

# Komunikasi Keluarga Yang Terjadi Antara Orang Tua Dengan Anak Remajanya Dalam Hal Mengelola Kebiasaan Bermain *Game Online*

Yosua Andre Widiyanto, Desi Yoanita, Agusly Irawan

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

*m51414033@john.petra.ac.id*

## Abstrak

Peneliti ingin melihat bagaimana komunikasi keluarga yang terjadi antara orang tua dengan anak remajanya dalam hal mengelola kebiasaan bermain *game online*. Peneliti memilih dua keluarga yang menjadi informan peneliti yang terdiri dari keluarga yang anggota keluarganya yaitu sang anak kecanduan bermain *game online* dan keluarga yang anggota keluarganya yaitu sang anak tidak kecanduan bermain *game online*. Peneliti melihat komunikasi keluarga tersebut melalui sebuah peraturan keluarga. Teori yang dipakai adalah teori dari Vangelisti&Fitzpatrick yaitu cara penyampaian peraturan keluarga, negosiasi peraturan keluarga, dan hukuman apabila melanggar peraturan keluarga. Peneliti juga melihat dari temuan tambahan seperti melalui penguasaan teknologi oleh orang tua, *support* dari orang tua, jumlah anak dalam keluarga, dan juga waktu bersama keluarga. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti memilih informan dengan teknik purposif. Hasil penelitian melihat bahwa peraturan keluarga 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*. Disisi lain, *support* orang tua yang lebih, penguasaan teknologi oleh orang tua, jumlah anak yang lebih dari satu, dan waktu bersama keluarga yang berkualitas membuat orang tua dapat melakukan komunikasi keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* kepada anak remajanya dengan baik, sehingga anak tidak kecanduan bermain *game online*.

*Kata Kunci :*

Komunikasi Keluarga, Peraturan, Remaja, *Game Online*.

## Pendahuluan

Dengan semakin majunya jaman maka teknologi pun ikut berkembang juga. Salah satu perkembangan teknologi yang pada era ini sangat diminati dan mengalami kemajuan adalah *game*. *Game* dibagi menjadi dua jenis yaitu *game* yang menggunakan internet yang biasa disebut dengan *game online* maupun *game* yang

tidak membutuhkan internet untuk memainkannya yaitu *game offline*. Bahkan dalam *Asian Games* tahun 2018 dengan Indonesia sebagai tuan rumah menambahkan cabang olahraga baru yaitu *E-sports*. Dilansir Kompas.com arti *E-sports* adalah sebuah olahraga yang berbentuk sebuah *game* yang dimainkan oleh orang yang profesional dalam bidang *game* tersebut. Beberapa *E-sports* di Indonesia antara lain yaitu Rex Regum Qeon, Evos, Aerowolf, Onic, dll. (<https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/13150097/apa-beda-antara-gaming-dan-esports->).

Di era yang serba canggih ini para remaja kebanyakan menggunakan internet baik untuk bermain *game online* maupun untuk bermain media sosial. Internet bukanlah hal yang sulit didapatkan di era ini. Oleh karena itu orang tua harus melakukan komunikasi keluarga yang baik terhadap anaknya yang masih remaja agar anak tersebut tidak kecanduan menggunakan internet. Rahayu (2018) membuat penelitian yang berjudul “*Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja Terhadap Ketergantungan Media Internet Di BTN Gowa Lestari Batangluku*” mengemukakan bahwa orang tua harus memiliki waktu untuk anaknya dan melakukan komunikasi dalam keluarga. Kurangnya waktu dan komunikasi dalam keluarga dari orang tua terhadap anaknya membuat para remaja melakukan komunikasi dengan dunia luar dengan menggunakan media sosial untuk berkomunikasi baik dengan orang yang sudah dikenal lama maupun yang baru dikenalnya. Dan efek dari seringnya menggunakan media sosial ini membuat para remaja kurang peka dengan lingkungan sekitar dan menjadikan remaja tersebut sedikit pasif bahkan dengan keluarganya sendiri. Media sosial memiliki kesamaan dengan *game online* yaitu sebuah aplikasi yang menggunakan internet yang menyebabkan kecanduan penggunaannya, oleh karena itu lah orang tua yang gagal melakukan komunikasi keluarga dengan anak remajanya dalam hal mengelola kebiasaan bermain *game online* akan menyebabkan dampak buruk terjadi pada remaja tersebut yaitu membuat remaja menjadi seorang yang pasif dalam masyarakat dan juga dalam keluarga.

Terdapat dua keluarga yang terdiri dari orang tua yang memiliki anak yang masih remaja dalam penelitian ini. Fase remaja yaitu dimulai ketika seseorang memasuki usia 12-21 tahun (Desmita,2006). Keluarga pertama adalah keluarga Johnson yaitu Angela sebagai seorang ibu dan Johnson sebagai seorang ayah yang memiliki anak berusia 14 tahun yang bernama Alpha. Alpha adalah seorang siswa sekolah menengah pertama yang duduk di bangku kelas 9 yang kecanduan bermain *game online*. Sedangkan keluarga kedua yaitu keluarga Roger yang terdiri dari Hilda sebagai seorang ibu dan Roger sebagai seorang ayah yang memiliki anak remaja yang bernama Bruno yang berusia 13 tahun. Bruno ini berbeda dengan Alpha yang menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, Bruno menghabiskan waktunya dengan cara belajar dan berolahraga. Oleh karena itulah peneliti ingin mengamati bagaimana dua pasang orang tua ini mengkomunikasikan aturan keluarga terhadap anak mereka yang masih remaja tentang mengurangi bermain *game online*. Nama-nama tersebut bukanlah nama asli mereka yang menjadi informan peneliti. Peneliti ingin melihat komunikasi keluarga yang terjadi melalui sebuah peraturan keluarga.

Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana komunikasi keluarga yang terjadi antara orang tua dengan anak remajanya dalam hal mengelola kebiasaan bermain *game online*?”.

## Tinjauan Pustaka

### Komunikasi Keluarga

Komunikasi Keluarga merupakan komunikasi yang terjadi antara anggota keluarga baik itu suami dengan istri, anak dengan dengan ibu, anak dengan ayah maupun orang tua dengan anak. Komunikasi Keluarga sangatlah penting karena keluarga merupakan bagian primer dari masyarakat (Luddin, 2010, p.159).

Pola Komunikasi yang terganggu dari sebuah keluarga mengungkapkan sifat dari masalah yang mendasarinya. Anggota keluarga yang tidak berfungsi dengan semestinya, karena harga dirinya rendah dan komunikasi orang tua dan anak terganggu. Pengasuhan yang tidak baik dari orang tua akan menghasilkan keluarga yang tidak baik dan melanggengkan pola komunikasi yang tidak baik (Clinebell, 2002).

Setiabudi&Hardywinoto (2002) berpendapat bahwa dalam komunikasi keluarga, orang tua harus memberikan sebuah *support* kepada anaknya terutama anaknya yang masih remaja agar anak tersebut mendapatkan kenyamanan dalam keluarga tersebut akan berusaha melakukan kegiatan yang lebih positif. Salah satu bentuk *support* melalui komunikasi nonverbal adalah dengan memberi anak pujian kepada anak.

Borba (2009) mengatakan bahwa orang tua yang memberikan kasih sayang secara nonverbal dengan cara memberikan apapun yang diinginkan oleh orang tua bukanlah hal yang tepat sekalipun mereka hanya memiliki satu anak saja. Karena apabila orang tua selalu memberikan kasih sayang yang berlebih terhadap sang anak, maka sang anak akan tumbuh menjadi pribadi yang lebih egois dan kurang disukai oleh teman disekitarnya.

### Komunikasi Keluarga Orang Tua Dengan Anak Remaja Tentang Peraturan

Pada masa remaja, orang tua harus memberikan sedikit kebebasan kepada anak remajanya. Karena pada saat remaja, mereka mulai masuk dalam fase belajar melepas ketergantungan pada orang tua nya. Oleh karena itu para remaja tersebut harus berkomunikasi terhadap orang tuanya dengan cara melakukan negosiasi terkait peraturan-peraturan keluarga yang dibuat oleh orang tua tersebut yang dirasa terlalu mengekang demi kemandirian remaja tersebut (Vangelisti&Fitzpatrick, 1995).

Turner&West (2018) mengatakan bahwa dengan adanya peraturan dapat membentuk dan mengubah sifat dari orang yang mengatur maupun orang yang diatur. Hal ini berarti seorang remaja diberikan aturan oleh orang tua nya dengan

harapan orang tua tersebut ingin membentuk kepribadian anaknya agar anak tersebut memiliki kepribadian yang baik. Termasuk peraturan dilarang bermain *game* sampai larut malam.

Remaja menginginkan orang tua nya memberi dukungan terhadap aktivitas maupun terhadap apa yang nanti nya menjadi cita-cita remaja tersebut. Remaja tersebut juga tidak ingin kebebasannya dibatasi. Oleh karena itu sebaiknya ketika memberi peraturan keluarga terhadap remaja, diharapkan tidak membuat remaja tersebut makin tertekan dan dengan adanya peraturan dalam keluarga diharapkan membuat hubungan antara orang tua dan remaja tersebut semakin harmonis dengan cara lebih banyak memberi dukungan daripada larangan dalam peraturan keluarga tersebut (Vangelisti&Fitzpatrick, 1995).

Peraturan dalam keluarga memiliki dua sifat yaitu implisit dan eksplisit. Peraturan eksplisit yaitu peraturan yang dikomunikasikan dengan jelas dan tepat. Peraturan keluarga ini bersifat terbuka. Sedangkan peraturan implisit adalah peraturan keluarga yang dikomunikasikan dengan samar-samar. Peraturan keluarga yang bersifat implisit ini biasanya dipahami oleh anggota keluarga lainnya lebih halus dan biasanya peraturan ini bersifat nonverbal (Turner&West,2018).

Salah satu cara agar komunikasi keluarga berjalan dengan baik adalah dengan melakukan kebersamaan dengan para anggota keluarga. Alangkah lebih baik apabila menghabiskan waktu bersama keluarga dengan jumlah anggota keluarga yang lengkap. Ketika menikmati waktu bersama keluarga, orang tua dapat melakukan komunikasi keluarga terhadap anaknya mengenai apa yang baik dan apa yang buruk terhadap anak tersebut. Salah satu waktu bersama keluarga adalah pada saat makan bersama keluarga (Sven,1999).

## Metode

### Konseptualisasi Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Studi Kasus adalah penelitian yang bersifat empiris dengan tujuan menyelidiki gejala yang ada dalam konteksnya yang ada di dalam kehidupan nyata, khususnya ketika garis batas antara gejala dan konteks tidak jelas. Riset dalam studi kasus dapat juga digunakan untuk membatasi diri pada bukti-bukti kuantitatif maupun kualitatif agar studi kasus dianggap sebagai sebuah metode tanpa mengimplikasikan bentuk pengumpulan data tertentu baik secara kuantitatif maupun kualitatif (Yin,1996).

Menurut Yin (1996) secara umum, studi kasus dapat digunakan untuk penelitian yang memakai pertanyaan “bagaimana” atau “mengapa”. Studi kasus layaknya sebuah riset dengan eksperimen, survei, riset histori, dan riset analisis arsip, dapat

digunakan untuk berbagai tujuan antara lain yaitu eksploratori, deskriptif, dan eksplanatori.

Studi Kasus memiliki sebuah keunikan yaitu dapat diterapkan pada penelitian yang memiliki fenomena dan konteks kehidupan nyata yang samar-samar atau tidak terlihat dengan jelas menjadi jelas dengan menerapkan bukti yang ada sebagai suatu acuan bukti dan panggilan (Yin, 1996, p.118). Peneliti menggunakan metode studi kasus untuk memperjelas bagaimana pentingnya komunikasi keluarga yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya agar anak tersebut mendapatkan edukasi sehingga anak tersebut tidak terlalu kecanduan bermain *game online* namun lebih mengutamakan kegiatan di usia remajanya yaitu meraih prestasi di sekolah.

Studi Kasus banyak dikerjakan untuk meneliti desa, kota besar, sekelompok manusia drop out, tahanan-tahanan, pemimpin-pemimpin, dan sebagainya. Jika studi kasus ditujukan untuk meneliti kelompok, maka perlu dipisahkan atau diisolasi kelompok-kelompok dalam ongkongan yang homogen. (Nazir, 1998, p.57).

### *Subjek Penelitian*

Subjek dari penelitian ini adalah Johnson dan Angela sebagai orang tua dari Alpha, yaitu remaja yang kecanduan bermain *game online*. Alpha bermain *game online* selama lebih dari 3 jam dalam satu hari. Selain itu penelitian ini juga memakai subjek lain yaitu Roger dan Hilda sebagai orang tua dari Bruno yaitu remaja yang tidak kecanduan bermain *game online*. Sedangkan objek penelitian ini adalah komunikasi keluarga yang terjadi antara orang tua dengan anak remajanya.

Dalam mencari informan, peneliti menggunakan teknik purposif yaitu teknik pemilihan sample secara sengaja yang dipandang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga responden penelitian sesuai dengan kriteria peneliti. Dalam penggunaan teknik purposif ini, ukuran sampel tidaklah penting karena yang dibutuhkan adalah kualitasnya (Baro, 2016, p.98).

Unit Analisis dalam penelitian ini adalah Individu yaitu keluarga Johnson yang terdiri dari Johnson (56), Angela (53), dan Alpha (14) dan keluarga Roger yaitu Roger (42), Hilda (40), dan juga Bruno (13). Peneliti ingin melihat bagaimana komunikasi keluarga yang terjadi antara orang tua dengan anak remajanya dalam hal mengelola kebiasaan bermain *game online*.

### *Analisis Data*

Teknik Analisis Data Kualitatif menurut Miles dan Huberman terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Ketiga elemen tersebut saling menjalin satu sama lain yang merupakan proses siklus dan juga interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar yang dapat membangun wawasan umum yang disebut "analisis". (Silalahi, 2010, p.339)

Hasil dari Analisis Data tersebut nantinya akan berupa laporan, buku, dan perencanaan untuk menjadi sebuah aksi. Analisis Data yang awalnya berupa lembar-lembar deskripsi akan menjadi data yang diinginkan. (Bogdan & Biklen, 1992, p.153)

## Temuan Data

### Keluarga Johnson

Peraturan keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* yang diberikan oleh Johnson dan Angela kepada Alpha disampaikan secara implisit. Johnson dan Angela tidak menjelaskan tentang detail dari peraturan keluarga tersebut. Angela hanya mengatakan kepada Alpha bahwa Alpha tidak boleh bermain *game online* terus-terusan tanpa memberitahu detail tentang peraturan keluarga tersebut kapan Alpha harus berhenti bermain *game online* dan apa dampaknya apabila Alpha bermain *game online* secara terus-terusan.

Peraturan keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* ini juga dapat dinegosiasi oleh Alpha dengan bebas dengan cara bermain *game online* secara terus-terusan. Hukuman apabila melanggar peraturan keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* yang diberikan oleh Angela kepada Alpha adalah berupa sebuah omelan. Namun apabila Angela sudah marah besar, maka Alpha akan berhenti bermain *game online*.

Kurangnya menguasai teknologi oleh Johnson dan Angela membuat mereka kesulitan melakukan komunikasi keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online*. Johnson dan Angela tidak mengetahui *game online* apa yang dimainkan oleh Alpha. Bahkan Johnson baru mengetahui bahwa *game online* dapat dimainkan bersama dengan orang lain dengan jarak yang jauh.

Alpha yang merupakan anak satu-satunya dalam keluarga ini, membuat Johnson dan Angela selalu memberikan apa yang diinginkan oleh Alpha termasuk dalam urusan yang berhubungan dengan *game online*. Johnson dan Angela selalu menuruti apapun yang diinginkan oleh Alpha yang berhubungan dengan *game online* seperti membelikannya pulsa, kuota, *voucher game online*, dll.

*Support* yang diberikan oleh Angela kepada Alpha juga dapat dibilang kurang baik. Alpha yang biasanya sibuk bermain *game online*, saat itu sedang belajar, namun setelah selesai belajar, Angela tidak memberikan pujian kepada Alpha, namun Angela malah menyuruh Alpha untuk belajar lagi.

Waktu keluarga yang dimiliki oleh keluarga Johnson ini sangatlah kurang. Hal inilah yang membuat Alpha ketagihan bermain *game online*. Seperti saat peneliti melakukan observasi pada hari libur. Johnson lebih memilih untuk bekerja daripada menghabiskan waktu bersama dengan keluarga terutama dengan Alpha. Bahkan pada saat makan bersama, Alpha diijinkan oleh Angela untuk makan secara sendirian dan bermain *game online* sambil makan.

## Keluarga Roger

Peraturan keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* yang diberikan oleh Roger dan Hilda kepada Bruno disampaikan secara eksplisit. Hilda menyampaikan peraturan keluarga tersebut dengan detail seperti Bruno harus belajar terlebih dahulu baru boleh bermain *game online*. Bruno harus berhenti bermain *game online* pada pukul 8 malam dan harus segera tidur. Pada saat makan bersamapun, Bruno tidak boleh bermain *game online* dan harus fokus menikmati kebersamaan keluarga dan makanan yang disantapnya.

Peraturan keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* yang diberikan oleh Roger dan juga Hilda kepada Bruno tidaklah boleh dinegosiasi dengan seenaknya sendiri oleh Bruno dengan cara bermain *game online* secara terus-terusan. Hukuman apabila melanggar peraturan keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* yang diberikan oleh Hilda kepada Bruno adalah dengan menyita *handphone* Bruno.

Roger dan Hilda yang menguasai teknologi membuat mereka bisa melakukan komunikasi keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* dengan baik. Hilda menyuruh Bruno untuk memakai *email* yang telah dibuat oleh Hilda sebagai *email* yang harus dipakai di *handphone* Bruno. Akibatnya Bruno merasa diawasi dan tidak berani download *game online* dengan jumlah yang banyak dan juga membuat Bruno tidak berani bermain *game online* terus-terusan.

*Support* yang diberikan oleh Hilda kepada Bruno juga sangatlah besar. Hilda selalu memuji-muji prestasi Bruno di depan orang lain. Hilda melakukan hal tersebut secara berulang kali. Hal itu lah yang membuat Bruno lebih semangat mendapatkan prestasi sehingga Bruno jarang sekali bermain *game online*.

Waktu bersama keluarga dalam keluarga ini lebih baik daripada keluarga Johnson. Roger yang memanfaatkan hari libur dengan cara menghabiskan waktu bersama dengan keluarga termasuk dengan Bruno membuat Bruno merasa nyaman. Selain itu, pada saat makan bersama, keluarga ini benar-benar memanfaatkan waktu kebersamaan keluarga dengan cara makan bersama keluarga dengan anggota yang lengkap. Bruno juga tidak diijinkan untuk bermain *game online* ketika makan bersama keluarga.

## Analisis dan Interpretasi

Whitebread (2012) dalam bukunya yang berjudul *Developmental Psychology & Early Childhood Education* mengatakan terdapat 4 jenis pengasuhan orang tua terhadap anak yaitu pengasuhan otoriter, pengasuhan berwibawa, pengasuhan permisif, pengasuhan tidak terlihat. Angela mengasuh Alpha tergolong dalam pengasuhan permisif karena Angela memberikan peraturan keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* kepada Alpha dengan tidak menegakkan aturan tersebut. Akibatnya Alpha sering melanggar peraturan keluarga tersebut. Sedangkan Hilda termasuk dalam kategori pengasuhan berwibawa dalam

mengasuh Bruno. Orang tua yang mengasuh anaknya dengan pengasuhan berwibawa seperti Hilda ini membuat Bruno tidak berani melanggar peraturan keluarga karena Hilda memberikan peraturan keluarga dengan tegas sehingga menyebabkan Bruno menjadi pribadi yang lebih disiplin dibandingkan dengan Alpha.

Setiabudi&Hardywinoto (2002) mengatakan bahwa memberi pujian kepada sang anak khususnya anak remaja, dapat memberikan semangat yang berlebih kepada sang anak untuk melakukan hal yang lebih baik lagi daripada sebelumnya. Seperti halnya Bruno yang selalu diberikan *support* oleh Roger dan juga Hilda yang berupa komunikasi verbal yaitu memberi pujian atas prestasi-prestasi Bruno baik di depan Bruno maupun di depan orang-orang termasuk pada peneliti saat peneliti melakukan observasi di rumah keluarga ini. Pujian inilah yang membuat Bruno ingin berbuat lebih baik lagi dengan cara tidak kecanduan bermain *game online* dan lebih memilih untuk belajar demi mengejar prestasi.

Salah satu faktor Alpha lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada melakukan kegiatan utamanya sebagai seorang remaja yaitu belajar adalah karena kurangnya *support* yang berupa pujian dari Angela kepada Alpha. Alpha yang senang bermain *game online* untuk menghabiskan waktunya, pada saat hari itu lebih memilih untuk belajar. Namun ketika Alpha telah usai belajar Angela tidak memberikan pujian kepada Alpha yang mau belajar daripada bermain *game online*. Angela malah menyuruh Alpha untuk belajar lagi daripada menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Hal itu lah yang membuat Alpha lebih suka bermain *game online* daripada belajar, karena Angela tidak memberikan pujian kepada Alpha yang telah melakukan kegiatan positif yaitu belajar.

Pada era kecanggihan teknologi ini, orang tua yang lahir pada tahun 1990 kebawah merupakan *digital immigrants* yaitu generasi yang belum mengenal teknologi, sedangkan anak yang lahir pada tahun 1990 ke atas merupakan generasi *digital natives* atau generasi yang lahir dengan teknologi yang sudah canggih. Angela dan Hilda merupakan *digital immigrants*, namun Hilda sedikit lebih beruntung karena Hilda merupakan generasi peralihan masa *immigrants digital* menuju generasi *digital native*. Sumardianta&Kris (2018) mengatakan bahwa orang tua yang mampu menguasai teknologi akan lebih mampu untuk melakukan komunikasi keluarga terhadap sang anak tentang teknologi.

Angela selalu memberikan semua yang diminta oleh Alpha, khususnya permintaan Alpha yang berhubungan dengan bermain *game online* seperti uang, pulsa, dan juga handphone baru. Angela menganggap hal tersebut merupakan salah satu komunikasi non verbal yang berupa kasih sayang orang tua kepada anaknya. Borba (2009) dalam bukunya yang berjudul "*The Bigbook of Parenting Solutions*" mengatakan bahwa anak tunggal biasa dididik oleh orang tua nya seperti raja. Hal tersebut akan berdampak buruk pada hubungan pertemanan, anak tunggal yang dididik seperti raja akan menjadi lebih egois dan pada akhirnya akan kurang disukai oleh temannya. Borba (2009) memberikan salah satu cara agar anak tunggal tidak merasa dididik seperti raja oleh orang tua nya yaitu dengan cara turunkan tahta anak tunggal. Dengan begitu sang anak akan merasa bahwa dunia ini bukan hanya tentang dirinya saja dan sang anak tersebut juga akan merubah pola pikirnya bahwa

semua yang diinginkannya tidak harus selalu dituruti oleh orang tuanya. Hilda yang memiliki dua anak tentunya berbeda dalam melakukan komunikasi keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* kepada anak-anaknya dengan Angela yang hanya memiliki anak tunggal. Hilda tidak memberikan kasih sayang non verbal secara berlebihan seperti Angela yang apa pun yang diminta oleh Alpha akan dituruti oleh Angela termasuk keperluan bermain *game online*. Hal tersebut dilakukan oleh Hilda agar Bruno tidak merasa dirinya adalah anak satu-satunya dalam keluarganya. Hilda memperlakukan Bruno sedikit keras agar Bruno menjadi anak yang baik dan nantinya bisa memberikan contoh yang baik kepada Layla yang merupakan adik Bruno. Hal tersebut merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal yaitu kasih sayang orang tua kepada anaknya. Anak sulung biasanya mendapatkan didikan yang lebih keras daripada adik-adiknya dan mereka jarang sekali merasa iri hati namun menganggap adik-adiknya bukanlah kompetitor melainkan mereka ingin menjadi panutan buat adik-adiknya (Woolfson,2004).

Waktu bersama keluarga akan menentukan keharmonisan dari keluarga tersebut. Salah satu waktu bersama keluarga yang akan membantu komunikasi keluarga tersebut berjalan lebih efektif adalah ketika makan bersama dengan keluarga dengan anggota keluarga yang lengkap (Sven,1999). Waktu makan bersama keluarga tidak boleh disia-siakan karena dalam makan bersama keluarga, Orang tua dapat melakukan komunikasi verbal dengan cara memberi nasihat kepada anaknya dengan tujuan menanamkan nilai-nilai moral kepada anaknya (Sven,1999). Hal tersebut dilakukan oleh Roger dan Hilda ketika makan bersama keluarga. Roger dan Hilda tidak memperbolehkan Bruno untuk bermain *game online*. Pada saat makan Hilda dan juga Roger memanfaatkan waktu tersebut dengan cara berbincang-bincang kepada Bruno dan memberikan nasihat agar Bruno tidak kecanduan bermain *game online*.

## Simpulan

Peneliti melihat bahwa komunikasi keluarga yang terjadi antara orang tua dengan anak remajanya dalam hal mengelola kebiasaan bermain *game online* memiliki perbedaan di setiap keluarga. Peraturan keluarga sangatlah penting agar orang tua dapat melakukan komunikasi keluarga dengan baik terhadap sang anak, termasuk dalam hal mengelola kebiasaan bermain *game online* sang anak.

Komunikasi keluarga yang terjadi pada keluarga Johnson antara orang tua dengan anak remajanya, memakai pola asuh permissif. Pola asuh permissif tersebut membuat peraturan keluarga ini disampaikan secara implisit, sehingga peraturan tersebut menjadi tidak rinci. Keluarga ini juga membiarkan sang anak melakukan negosiasi terhadap peraturan keluarga tersebut dengan seenaknya sendiri dan orang tua memberikan hukuman yang ringan terhadap sang anak apabila anak tersebut melanggar peraturan keluarga tersebut. Hal itu lah yang membuat sang anak kecanduan bermain *game online*.

Sedangkan komunikasi keluarga yang terjadi pada keluarga Roger, orang tua mendidik anaknya dengan pola pengasuhan berwibawa. Peraturan keluarga tentang mengelola kebiasaan bermain *game online* ini disampaikan secara eksplisit sehingga peraturan keluarga tersebut menjadi lebih rinci dan jelas apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan dalam peraturan keluarga tersebut. Peraturan keluarga dalam keluarga Roger ini tidak bisa dinegosiasi dengan gampangnya. Hukuman apabila melanggar peraturan keluarga dalam keluarga ini juga sedikit lebih keras. Hal ini lah yang membuat sang anak tidak kecanduan bermain *game online*.

Selain melalui peraturan keluarga, peneliti juga menemukan temuan lainnya yang mempengaruhi komunikasi keluarga antara orang tua dengan anak remajanya dalam hal mengelola kebiasaan bermain *game online* antara lain yaitu penguasaan teknologi oleh orang tua, *support* terhadap sang anak, jumlah anak dalam keluarga, dan juga waktu bersama keluarga. Orang tua yang menguasai teknologi akan sedikit lebih maju dalam hal melakukan komunikasi keluarga tersebut karena pada era ini teknologi merupakan sebuah hal kebutuhan. *Support* dari orang tua juga penting, karena dengan orang tua yang selalu memberi *support* akan membuat sang anak selalu ingin membuat hal positif seperti tidak kecanduan bermain *game online*.

Jumlah anak dalam keluarga juga mempengaruhi, karena orang tua yang memiliki anak tunggal melakukan komunikasi nonverbal yaitu memberikan kasih sayang dengan sepenuhnya, karena mereka yang hanya memiliki satu anak menganggap anak tersebut adalah segalanya. Namun apabila jumlah anak lebih dari satu maka orang tua akan memperlakukan anak tersebut sama seperti saudaranya sehingga anak tersebut dididik lebih keras daripada anak tunggal. Hal ini membuat orang tua yang memiliki anak tunggal memiliki kemungkinan lebih besar anaknya akan kecanduan bermain *game online* daripada mereka yang memiliki anak lebih dari satu.

Waktu bersama keluarga juga penting agar anak tersebut tidak kecanduan bermain *game online*. Salah satu bentuk waktu bersama keluarga adalah dengan makan bersama keluarga. Apabila dalam makan bersama keluarga, mereka makan dengan anggota yang lengkap dan tidak memiliki kesibukan sendiri seperti membuka *handphone* dan bermain *game online*, maka orang tua dapat melakukan komunikasi keluarga seperti memberikan edukasi kepada anak mengapa kecanduan bermain *game online* tidak baik. Maka dapat disimpulkan bahwa orang tua yang menghabiskan banyak waktu bersama anak, membuat orang tua tersebut lebih berhasil dalam melakukan komunikasi keluarga dengan anaknya tentang mengelola kebiasaan bermain *game online*.

## Daftar Referensi

Baro, Rachmad. 2016. *Penelitian Hukum Non Doktrinal*. Yogyakarta :



Deepublish.

- Bogdan, Biklen. 1992. *Pengantar studi Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Borba, Michelle. 2009. *The Bigbook of Parenting Solutions*. USA : Jossey-Bass.
- Clinebell, Howard. 2002. *Tipe-tipe Dasar Pendampingan Dan Konseling Pastoral*. Yogyakarta : Kanisius.
- Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fitzpatrick A & Vangelisti L. 1995. *Explaining Family Interactions*. New Delhi : SAGE Publications, Inc.
- Luddin, Abu Bakar. 2010. *Dasar-dasar Konseling*. Bandung : Cipustaka Media Perintis.
- Nazir. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Rahayu (2018). *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja Terhadap Ketergantungan Media Internet Di BTN Gowa Lestari Batangkaluku*. Makassar: UIN Alauddin. Retrieved Februari, 21, 2019 from [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8914/1/AYU%20RAHAYU%20ANDIRAH\\_Optimized.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8914/1/AYU%20RAHAYU%20ANDIRAH_Optimized.pdf)
- Setiabudi, T, Hardywinoto. 2002. *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta : Gramedia.
- Silalahi, Ulber. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : Refika Aditama.
- Sondakh, Mingkid (2014). *Peranan Komunikasi Keluarga Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja Di Kabupaten Minahasa*. Minahasa. Retrieved Februari, 21, 2019 from <https://media.neliti.com/media/publications/92749-ID-peranan-komunikasi-keluarga-dalam-mengat.pdf>
- Sven, Wahlroos (1999). *Komunikasi Keluarga. Panduan Menuju Kesehatan Emosional Dan Hubungan Antar Pribadi Yang Lebih Harmonis*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Sumardianta, J & Kris, W. 2018. *Mendidik Generasi Z dan A*. Jakarta : Grasindo.
- West, Ricard & Lynn H. Turner. 2018. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi. Terjemahan dari Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. Jakarta : Salemba Humanika
- Whitebread, David. 2012. *Developmental Psychology & Early Childhood Education*. London : SAGE Publication.
- Woolfson, Richard. 2004. *Panduan Praktis Menuju Sehat*. Erlangga. Jakarta.
- Yin, Robert K. 1996. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.