugikan orang lain atau anggota keluarga. Orang tua (ayah dan ibu) memegang peranan dalam membangun hubungan antar keluarga, orang tua sebagai pemimpin memiliki tanggung jawab sebagai magnet yang dapat mengondisikan anggota keluarga untuk senantiasa mementingkan komunikasi, bukan suatu hal yang mustahil bahwa pembinaan kesejahteraan keluarga bersama secara fisik, materi, dan spiritual serta meningkatkan kedudukan keluarga dalam masyarakat adalah diawali dari komunikasi yang persuasif (Agustina, 2016).

Komunikasi antara orang tua dengan anak terbukti efektif dalam mengatasi perilaku kecanduan *game online* pada anak di beberapa wilayah. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sihite dan Putri, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa

komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dapat mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak (Sihite dan Putri, 2020). Kemudian penelitian Widiyanto, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang disampaikan secara jelas, peraturan keluarga yang tidak bisa dinegosiasi dengan sembarangan, hukuman keras apabila melanggar peraturan keluarga dapat membuat anak remaja tidak kecanduan bermain *game online* (Widiyanto, dkk, 2019).

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian studi lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Lhok Dalam Peureulak Kabupaten Aceh Timur. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara dengan orang tua dan anak yang bermain *game higgs domino* di Desa Lhok Dalam Kecamatan Peureulak. Sumber data sekunder diperoleh dari buku-buku ataupun jurnal-jurnal yang mendukung teori-teori dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data dalam penelitian ini mengikuti analisis menurut Miles dan Huberman yang tertera dalam buku Hardani, jadi analisis data tersebut terbagi dalam tiga alur kegiatan secara bersamaa. Ketiga alur tersebut adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Hardani, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Komunikasi preventif yang digunakan orang tua Desa Lhok Dalam Peureulak Kabupaten Aceh Timur terhadap tingkah laku anak yang kecanduan *game higgs domino* dengan cara melakukan komunikasi interpersonal dengan anak mereka yang kecanduan game, serta memberikan nasihat agar mereka meninggalkan game tersebut. Kendala yang dihadapi oleh orang tua dalam melakukan komunikasi preventif orang tua terhadap tingkah laku anak yang kecanduan *game higgs domino* adalah masalah waktu, dimana dalam menghilangkan kecanduan tersebut dibutuhkan waktu yang tidak singkat, selain itu masalah orang tua yang gapek. Solusi orang tua Desa Lhok Dalam Peureulak Kabupaten Aceh Timur dalam melakukan komunikasi preventif terhadap tingkah laku anak yang kecanduan *game higgs domino* adalah dengan cara mengontrol hp anak-anak mereka, memanfaatkan fitur kontrol orang tua pada hp android dan bekerja sama dengan anggota keluarga untuk mengilangkan kecanduan anak terhadap *game higgs domino*.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori S-O-R. Karena dalam praktiknya pada penelitian ini diharapkan adanya efek yang timbul pada anak yang kecanduan bermain *game higgs domino* setelah dilakukan komunikasi preventif oleh orang tua mereka. Dalam teori S-O-R ini terdapat tiga elemen penting, yaitu:

1. Stimulus (Pesan), merupakan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Dalam praktiknya pada tahap ini orang tua menyampaikan pesan kepada anaknya yang kecanduan bermain *game higgs domino* agar tidak lagi mengulangi hal tersebut dengan cara memberikan beberapa nasihat dan menjelaskan dampak negatif serta hukum Islam terkait dnegan *game* tersebut.
2. Organisme (Komunikan) Merupakan keadaan komunikan disaat menerima pean. Pesan yang diterima informasi, kemudian komunikan akan memperhatikan informasi yang disampaikan. Tahap selanjutnya komunikan mencoba

mengartikan dan memahami setiap pesan yang disampaikan oleh komunikator. Pada tahap ini selanjutnya anak yang kecanduan *game higgs domino* sebagai komunikator akan mencerna dan merenungi apa yang disampaikan oleh orang tuanya, para anak yang kecanduan *game* akan berusaha mengartikan dan memahami apakah yang disampaikan oleh orang tuanya benar atau tidak.

3. Response (Efek) Merupakan dampak daripada komunikasi. Efek dari komunikasi adalah perubahan sikap. Pada tahap ini setelah anak memahami isi pesan dari orang tuanya, mereka akan memberikan respon sesuai dengan apa yang disampaikan oleh orang tuanya, jika orang tuanya memberikan penguatan positif maka respon yang diberikan adalah respon positif dan begitu juga sebaliknya.

Efek merupakan dampak dari efek komunikasi, yaitu perubahan sikap/perilaku. Proses perubahan perilaku sikap menggambarkan suatu proses belajar pada individu yang terdiri dari:

- a. Stimulus atau stimulan yang diberikan kepada organisme dapat diterima atau ditolak. Jika organisme menerima suatu stimulus, berarti individu tersebut memiliki perhatian dan stimulus tersebut efektif, tetapi jika stimulus tersebut ditolak berarti stimulus tersebut tidak efektif dalam mempengaruhi perhatian individu tersebut. Pada tahap ini melihat efek yang terjadi pada anak yang kecanduan *game higgs domino*, bahwa ada perubahan positif yang terjadi, hal ini berarti organisme atau anak menerima stimulus yang diberikan oleh orang tuanya berupa nasihat.
- b. Setelah stimulus mendapat perhatian dari organisme (diterima) maka ia mengerti stimulus ini dan dilanjutkan ke proses berikutnya. Pada tahap ini setelah anak menerima apa yang dijelaskan oleh orang tua yang berupa nasihat kemudian anak mengerti bahwa apa yang disampaikan orang tuanya adalah benar dan dia akan lanjut ke proses selanjutnya, yaitu mengolah stimulus tersebut.
- c. Setelah itu organisme mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya (bersikap). Pada tahap ini selanjutnya anak akan mengolah stimulus yang diberikan dengan cara memperlihatkan sikap yang positif yaitu secara berangsur-angsur mengurangi frekuensi bermain *game higgs domino*, sampai pada tahap tidak bermain lagi dan kecanduannya terhadap *game* tersebut hilang.
- d. Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu tersebut (perubahan perilaku). Pada tahap ini dengan dukungan orang tua dan anggota keluarga yang terus memperhatikan perubahan anak dari kecanduan *game higgs domino* sampai tidak lagi kecanduan kemudian memberikan efek kepada anak, berupa efek positif yaitu tidak lagi kecanduan *game* tersebut.

Menurut teori SOR (Stimulus Organism Response), dalam proses komunikasi, ketika menyangkut mengenai perubahan sikap, itu merupakan aspek "how", bukan "what" dan "why". Jelas dalam hal ini bagaimana berkomunikasi, bagaimana mengubah sikap serta bagaimana mengubah sikap komunikator. Dalam proses perubahan sikap, tampaknya sikap hanya dapat berubah jika stimulus yang mempengaruhinya benar-benar melampaui aslinya, ada tiga variabel penting, yaitu perhatian, pemahaman, dan penerimaan. Maksud dari ketiga variabel tersebut adalah ketika komunikator memperhatikan stimulus atau pesan yang diterimanya, berarti proses komunikasi sedang berlangsung. Jika komunikator dapat memahami stimulus atau pesan kemudian menerima dan memprosesnya, mereka akan lebih bersedia untuk mengubah sikap.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi preventif yang dilakukan oleh orang tua dalam menangani anaknya yang kecanduan game higgs dominos adalah dengan cara melakukan komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi antara orang tua dan anak. Dari beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa komunikasi antarpribadi berlangsung secara tatap muka (face to face) maka terjadilah kontak pribadi (personal contact), sehingga hasil umpan balik berlangsung seketika, sehingga komunikator dapat mengetahui apakah komunikasinya ditanggapi positif atau negatif oleh komunikan dan hasil ini dapat dilihat dari mimik atau ekspresi wajah, jika tanggapan komunikan itu negatif maka dapat diubah gaya komunikasi tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pengembangan media ajar melalui aplikasi canva dan inshoot di kelas V di MIS Terpadu Kota Langsa menyatakan bahwa respon siswa terhadap pengembangan media canva dan inshoot masuk dalam kategori tinggi yaitu 67,14% sedangkan hasil tes pada pertemuan pertama 62,50% dan pada pertemuan kedua yaitu 78,75%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media canva dan inshoot baik digunakan pada pembelajaran IPA.

1. Komunikasi preventif yang digunakan orang tua terhadap tingkah laku anak yang kecanduan game higgs domino dengan cara melakukan komunikasi interpersonal dengan anak mereka yang kecanduan game, serta memberikan nasihat agar mereka meninggalkan game tersebut.
2. Kendala yang dihadapi oleh orang tua dalam melakukan komunikasi preventif orang tua terhadap tingkah laku anak yang kecanduan game higgs domino adalah masalah waktu, dimana dalam menghilangkan kecanduan tersebut dibutuhkan waktu yang tidak singkat, selain itu masalah orang tua yang gaptek.
3. Solusi orang tua dalam melakukan komunikasi preventif terhadap tingkah laku anak yang kecanduan game higgs domino adalah dengan cara mengontrol hp anak-anak mereka, memanfaatkan fitur kontrol orang tua pada hp android dan bekerja sama dengan anggota keluarga untuk menghilangkan kecanduan anak terhadap game higgs domino.

Daftar Pustaka

- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia
- Agustina, Rika. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. E-Journal Ilmu Komunikasi. Volume 4 No 3
- Aji, C. Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Jakarta: Bounabooks
- Alam, M Fahrul. 2010. *Pengertian Game online dan Sejarahnya*. Bandung: Pustaka Setia
- Arni, Muhammad. 2004. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta : Bumi Aksara

- AW, Suranto. 2005. *Komunikasi Perkantoran "Prinsip Komunikasi untuk Meningkatkan Kinerja Perkantoran*. Yogyakarta: Media Wacana
- Barlian, Eri. 2016. *Metodologi penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang : Sukabina
- Budi, Rayudaswati. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Makassar : Kretakupa Print
- Darusman, Mhd. Ricky. 2018. *Kontrol Diri Pada Mantan Adiksi Game Online*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry
- Engkoswara dan Aan. 2015. *Administrasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Faisal, Sanapiah. 2007. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta : RajaGraffindo Persada
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Ilmu
- Harnovinsah. 2012. *Modul 3 Metode Pengumpulan Data*. Jakarta : Universitas Mercu Buana
- Hermawan, Agus. 2009. *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka setia
- Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*. Yogyakarta:Graha Il
- Ilaahi, Wahyu. 2014. *Komunikasi Dakwah*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Iriantara, Yosol dan Usep Syaripudin. 2013. *Komunikasi Pendidikan*. Bandung: Simbiosis, Rekatama Media
- Kardina. 2020. *Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo*. Palopo: IAIN Palopo
- Karyaningsih, Ponco Dewi. 2018. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta : Samudra Biru,
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar*. Banda Aceh: UIN Ar Raniry
- Kemendikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, diakses melalui situs resmi kemendikbud pada tanggal 05 September 2021 melalui situs : <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Khoiruddin, Much Faris. 2016. *Adiksi Game Online Clash Of Clans Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. Surabaya : UIN Sunan Ampel
- Masya, Hardiyansyah dan Candra. 2016. *Adi, Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/ 2016*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Vol.3, No.2

- Muhammad, Arni. 2014. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mumtahanan, Nurotun. 2015. *Upaya Penanggulangan Kenakalan Remaja Secara Preventif, Refresif dan Rehabilitasi*. Jurnal Al Hikmah, Vol.5, No.2
- Parulian Sihite, Joshua Monang dan Yuliani Rachma Putri. 2020. *Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Anak*, Jurnal E-Proceeding of Management. Vol.7. No.1
- Pitaloka, Ardanareswari Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen)*. Jurnal Sosialitas. Vol.3, No.1
- Prasatya, dkk. 2018. *Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 6, No.2
- Purwanto, Djoko. 2006. *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Erlangga
- Rahayu, Siti Yuyun. 2012. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatiningor Sumedang*. Jurnal Students. Vol.1, No,1
- Rustan, Ahmad Sultra dan Nurhakki Hakki. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi* Yogyakarta : Deepublish
- Sihite dan Putri. 2020. *Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Anak*. Jurnal E-Proceeding of Management. Vol.7, No.1
- Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing
- Soyomuktti, Nurani. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Subaidi. 2016. *Tindakan Preventif Interaksi Negatif Siswa Melalui Segregasi Kelas Berbasis Gender Di Sekolah Menengah Pertama Al-Falah Ketintang Surabaya*. Surabaya: UIN Sunan Ampel
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antarpribadi*. Semarang: UNNES Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. Jurnal Jaffray. Vol.15, No.2
- Takari, Muhammad. 2019. *Memahami Ilmu Komunikasi*. Tanjung Balai : Universitas Ilmu Budaya

Thoha, Miftah. 2008. *Prilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Tohirin. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta : Rajawali Pers

Uchjana, Onong *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Widiyanto, dkk. 2019. *Komunikasi Keluarga yang Terjadi Antara Orang Tua dan Anak Remajanya dalam Hal mengelola Kebiasaan Bermain Game Online*. Jurnal E-Komunikasi. Vol.7, No.2

Wiryanto. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Grasindo