

**PSIKOLOGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM
MENGATASI DAMPAK *GAMING DISORDER*
PADA ANAK**

SKRIPSI

Oleh:

SYILFIA GUSNITA
NPM : 1503110080

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : **SYILFIA GUSNITA**
NPM : 1503110080
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : **PSIKOLOGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK GAMING DISORDER PADA ANAK**

Medan, 19 Maret 2019

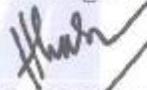
Dosen Pembimbing



AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi



NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M. I.Kom

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : SYILFIA GUSNITA
N P M : 1503110080
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Waktu : Pukul 08.45 WIB s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. YAN HENDRA, M.I.Kom (.....)
PENGUJI II : M. SAID HARAHAHAP, Sos, M.I.Kom (.....)
PENGUJI III : AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua,

Dr. ARIFIN SALEH, S.SOS., MSP

Sekretaris,

Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

PERNYATAAN



Dengan ini saya, SYILFIA GUSNITA , NPM 1503110080, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi :

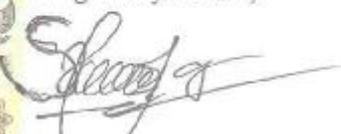
1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan

dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 19 Maret 2019

Yang menyatakan,




SYILFIA GUSNITA

KATA PENGANTAR



Maha Suci Allah SWT yang menganugerahkan setiap orang yang menjalani hidup di dunia ini yang berbeda-beda. Maha Indah karunia-Nya yang telah membekali masing-masing orang dengan potensi beraneka rupa. Puji dan syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas karunia, hidayah dan anugerah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi *Public Relations*/Humas di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Puji syukur kepada Allah SWT atas selesainya skripsi yang berjudul **Psikologi Komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak *Gaming Disorder* Pada Anak**. Shalawat beriring salam penulis persembahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kabar gembira dan keselamatan bagi seluruh umat manusia serta membawa pentingnya ilmu bagi kehidupan di dunia dan di akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, hal ini disebabkan karena terbatasnya waktu, kemampuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, dengan rendah hati dan ikhlas penulis menerima kritikan dan saran yang dapat membangun dari para pembaca yang nantinya dapat berguna untuk penyempurnaan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari beberapa pihak, baik secara moril maupun materil. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

Teristimewa dan paling utama serta paling tercinta dan tersayang kepada orang tua yakni Ayahanda Agus Zuhdy dan Ibunda Taslima yang telah mendukung dan membantu penulis baik dari segi moril maupun materil yang selalu mendukung dan memotivasi serta doa restu kepada penulis untuk terus maju menggapai cita-cita. Amin Ya Rabbal'alamin. Dan tidak lupa pula kepada Keluarga saya yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk segera menyelesaikan penulisan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih seluruhnya kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos.,MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos.,M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos.,M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan memberikan arahan serta waktunya.
5. Dosen serta seluruh Pegawai Staff Pengajar di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pengetahuan dan ilmu yang bermanfaat selama penulis mengikuti perkuliahan.

6. Seluruh Pegawai Staff Biro yang telah banyak membantu dalam semua urusan penulis mulai dari awal perkuliahan sampai akhir pengerjaan skripsi penulis.
7. Kepada Ibu rumah tangga dan Masyarakat Desa Puji Mulyo yang telah memberikan kesempatan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan tanggapannya.
8. Kepada, yang terkasih Sayed Faturrahman yang selalu memberikan semangat dan dorongan agar skripsi ini segera diselesaikan.
9. Kepada adik tersayang Sela Gusnita, Erika Ailia Riska, Annisa Rizki yang selalu memberikan motivasi dalam mengerjakan segala hal mulai dari urusan pribadi sampai dengan pengerjaan skripsi.
10. Kepada Sahabat tercinta Eka Puspita Sari, Nurul Syakilla, Syarifah nur Aisiah Alatas, Nurul Habibah Ulfah yang selalu memberi masukan dan arahan serta perhatian dalam proses pengerjaan skripsi.
11. Kepada seluruh teman-teman seperjuanganku Stambuk 15 yang telah berjuang bersama-sama sejak awal perkuliahan.

Akhirnya kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu secara langsung maupun tidak langsung yang memberikan bantuandan dukungan dalam penyelesaian dan penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya semoga mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT, serta tidak lupa penulis memohon maaf atas kekurangan dan kesalahan yang ada selama penulis duduk diperkuliahan sampai

akhir penyelesaian skripsi ini dan semoga kita semua akan menjadimanusia yang lebih baik kedepannya. Amin

Medan, Maret 2019

Penulis

SYILFIA GUSNITA

1503110080

PSIKOLOGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK GAMING DISORDER PADA ANAK

SYILFIA GUSNITA
NPM : 1503110080

ABSTRAK

Anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya. Oleh karena itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh. Akan tetapi, ironisnya anak-anak justru sering kali di tempatkan dalam posisi yang paling di rugikan, mereka sering menjadi korban tindak kekerasan dan pelanggaran terhadap hak-haknya. Terlebih lagi di zaman yang penuh teknologi ini anak akan dengan mudah terpengaruh dengan apa yang dia lihat melalui dunia maya yang ada pada *game online* tersebut, karna anak tidak bisa dengan mudah memilih mana yang baik dan mana yang buruk, faktor yang paling besar yang dapat mempengaruhi anak adalah faktor lingkungan, pergaulan dengan teman yang cenderung bermain *game online*. Jika *game online* di lakukan dalam jangka waktu yang panjang maka akan terjadi gangguan *gaming disorder* yang dapat merusak perilaku maupun mental sang anak. Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana psikologi komunikasi orang tua dalam mengatasi dampak *gaming disorder* pada anak. Teori-teori yang dibahas dalam penelitian ini adalah anak, psikologi, komunikasi, psikologi komunikasi, *gaming disorder*, dampak *gaming disorder*, tahapan Anak yang terkena *gaming disorder*, pencegahan *gaming disorder*, peran orang tua. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan atau narasumber dalam penelitian ini adalah masyarakat desa puji mulyo km 12,5 dusun v kec sunggal. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa psikologi komunikasi orang tua dalam mengatasi dampak *gaming disorder* pada anak meliputi media, modifikasi *mood*, hubungan pertemanan, karakteristik kepribadian, genetik dan fisiologi, lingkungan.

Kata Kunci: Psikologi Komunikasi, Dampak Gaming Disorder , Anak

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah	6
1.3 Perumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II URAIAN TEOROTIS	
2.1 Anak	10
2.1.1. Pengertian Anak.....	10
2.1.2. Perkembangan Kognitif Anak.....	11
2.1.3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	12
2.2 Psikologi	15
2.2.1. Pengertian Psikologi	15
2.2.2. Ciri-ciri Psikologi	15
2.2.3. Tugas Psikologi sebagai Ilmu	15

2.2.4. Elemen – Elemen Emosi dalam Psikologi	16
2.3 Komunikasi	18
2.3.1. Jenis–Jenis Komunikasi	19
2.3.2. Fungsi Komunikasi	20
2.3.3. Proses Komunikasi.....	22
2.3.4. Media (<i>channel</i>)	23
2.3.5. Faktor yang mempengaruhi	24
2.3.6. Konseptualisasi Komunikasi.....	24
2.4 Psikologi Komunikasi.....	25
2.4.1. Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi.....	26
2.4.2. Manfaat Mempelajari Psikologi Komunikasi.....	27
2.5 <i>Gaming disorder</i>	27
2.5.1. Pengertian <i>Gaming Disorder</i>	27
2.5.2. Ciri – Ciri Utama Anak yang Terkena <i>Gaming Disorder</i>	28
2.5.3. Faktor Penyebab Gangguan <i>Gaming Disorder</i>	29
2.6 <i>Dampak Gaming Disorder</i>	31
2.7 Tahapan Anak Yang Terkena <i>Gaming Disorder</i>	31
2.8 Pencegahan <i>Gaming Disorder</i>	32
2.8.1. Pencegahan Primer	33
2.8.2. Pencegahan Sekunder	35
2.8.3. Pencegahan Tersier	36
2.9 Peran Orang Tua	37
2.10 Anggapan Dasar.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	39
3.2 Kerangka Konsep	39
3.3 Definisi Konsep	40
3.4 Kategorisasi	41
3.5 Narasumber	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data	42
3.7 Teknik Analisi Data	43
3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian	44
3.9 Deskripsi Lokasi Penelitian	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Identitas Narasumber	46
4.2. Hasil Penelitian	48
4.3 Pembahasan Penelitian	54
4.3.1 Media	54
4.3.2. Modifikasi <i>Mood</i>	55
4.3.3 Hubungan Pertemanan.....	55
4.3.4. Karakteristik Kepribadian.....	56
4.3.5. Genetik dan Fisiologis Remaja.....	57
4.3.6. Lingkungan	57

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	61
5.2 Saran	61

DAFTAR PUSTAKA62

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian	41
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pengertian anak dari Kamus Umum bahasa Indonesia secara etimologis diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa. Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”. Oleh karna itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh sungguh.

Akan tetapi, sebagai makhluk sosial yang paling rentan dan lemah, ironisnya anak-anak justru sering kali di tempatkan dalam posisi yang paling di rugikan, tidak memiliki hak untuk bersuara, dan bahkan mereka sering menjadi korban tindak kekerasan dan pelanggaran terhadap hak-haknya.

Oleh sebab itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan si anak, dan bagaimana cara orang tua berkomunikasi menyampaikan suatu hal kepada anaknya, Karena komunikasi merupakan bagian yang *essensial* buat pertumbuhan kepribadian manusia dan komunikasi amat erat kaitannya dengan perilaku dan pengalaman kesadaran manusia. Karenanya komunikasi selalu menarik minat psikolog. Psikologi komunikasi mempunyai batasan makna yang sangat luas, meliputi segala penyampaian energi, gelombang suara, tanda diantara tempat, sistem atau *organisme*.

Kata komunikasi sendiri dipergunakan sebagai proses, sebagai pesan, sebagai pengaruh atau secara khusus sebagai pesan pasien dalam psikoterapi. Jadi

psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi.

Kepribadian manusia terbentuk dan berkembang melalui komunikasi. Karenanya melalui komunikasi seorang individu menemukan dirinya sendiri, mengembangkan konsep diri, dan menetapkan dirinya dengan lingkungan sekitarnya. Hubungan tersebut menentukan kualitas hidupnya sendiri.

Kegagalan berkomunikasi akan berakibat buruk pada proses pembentukan kepribadian seseorang. Untuk itu setiap individu memerlukan keterampilan dan kemampuan sehingga dapat berkomunikasi yang efektif. Psikologi komunikasi bertujuan untuk memahami tanda-tanda komunikasi yang efektif.

Faktor yang mempengaruhi komunikasi diantaranya: (1) Latar belakang budaya, Interpretasi suatu pesan akan terbentuk dari pola pikir seseorang melalui kebiasaannya, sehingga semakin sama latar belakang budaya antara komunikator dengan komunikan maka komunikasi semakin efektif. (2) Ikatan kelompok atau grup, Nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok sangat mempengaruhi cara mengamati pesan. (3) Harapan, Harapan mempengaruhi penerimaan pesan sehingga dapat menerima pesan sesuai dengan yang diharapkan. (4) Pendidikan, Semakin tinggi pendidikan akan semakin kompleks sudut pandang dalam menyikapi isi pesan yang disampaikan. (5) Situasi, Perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan atau situasi, dan hal tersebut merupakan hal yang sangat mempengaruhi komunikasi .

Pada masa era globalisasi seperti sekarang ini anak anak cenderung berkomunikasi lewat media massa seperti *game online*, contohnya *pada game*

online Player Unknown Battle Ground (PUBG). Pada dasarnya *game online* tidaklah menjadi hal yang negatif, tetapi jika anak tersebut bermain tanpa memiliki batasan maka akan timbul rasa keinginan untuk bermain *game online* secara terus menerus.

Dalam psikologi, ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasa sedih, kesepian, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah.

Banyaknya adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

Perilaku anak yang terdampak tersebut dapat dikatakan terkena *gaming disorder*. *Gaming disorder* sendiri merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang secara berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis.

Obsesi terhadap permainan menimbulkan kemunduruan hubungan di dalam kehidupan nyata, kurang perhatian, agresif dan sikap bermusuhan, stres, prestasi akademik rendah, masalah dengan memori verbal, merasa tidak bahagia dan

sendirian. Selain itu, dampak psikosomatis yang dapat terjadi antara lain masalah tidur dan beberapa masalah psikosomatis lainnya.

Psikosomatis sendiri dapat diartikan sebagai penyakit fisik, yang disebabkan oleh pikiran negatif atau masalah emosi. Gangguan ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa namun anak-anak juga dapat mengalami Psikosomatis tersebut.

Ciri utama internet *gaming disorder* adalah partisipasi menetap dan terus menerus dalam game komputer, terutama jenis permainan kelompok, untuk waktu yang sangat lama. Permainan ini merupakan kompetisi di antara kelompok atau pemain-pemain (biasanya berasal dari beberapa wilayah, sehingga aktivitas yang terjadi didorong oleh ketidakbatasan waktu) yang menunjukkan adanya interaksi sosial selama permainan. Faktor tim menjadi kunci di dalam permainan ini, sehingga ketika ditanya mengenai alasan menggunakan komputer, maka mereka akan menjawab untuk menghindari kebosanan dibandingkan berkomunikasi atau mencari informasi.

Gaming disorder menimbulkan beberapa resiko antara lain masalah fisik, pribadi, dan masalah yang berkaitan dengan pekerjaan/akademik, beberapa peneliti menjelaskan simptom-simptom terjadinya *internet gaming disorder*, seperti keasyikan dengan permainan *internet*, tanda-tanda menarik diri ketika internet gaming dijauhkan darinya, toleransi, usaha gagal untuk mengontrol diri, kehilangan keter-tarikan pada hobi, berlebihan dan berke-lanjutan menggunakan internet gaming, dan memiliki hubungan tidak baik di dalam beberapa aspek pribadi seperti menyangkut pekerjaan. Bentuk perlakuan yang dapat diberikan

untuk mengatasi *internet gaming disorder* adalah melalui farmakoterapi dan psikoterapi.

Bermain game memang akan menjadi hal yang mengasyikan, apalagi setelah kita lelah belajar atau bekerja. Game dipercaya menjadi obat mujarab untuk sebagian orang agar pikiran mereka kembali segar dan bisa memunculkan ide-ide baru dalam pekerjaan. Tapi disamping itu, ada sebuah penyakit mental bernama *gaming disorder* yang mengintai para gamer.

Salah satu aktivitas yang paling dicintai adalah bermain game. Bermain game menjadi salah satu aktivitas rutin yang dilakukan sebagian orang untuk mengusir kejenuhan sehabis melakukan pekerjaan yang padat. Bahkan tak jarang orang-orang yang sedang buntu ide langsung bermain game demi mendapatkan ide mereka kembali.

Gaming disorder merupakan penyakit mental yang membuat penggunanya lebih mementingkan game daripada hidupnya sendiri. Tidak peduli dengan game *online* ataupun *offline*, bila ada gamer yang lebih mementingkan game daripada yang lainnya maka sudah bisa dikategorikan sebagai orang yang terjangkit penyakit ini.

Masuknya penyakit ini menjadi salah satu penyakit mental yang tercatat resmi di WHO memunculkan banyak perdebatan dari kalangan ilmuan, khususnya bagi mereka yang memiliki latar belakang psikologi. Beberapa ilmuwan setuju dengan penyakit ini namun sebagiannya lagi tidak.

Oleh sebab itu, peran orang tua sangat diperlukan. Orang tua tidak hanya mengekang namun juga memantau dan melakukan pendekatan terlebih dahulu sebelum menolak apa yang diinginkan oleh anaknya.

Orang tua dituntut untuk lebih bijak dalam memberikan arahan atau nasehat kepada anaknya dengan cara memahami metode psikologi komunikasi. Hal tersebut dikarenakan dalam metode psikologi komunikasi diajarkan tentang cara mempengaruhi seseorang dengan mudah.

Berdasarkan uraian pokok pikiran tersebut diatas, maka penulisan tertarik untuk melakukan kajian mendalam melalui penelitian ilmiah dengan judul “ Psikologi Komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak *Gaming Disorder* Pada Anak”

1.2. Batasan Masalah

Mengingat ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi dan dikarenakan waktu serta kemampuan yang penulis miliki dalam melaksanakan penelitian ini masih kurang, maka dari masalah – masalah yang teridentifikasi tersebut penulis mencoba membatasi masalah yang akan diteliti hanya pada Orang Tua di Desa Pujimulyo Km 12,5 Dusun V Kec Sunggal terhadap anak Pra-Remaja usia 10-13 tahun.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di latar belakang di atas, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian adalah:

Bagaimana psikologi komunikasi orangtua dalam mengatasi dampak *gaming disorder* pada anak?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang penulis teliti adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *gaming disorder* terhadap anak – anak.
- b. Untuk melihat dan mengetahui seberapa jauh peran orang tua dalam mengatasi anak yang terkena *gaming disorder* tersebut.
- c. Untuk mengetahui dampak apa saja yang terjadi pada anak yang terkena *gaming disorder*, serta bagaimana cara mengatasinya.
- d. Untuk mengetahui seberapa jauh tahapan anak dapat dikatakan terkena *gaming disorder*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam dunia psikologi komunikasi serta dapat menambah pengetahuan tentang *gaming disorder* dan dampaknya bagi anak. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peneliti tentang bagaimana gambaran yang konkrit mengenai peran orang tua dan bagaimana orang tua mengkomunikasikannya dengan anak mereka yang terkena *gaming disorder*.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai masukan kepada para orang tua dalam menghadapi anak – anak yang kecanduan terhadap *internet* yang dapat menimbulkan gangguan *gaming disorder* tersebut.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I	:PENDAHULUAN
	Merupakan pendahuluan yang memaparkan latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.
BAB II	:URAIAN TEORITIS
	Merupakan uraian teoritis yang menguraikan tentang Defenisi anak, Defenisi Psikologi, Defenisi komunikasi, Defenisi Psikologi komunikasi, Defenisi <i>Gaming Disorder</i> , Dampak <i>Gaming Disorder</i> , Tahapan Anak yang Terkena <i>Gaming Disorder</i> , Pencegahan <i>Gaming Disorder</i> , Peran Orang Tua, Anggapan Dasar.
BAB III	:METODOLOGI PENELITIAN
	Merupakan persiapan dari pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang metodologi penelitian, kerangka konsep, defenisi konsep, kategorisasi, narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian serta deskripsi lokasi penelitian.

BAB IV :HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan pembahasan yang menguraikan tentang identitas narasumber, hasil dan pembahasan.

BAB V :PENUTUP

Merupakan penutup yang menguraikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

Uraian teoritis adalah bagian dari penelitian, tempat peneliti memberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan variabel pokok, sub variabel atau pokok masalah yang ada dalam penelitiannya, peneliti akan mengemukakan terlebih dahulu teori-teori yang sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Sebagai upaya untuk lebih mengarahkan mencapai tujuan yang hendak di capai. Teori – teori ini akan mencapai landasan dalam menganalisa permasalahan yang diteliti, meliputi :

2.1. Anak

2.1.1. Pengertian Anak

Anak menurut bahasa adalah keturunan kedua sebagai hasil antara hubungan pria dan wanita. Anak merupakan suatu hal yang harus dijaga dan di pantau baik dalam pertumbuhannya maupun segala kegiatan yang dilakukan anak, terlebih lagi jika anak melakukan suatu kegiatan yang dapat merugikan anak itu sendiri, contoh kecilnya seperti bermain *game*.

Lebih lanjut dikatakan bahwa anak adalah tunas, potensi, dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa, memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan. Dengan demikian anak harus di didik secara benar agar mampu menjadi sosok yang berguna bagi bangsa dan negara.

Oleh karena itu agar setiap anak kelak mampu memikul tanggung jawab tersebut, maka ia perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental maupun sosial, dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi.

Pentingnya anak sebagai generasi penerus sekaligus asset terbesar untuk masa depan. Dalam pandangan yang visioner, anak merupakan bentuk investasi yang menjadi indikator keberhasilan suatu bangsa dalam melaksanakan pembangunan.

Keberhasilan pembangunan anak akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang, serta merupakan generasi yang akan menjadi penerus bangsa sehingga mereka harus dipersiapkan dan diarahkan sejak dini agar dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak yang sehat jasmani dan rohani, maju, mandiri dan sejahtera menjadi sumber daya yang berkualitas dan dapat menghadapi tantangan di masa datang.

Oleh karena itu upaya pembangunan anak harus dimulai sedini mungkin mulai dari kandungan hingga tahap-tahap tumbuh kembang selanjutnya.

2.1.2. Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir.

Menurut Syaodih dan Agustin (2008: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Husdarta dan Nurlan (2010: 169) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.

2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Partini (2003: 4) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”.

Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo (2003:20) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan

antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Piaget dalam Budiningsih (2005: 35) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif.

Menurut Susanto (2011: 59- 60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

- a) Faktor Hereditas/Keturunan Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.
- b) Faktor Lingkungan John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
- c) Faktor Kematangan Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d) Faktor Pembentukan, Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e) Faktor Minat dan Bakat Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f) Faktor Kebebasan, Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan.

Selain itu juga perkembangan kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua aktivitas yang berhubungan dengan mental, persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan ,memecahkan masalah, atau merencanakan masa depan, kognitif sering juga disebut intelek. (Desmita, 2006:103).

2.2. Psikologi

2.2.1. Pengertian Psikologi

Psikologi berasal dari kata Yunani “*psyche*” yang artinya jiwa. *Logos* berarti ilmu pengetahuan. Jadi secara etimologi psikologi berarti : “ilmu yang mempelajari tentang jiwa, baik mengenai gejalanya, prosesnya maupun latar belakangnya”. Namun pengertian antara ilmu jiwa dan belakangnya psikologi sebenarnya berbeda atau tidak sama (menurut Gerungan) Ilmu jiwa adalah : ilmu jiwa secara luas termasuk khalayan dan spekulasi tentang jiwa itu, dan Ilmu psikologi adalah ilmu pengetahuan mengenai jiwa yang diperoleh secara sistematis dengan metode-metode ilmiah.

2.2.2. Ciri-ciri Psikologi

- 1) Mempunyai objek tertentu
Obyek material = Manusia
Obyek formal = Jiwa/psikis
- 2) Metode pendekatan/penelitian tertentu
- 3) Sistematika yang teratur
- 4) Mempunyai sejarah atau riwayat tertentu.

2.2.3. Tugas Psikologi sebagai Ilmu

- 1) Mengadakan deskripsi (menggambarkan secara jelas masalah yang dipersoalkan)
- 2) Menerangkan (menjelaskan keadaan yang mendasari terjadinya peristiwa tersebut)

- 3) Menyusun teori (mencari dan merumuskan hukum/ketentuan hubungan keadaan satu dengan keadaan lainnya).
- 4) Prediksi (meramalkan gejala atau peristiwa yang akan terjadi) .
- 5) Pengendalian (mengatur peristiwa atau gejala) Psikologi berfokus pada pemahaman mengenai pengaruh psikologi dalam bagaimana manusia tetap sehat, mengapa mereka sakit dan bagaimana respon mereka ketika sakit. Kegunaan Psikologi adalah mempelajari berbagai isu dan menggiatkan intervensi untuk menolong orang agar tetap sehat atau sembuh dari sakit.

2.2.4. Elemen – Elemen Emosi dalam Psikologi

Menurut Wade dan Tavris (2007 :106,121,127) Emosi adalah perasaan intens yang ditunjukkan kepada seseorang atau sesuatu. Emosi adalah reaksi terhadap seseorang atau kejadian. Emosi dapat ditunjukkan ketika merasa senang, mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu. Oleh sebab itu terdapat beberapa Elemen-Element Emosi sebagai berikut:

1) Elemen Pertama dari Emosi: Tubuh Manusia

a) Wajah dari Emosi

Terdapat beberapa ekspresi wajah tertentu yang mengikuti rasa marah, takut, rangsangan erotis, dan semua perasaan kuat lainnya.

Emosi netral kategori emosi yang tidak jelas posisinya, emosi netral meliputi emosi negatif dan emosi positif.

Emosi negatif menghasilkan permasalahan yang mengganggu individu dan masyarakat.

Emosi positif ini bukan hanya meningkatkan kesehatan fisik, tapi juga mendorong hubungan sosial seseorang menjadi lebih baik.

b) Otak dan Emosi

Bagian otak yang mengatur emosi yang berbeda dan mengatur komponen spesifik terkait pengalaman emosional: mengenali emosi pada orang lain, merasakan emosi, mengekspresikan emosi, bertindak sesuai emosi, dan mengendalikan atau mengatur emosi.

c) Hormon dan Emosi

Pembangkitan sinyal emosi adalah pelepasan hormon-hormon yang akan memproduksi energi. Saat anda sedang mengalami stres, atau merasakan suatu emosi yang kuat, divisi simpatik dari sistem saraf otonom akan memerintah kelenjar *adrenalin* untuk melepaskan dua hormon, yakni *epinephrine* yaitu sebuah obat yang memicu reaksi terhadap tekanan dan kecepatan gerak tubuh. Sedangkan *nonepinephrine* yang di dalam otak dan tubuh berfungsi sebagai hormon.

2) Elemen Kedua dari Emosi : Pikiran

Pikiran adalah gagasan dan proses mental, berpikir memungkinkan seseorang untuk mempresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan.

2.3. Komunikasi

Ilmu komunikasi adalah ilmu yang mempelajari tentang tata cara berkomunikasi serta menggunakan berbagai alat komunikasi sebagai sarana komunikasi terhadap masyarakat.

Adapun definisi ilmu komunikasi yang lain yaitu ilmu yang mempelajari cara-cara untuk mentransfer ide dari satu individu atau grup ke individu ataupun ke grup yang lainnya. Proses transfer itu sendiri dapat melalui media tertulis, lisan, maupun media yang lainnya.

Ilmu Komunikasi juga dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan atau informasi dari Komunikator (yang menyampaikan pesan) ke Komunikan (yang menerima pesan).

Menurut Surya (2003:110-111) menyatakan bahwa komunikasi dapat diartikan suatu proses pemindahan antara dua orang manusia atau lebih, dengan menggunakan simbol-simbol bersama.

Komunikasi akan lebih efektif jika terjadi saling pemahaman, yaitu pesan yang disampaikan dapat diterima dan di pahami oleh penerima. Secara umum proses komunikasi sekurang – kurangnya mengandung lima unsur yaitu:

- 1) Pemberi
- 2) Pesan
- 3) Media
- 4) Penerima
- 5) Umpan Balik

Secara sederhana komunikasi dapat dikatakan sebagai berikut:

- 1) Siapa (pemberi)
- 2) Mengatakan apa (pesan)
- 3) Dengan cara apa (media)
- 4) Kepada siapa (penerima)
- 5) Dengan apa (umpan balik)

2.3.1. Jenis–Jenis Komunikasi

Komunikasi berdasarkan penyampaiannya. Pada umumnya setiap orang dapat berkomunikasi satu sama lain tidak hanya makhluk individu tetapi, juga makhluk sosial yang selalu mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Namun tidak semua orang terampil berkomunikasi, Oleh sebab itu dibutuhkan beberapa cara dalam menyampaikan komunikasi.

Berdasarkan cara menyampaikan informasi dapat dibedakan menjadi komunikasi verbal dan non verbal berikut penjelasannya:

- 1) Komunikasi Verbal
 - a. Menurut Hardjana (2003:23) Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata,lisan maupun tulisan. Komunikasi ini paling banyak di pakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar pikiran dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar.

2) Komunikasi Non Verbal

- a. Menurut Hardjana (2003:23) Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk non verbal, tanpa kata-kata. Dalam hidup nyata komunikasi non verbal jauh lebih banyak di pakai daripada komunikasi verbal. Dalam berkomunikasi hampir secara otomatis komunikasi non verbal ikut terpakai. Karena itu, komunikasi non verbal bersifat tetap dan selalu ada. Komunikasi non verbal lebih jujur mengungkapkan hal yang mau diungkapkan karena spontan.

2.3.2. Fungsi Komunikasi

Menurut (Mulyana 2005 : 5-33) ada empat fungsi komunikasi yaitu:

1) Komunikasi Sosial

- a. Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan.

2) Komunikasi Ekspresif

- a. Komunikasi ekspresif baik dilakukan sendiri ataupun dalam kelompok, erat kaitannya dengan komunikasi sosial. Komunikasi ekspresif tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain. Namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut digunakan sebagai alat untuk menyampaikan perasaan - perasaan (emosi) kita perasaan-

perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalui pesan - pesan nonverbal.

3) Komunikasi Ritual

- a. Erat kaitannya dengan komunikasi ekspresif adalah komunikasi ritual, yang biasanya dilakukan secara kolektif. Upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, siraman, pernikahan, upacara kematian, berdoa, shalat, sembahyang, upacara bendera, merupakan contoh dari komunikasi ritual. Dalam acara-acara tersebut, orang biasanya mengucapkan kata-kata atau menampilkan perilaku-perilaku tertentu yang bersifat simbolik. Komunikasi ritual sering bersifat ekspresif.

4) Komunikasi Instrumental

- a. Komunikasi instrumental memiliki beberapa tujuan umum, yaitu ; menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan menghibur. Kesemua tujuan tersebut dapat disebut membujuk (persuasi).
- b. Sebagai instrumen, komunikasi tidak saja digunakan untuk menciptakan dan membangun hubungan, namun juga untuk menghancurkan. Komunikasi berfungsi sebagai instrumen untuk mencapai tujuan – tujuan pribadi dan pekerjaan, baik tujuan jangka pendek maupun jangka panjang.

- c. Tujuan jangka pendek misalnya untuk memperoleh pujian, menumbuhkan kesan yang baik, memperoleh simpati, empati, keuntungan material, ekonomi politik, yang antara lain dapat diperoleh melalui pengelolaan kesan (*impression management*), yaitu taktik -tbisa aktif verbal dan nonverbal, seperti berbicara sopan, mengobral janji, mengenakan pakaian necis, dan sebagainya. Taktik itu sering bisa kita lihat, misalnya saat orang melakukan kampanye politik.
- d. Tujuan jangka panjang dapat dicapai lewat keahlian berkomunikasi, misalnya keahlian pidato, berunding, berbahasa asing, atau keahlian menulis.

2.3.3. Proses Komunikasi

Secara ringkas, proses berlangsungnya komunikasi bisa digambarkan seperti berikut.

- 1) Komunikator (*sender*) yang mempunyai maksud berkomunikasi dengan orang lain mengirimkan suatu pesan kepada orang yang dimaksud. Pesan yang disampaikan itu bisa berupa informasi dalam bentuk bahasa ataupun lewat simbol-simbol yang bisa dimengerti kedua pihak
- 2) Pesan (*message*) itu disampaikan atau dibawa melalui suatu media atau saluran baik secara langsung maupun tidak langsung. Contohnya berbicara langsung melalui , atau media lainnya.

2.3.4. Media (*channel*)

Alat yang menjadi penyampai pesan dari komunikator ke komunikan.

- 1) Komunikan (*receiver*) menerima pesan yang disampaikan dan menerjemahkan isi pesan yang diterimanya ke dalam bahasa yang dimengerti oleh komunikan itu sendiri.
- 2) Komunikan (*receiver*) memberikan umpan balik (*feedback*) atau tanggapan atas pesan yang dikirimkan kepadanya, apakah dia mengerti atau memahami pesan yang dimaksud oleh si pengirim.

2.3.5. Faktor yang mempengaruhi

Faktor yang mempengaruhi komunikasi diantaranya :

1) Latar belakang budaya.

Interpretasi suatu pesan akan terbentuk dari pola pikir seseorang melalui kebiasaannya, sehingga semakin sama latar belakang budaya antara komunikator dengan komunikan maka komunikasi semakin efektif.

2) Ikatan kelompok atau grup

Nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok sangat mempengaruhi cara mengamati pesan.

3) Harapan

Harapan mempengaruhi penerimaan pesan sehingga dapat menerima pesan sesuai dengan yang diharapkan.

4) Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan akan semakin kompleks sudut pandang dalam menyikapi isi pesan yang disampaikan.

5) Situasi

Perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan/situasi.

2.3.6. Konseptualisasi Komunikasi

Menurut (Mulyana 2005:67-74) terdapat tiga konseptualisasi komunikasi yaitu:

1) Komunikasi sebagai tindakan satu-arah

Suatu pemahaman populer mengenai komunikasi manusia adalah komunikasi yang mengisyaratkan penyampaian pesan searah dari seseorang (atau suatu lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap-muka) ataupun melalui media, seperti surat (selebaran), surat kabar, majalah, radio, atau televisi.

2) Komunikasi sebagai interaksi

Konseptualisasi kedua yang sering diterapkan pada komunikasi adalah interaksi. Dalam arti sempit interaksi berarti saling mempengaruhi (mutual influence). Dengan kata-kata Rosengren, beberapa proses A (termasuk perilaku) berubah sebagai hasil beberapa proses B (termasuk perilaku), dan sebaliknya, dalam setidaknya satu-dan sering lebih dari satu-putaran penuh.

3) Komunikasi sebagai transaksi

Ketika anda mendengarkan seseorang yang berbicara, sebenarnya pada saat itu Anda pun bisa mengirimkan pesan secara nonverbal (isyarat tangan, ekspresi wajah, nada suara, dan sebagainya) kepada pembicara tadi. Anda menafsirkan bukan hanya kata-kata pembicara tadi, juga

perilaku nonverbalnya. Dua orang atau beberapa orang yang berkomunikasi saling bertanya, berkomentar, menyela, mengganggu, menggeleng, mendehem, mengangkat bahu, memberi isyarat tangan,tersenyum,tertawa,menatap, dan sebagainya, sehingga proses penyandian (encoding) dan penyandian-balik (decoding) bersifat spontan dan simultan di antara orang-orang yang berkomunikasi, semakin rumit transaksi komunikasi yang terjadi. Bila empat orang peserta terlibat dalam komunikasi, akan terdapat lebih banyak peran, hubungan yang lebih rumit, dan banyak pesan verbal dan nonverbal.

2.4. Psikologi Komunikasi

Menurut Rakhmat (2009: 9-13) Psikologi komunikasi adalah suatu proses dimana seorang individu sebagai komunikator menyampaikan pesan yang biasanya verbal untuk mengubah perilaku orang lainnya. Dari penjelasan di atas, kita dapat menemukan definisi harfiah dari psikologi komunikasi.

Psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan , meramalkan,dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi. Intinya psikologi komunikasi lebih kepada bagaimana cara komunikator dapat menyampaikan pesan kepada komunikan, sehingga komunikan tersebut terpengaruh dan mengubah pola pikir komunikan tersebut, secara tidak langsung komunikator juga mendapat efek dari apa yang di sampaikannya kepada komunikan.

2.4.1. Ruang Lingkup Psikologi Komunikasi

Psikologi tidak membicarakan komunikasi secara umum, melainkan membawa karakteristik manusia dan aspek biologis dalam diri manusia yang melakukan komunikasi.

Psikologi memeriksa seluuh komponen yang terlibat dalam proses komunikasi. Di antaranya komunikator, pesan, penerima dan pengolahan pesan. Dan juga komunikasi yang mencakup karakteristik manusia komunikasi dan media komunikasi.

Psikologi sebagai ilmu yang mempelajari komunikasi memiliki beberapa ciri khas pendekatan yang berbeda dengan disiplin ilmu yang mempelajari komunikasi.

Rachmat (2009:9) menguraikan 4 ciri pendekatan psikologi komunikasi yaitu:

1) Penerima stimuli secara inderawi atau sensory

Psikologi melihat komunikasi diawali dengan penerimaan data oleh indera-indra manusia.

2) Proses stimuli

Stimuli yang mempengaruhi kita kemudian diolah dalam jiwa.

3) Prediksi respon

Psikologi komunikasi menelaah bagaimana pengalaman yang terjadi pada masa lalu dapat mempengaruhi respon yang akan datang. Dari sinilah timbul pengaruh dari kenangan dan pengalaman yang merupakan jembatan antara masa lalu dan sekarang. Salah satu sejarah respon adalah peneguhan.

4) Peneguhan respon

Peneguhan adalah respon lingkungan atau orang lain pada respon organisme yang asli. Peneguhan inilah yang disebut dengan feedback atau umpan balik.

2.4.2. Manfaat Mempelajari Psikologi Komunikasi

- 1) Agar komunikasi dapat lebih efektif
- 2) Menciptakan pengertian dalam berkomunikasi
- 3) Mempengaruhi sikap secara lebih mudah
- 4) Membangun / menciptakan hubungan sosial yang baik

2.5. *Gaming Disorder*

2.5.1. *Pengertian Gaming Disorder*

Gaming disorder merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang secara berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis (Morahan-Martin & Schumacher dalam Charlton & Danforth, 2010). *Internet gaming* kemudian dianggap bisa menyebabkan adiksi oleh pemerintah Cina dan dibuat beberapa model penanganan.

Beberapa penelitian menunjukkan kondisi ini banyak ditemui di dalam kasus-kasus kesehatan terutama di negara-negara Asia dan beberapa negara bagian Amerika. Kuss dan Griffiths (Beranuy, dkk., 2013) mendefinisikan adiksi sebagai bentuk keterikatan mendalam terhadap suatu objek (dalam kasus ini adalah *internet gaming*) dan memengaruhi kognitif, emosi, dan perilaku yang

menyebabkan kerusakan signifikan dalam area berbeda di dalam kehidupan nyata mereka.

Jenis permainan yang menyediakan konten-konten bersifat dewasa, pengalaman yang serba baru, serta keleluasaan menciptakan persona, menjadikan permainan ini menjadi lebih mencandu dibandingkan yang lain.

Griffiths (2013) berpendapat bahwa proses biopsikososial sangat memengaruhi perkembangan adiksi, seperti yang terjadi di dalam *internet gaming addiction*. Lebih lanjut Kuss, dkk. (2012) menjelaskan bahwa *gaming addiction* berhubungan dengan berbagai macam simptom psikofisiologis dan psikiatri dengan berbagai macam dampak negatif.

Gaming addiction berkaitan dengan berbagai macam dampak negatif, antara lain merusak hubungan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas masa lalu, tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan.

Obsesi terhadap permainan menimbulkan kemunduruan hubungan di dalam kehidupan nyata, kurang perhatian, agresif dan sikap bermusuhan, stres, disfungsi koping, prestasi akademik rendah, masalah dengan memori verbal, merasa tidak bahagia dan sendirian. Selain itu, dampak psikosomatis yang dapat terjadi antara lain masalah tidur dan beberapa masalah psikosomatis lainnya.

2.5.2. Ciri – Ciri Utama Anak yang Terkena *Gaming Disorder*

Ciri utama *gaming disorder* adalah partisipasi menetap dan terus menerus dalam *game* komputer, terutama jenis permainan kelompok, untuk waktu yang sangat lama. Permainan ini merupakan kompetisi di antara kelompok atau pemain-pemain (biasanya berasal dari beberapa wilayah, sehingga aktivitas yang

terjadi didorong oleh ketidakbatasan waktu) yang menunjukkan adanya interaksi sosial selama permainan.

Faktor tim menjadi kunci di dalam permainan ini, sehingga ketika ditanya mengenai alasan menggunakan komputer, maka mereka akan menjawab untuk menghindari kebosanan dibandingkan berkomunikasi atau mencari informasi.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan *game* tidak hanya dialami oleh remaja, tetapi juga anak-anak dan orang dewasa awal (Kuss, dkk., 2012). Kebanyakan kejadian terjadi di negara-negara Asia yang sebagian besar terjadi pada laki-laki dewasa berusia 12-20 tahun.

2.5.3. Faktor Penyebab Gangguan *Gaming Disorder*

Penelitian Bernauy, dkk. (2013) menunjukkan bahwa pemisahan diri, hiburan, dan pertemanan dunia maya merupakan tiga faktor utama yang mendorong seseorang kecanduan *internet gaming*.

Motivasi yang banyak ditemukan adalah koping terhadap permasalahan sehari-hari dan pelarian diri, hubungan online, kekuasaan, kontrol, rekognisi, hiburan, dan tantangan. Berdasarkan beberapa penjelasan dapat disimpulkan beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya *internet gaming disorder*:

- 1) Media “melarikan diri”. Seseorang tertarik terhadap *internet gaming*, antara lain karena hiburan dan kesenangan, koping emosi, mencari tantangan, dan melarikan diri dari kenyataan. Memungkinkan terjadinya substitusi pada interaksi sosial di dunia nyata dengan memberi ruang bagi pemain untuk melarikan diri. Seperti halnya pada pemain yang tidak kecanduan, permainan ditujukan untuk memuaskan pemainnya. Pemain

yang kecanduan bermain untuk menghindari ketidakpuasan, ini bisa menjadi salah satu indikasi dari simptom menarik diri, mereka ingin mengatasinya dengan cara bermain secara kompulsif .

- 2) Modifikasi *mood* (toleransi, dan kambuh). Modifikasi *mood* ditemukan sebagai sebab mereka cenderung kecanduan. Mereka menggunakan *internet gaming* sebagai bentuk koping terhadap permasalahan di dunia nyata. Individu yang sudah terlalu berlebihan menggunakan *game online*, atau perilaku penguat yang lain, hal ini berarti dia melarikan diri dari keadaan depresi.
- 3) Hubungan pertemanan menunjukkan bahwa pemain yang kecanduan cenderung lebih memilih karakter yang mereka ciptakan di dalam permainan dibandingkan diri mereka sendiri dan berharap menjadi karakter tersebut di dalam dunia nyata.
- 4) Karakteristik kepribadian Tidak ada kepribadian tertentu berkaitan dengan *internet gaming disorder*, beberapa peneliti menghubungkan diagnosa dari gangguan ini dengan gangguan depresi, atau obsesif kompulsif. Karakteristik kepribadian yang biasanya berkaitan dengan *internet gaming addiction* antara lain, dan sikap bermusuhan, dan mencari perhatian.
- 5) Genetik dan fisiologis Remaja laki-laki memiliki faktor risiko terbesar mengalami *internet gaming disorder*, tetapi masih dalam proses penelitian lebih lanjut. Individu yang mengalami kompulsif memainkan game

internet menunjukkan adanya aktivitas otak pada daerah tertentu karena dipengaruhi oleh eksposur berlebihan *game internet*.

- 6) Lingkungan, Konteks yang melatarbelakangi kehidupan individu merupakan faktor yang juga memengaruhi terjadinya kecanduan *game*. Konteks disini yang dimaksud adalah situasi, individu itu sendiri, dan budaya. Ketersediaan fasilitas internet memungkinkan terjadi koneksi dengan *internet gaming disorder*.

2.6. Dampak *Gaming Disorder*

Dampak risiko negatif yang diakibatkan oleh *gaming disorder* antara lain:

- 1) Masalah fisik, meliputi kelelahan, sakit fisik, kurang tidur, lupa makan.
- 2) Masalah pribadi, meliputi konflik dengan teman atau keluarga, kurang ikatan sosial, kurang manajemen waktu.
- 3) Masalah yang berkaitan dengan akademik/pekerjaan, meliputi tidak bekerja atau memperoleh prestasi rendah.

2.7. Tahapan Anak dapat Dikatakan Terkena *Gaming Disorder*

- 1) Ketergantungan secara psikologis, rasa membutuhkan, modifikasi mood, kehilangan kontrol;
- 2) Menyebabkan kerugian sebagai dampak dari perilaku kecanduan. Terdapat juga beberapa simptom lain yang menyertainya antara lain menarik diri, pemantangan, penyimpangan kognitif, dan kambuhan.
- 3) Kehilangan kontrol perilaku.

- 4) Modifikasi *mood* (rasa bersalah, depresi) sebagai konsekuensi dari kehilangan kontrol dalam bermain.
- 5) Ketagihan ketika tidak bermain dan terdapat rasa tidak ingin berhenti terhadap *game* yang dimainkannya.
- 6) Mengutamakan *game* di atas segalanya, contohnya seringkali di Indonesia kita temui anak-anak yang rela bolos sekolah demi bermain *game*.
- 7) Memiliki masalah *social* dengan lingkungan sekitar.

2.8. Pencegahan Gaming Disorder

Menurut King & Delfabbro, Prevention and Harm Reduction (2019) Secara konseptual, pencegahan terhadap IGD dilakukan untuk mencapai target sebagai berikut:

- 1) Mencegah masalah perilaku *gaming disorder* yang sudah terjadi
- 2) Memperpanjang waktu sejak bermain *games* hingga terjadinya masalah perilaku *gaming disorder*
- 3) Mengurangi dampak dari masalah perilaku *gaming disorder*
- 4) Memperkuat pengetahuan, sikap, dan perilaku yang dapat meningkatkan emosi dan fisik yang baik
- 5) Mengkampanyekan regulasi yang dapat meningkatkan kondisi fisik, sosial dan emosional masyarakat oleh institusi, komunitas, dan aparat pemerintah.

Berdasarkan konsep tersebut, pencegahan terhadap IGD terbagi menjadi tiga yaitu Pencegahan Primer, Pencegahan Sekunder, Pencegahan Tersier. Sasaran program pencegahan ini adalah pada orang yang tidak tepat dalam bermain *games* (*Gaming Misuse*), dan orang yang didiagnosa mengalami gangguan bermain *games* (*Gaming Disorder*).

2.8.1. Pencegahan Primer

Pencegahan primer atau pencegahan secara universal (universal prevention) adalah upaya yang dilakukan terhadap seluruh populasi secara umum, orang-orang yang tidak peduli terhadap risiko kesehatan yang dilakukan dengan menekan perilaku bermain *games* agar tetap aman atau tidak mengganggu. Pendekatan pencegahan primer beranggapan bahwa individu yang bermain *games* memiliki risiko yang sama .

Strategi Pencegahan dan Contoh upaya pencegahan :

1) Pendidikan

- a. Membuat pedoman bermain *games* yang sehat (mis: tidak boleh lebih dari 2 jam bermain *games*)
- b. Membuat literasi digital agar pengguna internet menjadi lebih produktif misalnya menganjurkan aktivitas fisik minimal 30 menit per hari
- c. Mengkampanyekan aktivitas di luar rumah

2) Membuat regulasi/kebijakan

- a. Mewajibkan pihak berwenang mematikan layanan *games* online beberapa jam dalam sehari

- b. Mencegah penjualan games online kepada kelompok umur tertentu

3) Teknologi

Menciptakan/memanfaatkan teknologi yang dapat:

- a. Dikendalikan orangtua (*parental lock*)
- b. Menyaring konten yang tidak sesuai
- c. Menentukan time-limit pada instrumen pemain games
- d. Ditonton/dilihat bukan di smartphones
- e. Dapat memberikan pesan total waktu yang digunakan dalam bermain games

4) Meningkatkan kesadaran (kampanye)

- a. Menentukan 1 hari tanpa teknologi digital atau mematikan/tanpa games online
- b. Memberikan layanan informasi tentang *gaming disorder* yang tepat

5) Lingkungan

- a. Mengurangi aksesibilitas terhadap perlengkapan games, seperti tidak menempatkan peralatan games di kamar tidur

2.8.2. Pencegahan Sekunder

Disebut juga pencegahan secara selektif (*selected prevention*) yaitu upaya menghindari IGD pada individu yang berisiko mengalami masalah yang berhubungan dengan bermain games, misalnya pada:

- a. Remaja laki-laki
- b. Individu yang memiliki gangguan psikologis (masalah defisit atensi, gangguan mood)

- c. Individu dengan fungsi sosial rendah atau kepercayaan diri rendah
- d. Individu dengan kemampuan akademis rendah atau masalah pendidikan
- e. Individu dengan minat yang rendah pada aspek bukan permainan
- f. Individu dengan dukungan keluarga yang rendah atau pengawasan yang lemah

Strategi Pencegahan Contoh upaya pencegahan

1) Deteksi dini secara rutin

Penelitian epidemiologis pada populasi berisiko, terutama di sekolah dan perguruan tinggi

2) Pemeriksaan kesehatan

Konsultasi dengan praktisi medis untuk mendeteksi distress emosional atau permasalahan yang dapat menyebabkan risiko dalam bermain games

3) Program pendidikan di sekolah

- a. Mengajarkan penggunaan teknologi yang aman
- b. Mengkampanyekan interaksi sosial di dunia nyata
- c. Mendukung hobi dan olahraga pada pelajar atau mahasiswa untuk meningkatkan kepercayaan diri dan pemberdayaan .

4) Kebijakan internet di kantor

Membuat aturan akses internet untuk mencegah karyawan mengakses konten yang tidak berkaitan dengan pekerjaan, misalnya mengunjungi situs games atau mengakses games online

2.8.3. Pencegahan Tersier

Pencegahan tersier merupakan pencegahan terhadap individu yang telah terindikasi mengalami masalah dengan games online (disebut juga indicated prevention).

Adapun contoh upaya yang dapat dilakukan adalah:

Strategi Pencegahan Contoh upaya pencegahan

1) Kelompok dukungan

Membuat komunitas baik offline maupun online

2) Pelayanan kesehatan mental dan rawat jalan

Penanganan gangguan mental (gangguan mood, kepribadian, insomnia) dan masalah medis (rasa nyeri, cedera) yang berkaitan dengan masalah *gaming disorder*

3) Rehabilitasi psikososial

- a. Menjalankan “digital detox” atau detoksifikasi terhadap materi digital dan program terstruktur lainnya yang berfokus pada peningkatan sosialisasi secara tatap muka
- b. Mengembangkan minat

4) Edukasi psikologis

- a. Memberikan informasi khususnya tentang gejala *gaming disorder* dan strategi untuk mencegah dampak buruk games online

2.9. Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak *Gaming Disorder* pada Anak

Secara umum peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan anak, karena hal tersebut membantu tumbuh kembang anak, baik dalam pola pikir maupun tingkah laku anak, oleh sebab itu orang tua sangat penting melakukan pendekatan terhadap anak mereka, dari mulai cara orang tua berkomunikasi dalam menyampaikan hal hal yang dapat mengganggu mental dan minat belajar anak, terutama bagi para orang tua yang anaknya yang telah mengalami gangguan *Gaming Disorder*.

Orang tua dituntut untuk lebih membatasi waktu anak bermain gadget, menonton tv, bermain game. Karena bermain gadget tidak disarankan untuk anak yang berusia 18 bulan, tetapi untuk anak yang lebih tua misalnya 5 tahun ke atas.

Umumnya disarankan hanya bermain gadget tidak lebih dari satu jam “Dokter anak di *Merial Care Orange Coast Medical Center di Fountain Valley California*”. Orang tua tidak hanya membatasi tetapi juga harus dapat memantau segala sesuatu yang dikerjakan oleh sang anak terlebih lagi pada anak pra remaja yang berusia 10-13 tahun, pentingnya pengawasan khusus dari orang tua.

Orang tua tidak hanya melarang, tetapi perlu adanya komunikasi yang baik dengan anak menggunakan metode psikologi komunikasi, dalam metode psikologi komunikasi orang tua tidak hanya melarang anak secara langsung namun melakukan pendekatan terlebih dahulu dengan anak, misalnya jika hanya berkomunikasi saja, orang tua akan terang-terangan mengatakan “tidak” dengan *game* yang di mainkan anaknya, tetapi jika orang tua menggunakan metode

psikologi komunikasi orang tua akan bertanya dulu kepada sang anak dengan cara merasa tertarik dengan apa yang di mainkan anaknya.

Hal demikian sangat penting dilakukan dengan anak, karna anak tidak akan dengan mudahnya berterus terang kepada orang tuanya dengan apa yang sedang di mainkan, terlebih lagi jika anak mengetahui tipe orang tua nya yang langsung menentang kemauan anaknya, baik itu benar atau salah, anak akan sulit membuka diri dengan orang tua.

2.10. Anggapan Dasar

Menurut Arikunto (2006:56) Anggapan dasar merupakan asumsi yang harus diberikan terhadap rumusan masalah, sehingga anggapan dasar dapat dikatakan sebagai asumsi dasar.

Judul Penelitian: “ **PSIKOLOGI KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK *GAMING DISORDER* PADA ANAK**”.

Anggapan dasar yang dapat dirumuskan antara lain:

- 1) Adanya komunikasi antara orang tua dan anak.
- 2) Adanya peran khusus orang tua terhadap anak.
- 3) Orang tua tahu seberapa bahayanya *gaming disorder* bagi anak yang sudah mengalaminya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah Moleong (2007:6).

Dari teori di atas dapat ditarik simpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif menggunakan langkah-langkah penelitian dari pengamatan fenomena yang dapat dijelaskan secara terperinci dan ilmiah. Pengamatan ilmiah yang dimaksudkan adalah pengamatan yang dimulai dari hal-hal terkecil/sempit ke hal-hal lebih besar/luas atau dengan kata lain penelitian ini dari bentuk induktif ke bentuk deduktif.

3.2. Kerangka Konsep

Menurut Kriyantono (2012:17) Konsep merupakan istilah yang mengapresiasi sebuah ide abstrak yang dibentuk dengan menggeneralisasikan objek atau hubungan fakta-fakta yang diperoleh dari pengamatan. Konsep dimaksudkan untuk menjelaskan sebuah hal atau makna dan teori yang ada dalam suatu penelitian, dengan tujuan menjelaskan hal-hal masih bersifat abstrak, dari uraian di atas kerangka konsep dapat digambarkan berikut:



3.3. Defenisi Konsep

Kerlingger menyebut konsep sebagai abstraksi yang dibentuk dengan menggenaralisasikan hal-hal khusus. Jadi konsep merupakan sejumlah ciri atau standar umum suatu objek Kriyantono (2006:17). Adapun yang menjadi defenisi konsep dalam kerangka konsep di atas adalah:

- a) Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak *Gaming Disorder* pada Anak
 orang tua sangat penting melakukan pendekatan terhadap anak mereka, dari mulai cara orang tua berkomunikasi dalam menyampaikan hal hal yang dapat mengganggu mental dan minat belajar anak, terutama bagi para orang tua yang anaknya yang telah mengalami gangguan *Gaming Disorder*. Orang tua dituntut untuk lebih membatasi waktu anak bermain gadget, menonton tv, bermain game. Karena bermain gadget tidak disarankan untuk anak yang berusia 18 bulan, tetapi untuk anak yang lebih tua misalnya 5 tahun ke atas, umumnya disarankan hanya bermain gadget tidak lebih dari satu jam .

- b) Psikologi komunikasi adalah merupakan Ilmu penyampaian energi dari alat-alat indera ke otak, pada peristiwa penerimaan dan pengolahan informasi, pada proses saling pengaruh di antara berbagai sistem dalam diri organisme dan di antara organisme.
- c) Dampak *Gaming Disorder* Masalah fisik, meliputi kelelahan, sakit fisik, kurang tidur, lupa makan. Masalah pribadi, meliputi konflik dengan teman atau keluarga, kurang ikatan sosial, kurang manajemen waktu. Masalah yang berkaitan dengan akademik/pekerjaan, meliputi tidak bekerja atau memperoleh prestasi rendah.

3.4. Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi adalah salah satu tumpukan dari seperangkat tumpukan yang disusun atas dasar pikiran, instuisi, pendapat atau kriteria tertentu.

Tabel 3.1

Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi	Indikator
Psikologi Komunikasi Orang Tua dalam Mengatasi dampak Gaming Disorder pada anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media 2. Mood 3. Hubungan pertemanan 4. Karakteristik kepribadian 5. Genetik dan fisiologis remaja 6. Lingkungan

3.5. Narasumber

Narasumber merupakan orang-orang yang terlibat dalam objek penelitian yang di manfaatkan peneliti untuk menggali suatu informasi terkait objek yang akan di teliti. Dalam konteks ini yang akan menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah 5 orang tua di Desa Puji Mulyo Km 12,5 Dusun V Kec Sunggal.

3.6. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Sugiyono, 2006:224).

Alasan peneliti menggunakan teknik penelitian tersebut digunakan karena pada penelitian kualitatif untuk mengumpulkan informasi melibatkan partisipasi langsung, berupa wawancara mendalam, observasi lapangan, dan mereview terhadap dokumen yang menjadi pendukung penelitian. Teknik pengumpulan data yang penulis maksudkan.

1) Wawancara/Interview

Untuk mengumpulkan informasi dari sumber data ini diperlukan teknik wawancara, dalam penelitian kualitatif khususnya dilakukan dalam bentuk yang disebut wawancara mendalam (in-depth interviewing). Teknik

wawancara ini yang paling banyak digunakan dalam penelitian kualitatif, terutama pada penelitian lapangan. Tujuan wawancara adalah untuk bisa menyajikan konstruksi saat sekarang dalam suatu konteks mengenai pribadi, peristiwa, aktivitas, organisasi, perasaan, motivasi, tanggapan atau persepsi, tingkat dan bentuk keterlibatan untuk merekonstruksikan beragam hal.

2) Observasi

Melalui observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

3) Dokumentasi

Dokumen merupakan bahan kajian yang berupa tulisan, foto, film atau hal-hal yang dapat dijadikan sumber kajian selain melalui wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif.

3.7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilaksanakan sebelum peneliti terjun ke lapangan, selama peneliti mengadakan penelitian di lapangan, sampai dengan pelaporan hasil penelitian. Analisis data dimulai sejak peneliti menentukan fokus penelitian sampai dengan pembuatan laporan penelitian selesai. Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merencanakan penelitian sampai penelitian selesai.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2007:224).

3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian

Suatu penelitian sudah jelas harus memiliki lokasi penelitian yang nyata dan jelas, yang berfungsi untuk menghindari kekeliruan dan manipulasi suatu data hasil penelitian tersebut.

Lokasi penelitian merupakan tempat untuk meneliti, mencari data yang akan dikumpulkan yang berguna untuk penelitian.

Lokasi penelitian ini berlokasi di Desa Puji mulyo Km 12,5 Dusun V kec sunggal, Adapun penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Maret 2019.

3.9. Deskripsi Lokasi Penelitian

Puji Mulyo merupakan salah satu kelurahan yang terdapat di Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Desa Puji Mulyo terdapat VII Dusun.

Batasan desa puji mulyo yaitu dari km 12 hingga km 15, mulai dari simj kompos hingga kelingan. Namun peneliti hanya melakukan riset lapangan di Dusun V saja, tepatnya di km12,5 gg indah, gg sambu dan gg aman.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Identitas Narasumber

Penelitian ini dilakukan kepada 5 orang ibu rumah tangga yang menjadi perwakilan bagi Desa Puji mulyo km 12,5 Dusun V Kec Sunggal. Adapun identitas para informan atau narasumber adalah sebagai berikut:

Data Informan masyarakat Desa Puji mulyo

1) Informan I

Nama Informan	:Dwi Sri Wahyuni Ningsih
Jenis Kelamin	:Perempuan
Umur	:28 Tahun
Pekerjaan	:Ibu Rumah Tangga
Hari Penelitian	:Selasa, 26 Februari 2019
Waktu Penelitian	:14.00 WIB
Lokasi Penelitian	:Jalan Harapan Gg indah no 357

2) Informan II

Nama Informan	:Wini Puju Astuti
Jenis Kelamin	:Perempuan
Umur	:32 Tahun
Pekerjaan	:Wiraswasta
Hari Penelitian	:Selasa, 26 Februari 2019
Waktu Penelitian	:16.40 WIB
Lokasi Penelitian	:Jalan Harapan Gg indah no 17

3) Informan III

Nama Informan :Rismawati
Jenis Kelamin :Perempuan
Umur :30 Tahun
Pekerjaan :Ibu Rumah Tangga
Hari Penelitian :Rabu, 27 Februari 2019
Waktu Penelitian :11.00 WIB
Lokasi Penelitian :Jalan Harapan Gg indah no 17

4) Informan IV

Nama Informan :Jesi Ulandari
Jenis Kelamin :Perempuan
Umur :28 Tahun
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Hari Penelitian :Rabu, 27 Februari 2019
Waktu Penelitian :14.30 WIB
Lokasi Penelitian :Jalan Harapan Gg sambi no 16

5) Informan V

Nama Informan :Maya Sari
Jenis Kelamin :Perempuan
Umur :26 Tahun
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Hari Penelitian :Rabu, 27 Februari 2019
Waktu Penelitian :15.40 WIB

Lokasi Penelitian :Jalan Harapan Gg aman no 12

4.2. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil judul Psikologi Komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak *Gaming Disorder* Pada Anak. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis melalui metode wawancara. Kemudian hasil dari wawancara tersebut penulis analisis dalam bentuk penjelasan berupa narasi. Penulis juga menjelaskan maksud dari pertanyaan yang diajukan kepada informan agar informan menjadi lebih memahami pertanyaan penulis. Penulis juga memberikan kebebasan kepada informan untuk memberikan jawabannya atas pertanyaan penulis dan penulis tidak pernah menilai benar atau salah jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

Berikut ini laporan hasil penelitian penulis dari wawancara langsung bersama 5 narasumber dari Desa Pujimulyo Km 12,5 Dusun V Kec Sunggal terhadap anak Pra-Remaja usia 10-13 tahun dalam menanggapi Dampak *Gaming disorder* pada Anak dapat dilihat pada hasil wawancara berikut ini :

Terkait penggunaan internet 2 dari 5 informan **yaitu Informan 1 dan 4** mengatakan bahwa *internet* sangat penting untuk tumbuh kembang sang anak, karna dizaman yang semakin berkembang, semakin berkembang juga teknologi, terlebih lagi pada saat ini segala sesuatunya menggunakan *internet*, mulai dari tingkat sd sampai kuliah bahkan kerja semua menggunakan *internet*, secara tidak langsung hal tersebut sangat membantu tumbuh kembang sang anak.

Kemudian adapun 1 dari 5 informan **yaitu informan 5** mengatakan bahwa *internet* tidak penting bagi tumbuh kembang sang anak, karna *internet* banyak sekali hal negatifnya, *internet* bukan membantu tumbuh kembang sang anak, malah sebaliknya *internet* menghambat tumbuh kembang sang anak, contohnya *game*, *game* bukan lagi diciptakan untuk mengisi waktu kosong belajar anak, sebaliknya *game* di ciptakan untuk membuat anak lupa akan prioritasnya. Karena *game* sekarang ini memiliki jangka waktu yang panjang sehingga anak lupa atau lalai untuk mengerjakan tugasnya, sedangkan jika hal itu terjadi secara terus menerus maka sang anak akan menjadi kecanduan.

Selanjutnya 2 dari 5 informan **yaitu informan 2 dan 3** merasa bahwa *internet* ada penting dan tidak pentingnya. Internet menjadi penting bagi anak bila anak memanfaatkan *internet* dengan baik dan tidak menyalahgunakannya, contohnya seperti mencari tugas sekolah lewat *internet*, kemudian mencari video pembelajaran yang pastinya berkaitan dengan pelajaran sang anak, namun *internet* juga bisa berubah tidak penting jika anak tidak pandai dalam memanfaatkan internet tersebut, misalnya anak menggunakan internet khusus bermain *game*, atau menonton video-video yang tidak pantas untuk ditonton.

Pada dasarnya segala sesuatu akan menjadi baik bila digunakan untuk yang baik, begitu juga sebaliknya segala sesuatu akan menjadi buruk bila digunakan untuk keburukkan, pada hal ini setiap orang di tuntut untuk lebih bijak dalam menggunakan *internet*, terlebih lagi bagi anak di bawah umur harus ada pengawasan khusus dari orang tuanya.

Informasi yang diperoleh 4 dari 5 informan **yaitu infoman 1,3,4,2** merasa *internet* sangat membantu untuk menambah minat belajar anak, apabila anak tetap berada dalam pantauan orang tua dan pantauan langsung dari guru jika anak berada disekolah. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya *internet* anak tidak lagi merasa bosan pada cara belajar nya, dengan ada nya *internet* terdapat proses metode pembelajaran baru, contohnya jika belajar menggunakan *internet* akan terdapat banyak gambar gambar yang bergerak atau begaram warna maka anak tidak lagi jenuh dengan pembelajarannya dan tidak hanya menggunakan pena dan kertas saja. Tetapi *internet* juga dapat menghilangkan minat belajar anak, jika yang dilihat anak di *internet* bukanlah pembelajaran namun anak menonton hiburan seperti youtube.

Sementara itu **informan 5** merasa *internet* sangatlah tidak membantu minat belajar anak. Karena apabila anak belajar melalui *internet* bila kita tidak dapat memantau secara tidak langsung anak akan merasa bebas dan membuka hal-hal yang justru menghilangkan minat belajar dan anak, jika hal tersebut sudah terjadi maka anak pasti akan meninggalkan aktivitasnya, baik dengan teman maupun keluarga.

Bukan tidak di perbolehkan untuk anak menggunakan *internet* sebagai hiburan atau mengisi waktu kosong namun ada batasan dan patokan waktu agar hal tersebut tidak memicu adanya kecanduan, lebih baik mencegah dari pada mengobati.

Kemudian adapun 2 dari 5 informan **yaitu informan 1 dan 4** mengatakan bahwa pada anak-anak diizinkan untuk bermain *game online*, tetapi harus

memiliki patokan waktu dan pantauan secara langsung oleh orang tua, dan jenis *game* yang diizinkan merupakan *game* yang bersifat jangka pendek waktu permainannya, karena apabila anak bermain *game* online namun dalam jangka waktu yang panjang hal tersebut akan memicu gangguan pada si anak.

Tetapi 3 dari 5 informan **yaitu informan 2,3,5** tidak mengizinkan anak mereka bermain *game* online hal tersebut dikarenakan dengan adanya *game online* anak akan menarik diri dari lingkungan pertemanannya, karena anak lebih merasa tertantang dengan kehidupan yang dia bangun di dunia maya daripada kehidupan di dunia nyata. Hal demikian lah yang akan sangat berdampak buruk bagi mental anak, karena anak telah memiliki dorongan yang kuat serta sudah terdoktrin oleh *game online* tersebut dan tidak ada rasa ingin berhenti. Orang tua sangat menghindari hal-hal demikian yang menghambat tumbuh kembang sang anak.

Terkait dengan patokan atau batasan waktu 5 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,4,5** merasa perlunya patokan waktu untuk anak dalam bermain *game*, hal tersebut dikarenakan anak belum pandai main yang baik dan buruk, mana yang menguntungkan atau merugikan, oleh sebab itu orang tua berperan penting bagi anaknya terlebih lagi pada saat anaknya sudah mengetahui asiknya main *game online*.

Orang tua juga melakukan pencegahan terkait banyaknya hal negatif dari *internet*, contohnya seperti tidak membeli kuota ataupun tidak memberi *handphone* dengan akses *internet* serta orang tua mengizinkan anak bermain *game* tetapi untuk jenis *game* yang *offline* bukan *online*. *Game offline* adalah *game* yang

sudah di *download* terlebih dahulu dan pada saat memainkannya tidak di butuhkan *akses internet*.

Selanjutnya terkait dengan faktor yang mempengaruhi 4 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,5** merasa faktor yang paling besar dalam mempengaruhi kecanduan *game online* adalah faktor lingkungan. Misalnya si anak A bermain game secara terus-menerus dan menatap ke layar *handphone* dengan fokus, kemudian si anak B datang dan bertanya “ hei apa yang kau mainkan” kemudian anak A tersebut diam saja dan asik dengan game nya, secara tidak langsung si anak B akan merasa penasaran apa yang di mainkan si A sehingga dia mengabaikan si B, dari hal seperti itulah kenapa di katakan lingkungan sangat berpengaruh. Bila anak dilingkungannya hampir rata-rata main *game* maka perlahan anak lain tersebut juga akan ikut bermain, semua berasal dari rasa penasaran.

Namun terdapat 1 dari 5 informan **yaitu informan 4** merasa faktor yang paling mempengaruhi kecanduan *game online* pada anak adalah pada saat anak memainkan *game* yang bersifat jangka panjang dan penuh dengan aksi menantang contoh nya saja seperti *game Mobile Legend*. *Game* tersebut memiliki karakter di dalamnya hal tersebut juga lebih menarik minat anak karena anak dapat memainkan dan menciptakan karakter nya sendiri.

Lebih lanjutnya 5 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,4,5** mengatakan bahwa cara memberi peringatan pada anak tentang bahaya *game online* bukan dengan kemarahan, tetapi di beri pengertian bahwa *game* itu dapat merusak kesehatan, mulai dari yang matanya merah, kepala nya pusing, namun tidak hanya membuat anak merasa takut tetapi juga dengan cara memberi masukan atau

nasehat yang membangun sang anak, dengan begitu anak tidak merasa di larang secara terus terang oleh orang tuanya. Dan jika dapat di hindari maka akan di hindari dengan cara tidak memperkenalkan *game online* tersebut

Kemudian 5 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,4,5** pada saat penulis bertanya tentang pehaman mengenai *gaming disorder* 5 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,4,5** sama sekali tidak paham apa tu *gaming disorder*, dan para orang tua juga baru mendengar istilah dari *gaming disorder* tersebut.

Selanjutnya terkait tindakan orang tua dalam mengatasi gangguan *gaming disorder* 5 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,4,5** merasa pada saat anak sudah kecanduan *game online* dan mengalami gangguan *gaming disorder* tersebut dan tidak dapat di beri nasehat maupun wejangan. Tindakan yang paling benar dalam mengatasi nya adalah dengan cara tidak di berikan gawai lagi serta di berhentikan segala sesuatu yang berkaitan dengan *game online*.

Kemudian 5 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,4,5** mengatakan bahwa cara memantau anak yang terkena gangguan *gaming disorder* dengan cara mengikuti dan melihat perubahan-perubahan apa saja yang ada pada diri anak, apabila perlu tindakan yang lebih lanjut maka orang tua akan melakukannya.

Lebih lanjutnya 5 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,4,5** merasa jika anak sudah mengalami gangguan *gaming disorder* maka di perlukannya terapi khusus baik itu dirumah maupun berkonsuktasi langsung dengan psikater atau seseorang yang ahli di bidangnya.

Kemudian pendapat informan terkait hambatan dalam berkomunikasi dengan anak 5 dari 5 informan **yaitu informan 1,2,3,4,5** mengatakan bahwa tidak ada

hambatan pada saat orang tua berkomunikasi secara langsung dengan anak, hal tersebut di karenakan anak masih sangat terbuka dengan anak, terlebih lagi orang tua juga tidak pernah membantah keinginan anak secara langsung. Oleh sebab itu anak tidak menjauh kan diri dari orang tua karena merasa tidak di izinkan bermain hal yang anak suka.

4.3. Pembahasan Penelitian

Dari hasil penelitian di atas, Penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan judul penelitian Psikologi Komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak *Gaming Disorder* Pada Anak. Penelitian Bernauy, dkk. (2013) ada beberapa faktor penyebab gangguan *gaming disorder* di antaranya:

4.3.1. Media

Media adalah segala saluran dalam menyampaikan suatu informasi atau pesan, media juga dapat diartikan sebagai prantara dari komunikator (memberikan pesan) kepada khalayak.

Media juga dapat di artikan sebagai wadah atau tempat seseorang menerima dan memberi pesan kepada khalayak ramai baik di dalam maupun di luar negeri dengan akses yang sangat cepat dan mudah di jangkau.

Terlebih lagi di zaman sekarang ini internet sudah ada dalam genggaman kita dan hal tersebut sangat memudahkan setiap orang untuk mengakses apa pun, baik yang menguntungkan maupun yang merugikan.

4.3.2. Modifikasi Mood

Modifikasi *mood* (toleransi, dan kambuh). Modifikasi *mood* ditemukan sebagai sebab mereka cenderung kecanduan. Mereka menggunakan *internet*

gaming sebagai bentuk koping terhadap permasalahan di dunia nyata. Individu yang sudah terlalu berlebihan menggunakan *game online*, atau perilaku penguat yang lain, hal ini berarti dia melarikan diri dari keadaan depresi.

Modifikasi *mood* juga dapat di artikan sebagai perubahan suasana hati yang secara spontan terjadi oleh anak pra remaja dikarenakan mereka merasa keinginannya ditentang secara langsung oleh orang tua dan merasa orang-orang di dunia maya nya lebih memahami dia daripada orang tuanya.

Hal demikianlah yang membuat anak merasa lebih nyaman dengan dunia maya nya serta terjadinya perubahan suasana hati yang sangat cepat.

4.3.3. Hubungan Pertemanan

Hubungan pertemanan menunjukkan bahwa pemain yang kecanduan cenderung lebih memilih karakter yang mereka ciptakan di dalam permainan dibandingkan diri mereka sendiri dan berharap menjadi karakter tersebut di dalam dunia nyata.

Secara tidak langsung si anak akan menarik diri dari pertemanan yang ada pada di dunia nyata, mulai dari teman di sekolah maupun teman dirumah. Karena dia merasa bahwa pertemanan yang ada di dunia maya lebih menarik daripada yang ada di dunia nyata.

Hal tersebut akan membahayakan sang anak, apabila dia mempraktekan sosok yang ada dalam dunia maya ke dunia nyatanya, misalnya pada dunia maya nya si anak menjadi karakter *super hero* dan membela kebenaran, serta terdapat beberapa adegan kekerasan dalam *game* yang ada pada dunia mayanya tersebut.

Namun hal tersebut anak terapkan dalam dunia nyata nya dan melakukan adegan yang serupa dengan *game* yang dia mainkan, secara tidak langsung teman nya juga tidak akan nyaman dengan sang anak, dan secara perlahan sang anak akan tidak memiliki teman di dunia nyata.

4.3.4. Karakteristik Kepribadian

Karakteristik kepribadian Tidak ada kepribadian tertentu berkaitan dengan internet *gaming disorder*, beberapa peneliti menghubungkan diagnosa dari gangguan ini dengan gangguan depresi, atau obsesif kompulsif. Karakteristik kepribadian yang biasanya berkaitan dengan *internet gaming addiction* antara lain, dan sikap bermusuhan, dan mencari perhatian.

Karakteristik juga ada banyak macamnya mulai dari agresif, malu, pasrah, malas, ambisius, setia, jujur dan banyak lagi, semakin konsisten karakteristik tersebut disaat merespons lingkungan, hal itu menunjukkan adanya faktor keturunan pada anak.

Seorang anak yang merasa kesepian dan cenerung pendiam akan bereaksi berlebihan pada saat hal yang dia di tentang keras oleh orang tua nya, apalagi hal demikian sudah merupakan hobi atau kebiasaan bagi anak tersebut.

Secara tidak langsung orang tua telah membentuk karekteristik kepribadian anak yang pendiam menjadi emosian, harusnya sebagai orang tua harus melakukan pendekatan dengan anak terlebih dahulu.

4.3.5. Genetik dan Fisiologis Remaja

Genetik dan fisiologis Remaja laki-laki memiliki faktor risiko terbesar mengalami *internet gaming disorder*, tetapi masih dalam proses penelitian lebih

lanjut. Individu yang mengalami kompulsif memainkan game internet menunjukkan adanya aktivitas otak pada daerah tertentu karena dipengaruhi oleh eksposur berlebihan *game internet*.

Remaja laki laki lebih mudah menjangkau untuk pergi ke *internet gaming* atau warnet dikarenakan di warnet mayoritasnya adalah laki-laki, warnet juga menyediakan konten yang bersifat fantasi serta memungkinkan menjalin interaksi dengan pemain lain tanpa memiliki batasan waktu dan tempat.

4.2.3. Lingkungan

Lingkungan, Konteks yang melatarbelakangi kehidupan individu merupakan faktor yang juga memengaruhi terjadinya kecanduan *game*. Konteks disini yang dimaksud adalah situasi, individu itu sendiri, dan budaya. Ketersediaan fasilitas internet memungkinkan terjadi koneksi dengan *internet gaming disorder*.

Lingkungan sangat berkaitan erat dengan perilaku dan pola pikir anak, lingkungan yang baik akan membawa anak pada moral yang baik, begitu juga sebaliknya lingkungan yang buruk akan membuat moral dan pengaruh bagi tumbuh kembang sang anak.

Terlebih lagi pada anak yang memasuki usia pra remaja yakni 10-13 tahun dimana masa seperti itu merupakan masa yang sangat rentan dalam pembentukan sifat dan tingkah laku anak.

Pemanfaatan teknologi *internet* di dalam *internet gaming* menunjukkan bahwa *internet* merupakan fenomena yang memengaruhi dunia dengan memberikan manfaat dan sekaligus dampak negatif bagi penggunanya. Istilah *internet addiction* sudah diterima sebagai salah satu jenis gangguan klinis yang

mebutuhkan penanganan. Salah satu bentuk *internet addiction* yang banyak dialami remaja dan dewasa saat ini adalah *online game addiction* atau *internet gaming addiction/ internet gaming disorder*.

Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) merupakan paling digemari dan menjadi internet gaming yang paling populer. *Internet gaming* jenis ini dipercaya yang paling banyak menyumbang terjadinya *internet gaming disorder*.

Menurut Kuss, dkk (2012) Ciri utama *gaming disorder* adalah partisipasi menetap dan terus menerus dalam game komputer, terutama jenis permainan kelompok, untuk waktu yang sangat lama. Faktor penyebab gangguan ini yang banyak ditemukan adalah media “melarikan diri”, modifikasi mood (sebagai bentuk koping), hubungan pertemanan, karakteristik kepribadian, genetik dan fisiologis, serta lingkungan. Selain itu, kognisi maladaptif, malu, dan depresi juga ditemukan sebagai faktor penyebab di Cina.

Menurut Kuss dan Griffiths (Beranuy, dkk., 2013) *Gaming disorder* menimbulkan beberapa resiko antara lain masalah fisik, pribadi, dan masalah yang berkaitan dengan pekerjaan/akademik, beberapa peneliti menjelaskan simptom-simptom terjadinya *internet gaming disorder*, seperti keasyikan dengan permainan *internet*, tanda-tanda menarik diri ketika internet gaming di jauhkan darinya, toleransi, usaha gagal untuk mengontrol diri, kehilangan keter-tarikan pada hobi, berlebihan dan berke-lanjutan menggunakan internet gaming, dan memiliki hubungan tidak baik di dalam beberapa aspek pribadi seperti menyangkut

pekerjaan. Bentuk perlakuan yang dapat diberikan untuk mengatasi *internet gaming disorder* adalah melalui farmakoterapi dan psikoterapi.

Internet memiliki dampak positif dan negatifnya, hanya saja sebagai pengguna harus lebih *selektif* dalam menggunakan *internet*, terlebih lagi kecenderungan menggunakan *internet* untuk bermain *game online*, dikarenakan dalam permainan *game online* tersebut dibutuhkan jangka waktu yang panjang dalam memainkannya, lebih dari 1 sampai 2 jam bermain *game online*.

Namun jika hal tersebut terjadi secara terus menerus akan mengakibatkan gangguan serta secara perlahan seseorang akan menarik diri dari masyarakat, karena menganggap bahwa dunia maya lebih memiliki tantangan tersendiri daripada dunia nyata, hal tersebut dapat memicu gangguan yang disebut dengan *gaming disorder*.

Seperti yang sudah dijelaskan dalam penelitian di atas, *gaming disorder* merupakan pola bermain *game* yang bersifat kepanjangan, gejala utamanya yaitu memprioritaskan bermain *game* dari pada kehidupan nyata dan aktivitas sehari-hari, meskipun pengguna mengalami dan merasakan konsekuensi negatifnya yang dapat menyebabkan gangguan pada pengguna tersebut namun ada rasa tidak ingin berhenti dikarenakan sudah sangat kecanduan pada *game* yang dimainkannya.

Oleh sebab itu peran orang tua untuk anak sangat dibutuhkan, terlebih lagi pada anak pra remaja yang berusia 10-13 tahun, pentingnya pengawasan khusus dari orang tua, orang tua tidak hanya melarang, tetapi perlu adanya komunikasi yang baik dengan anak menggunakan metode psikologi komunikasi,

Menurut Rachmat (2009:9) dalam metode psikologi komunikasi orang tua tidak hanya melarang anak secara langsung namun melakukan pendekatan terlebih dahulu dengan anak, misalnya jika hanya berkomunikasi saja, orang tua akan terang-terangan mengatakan tidak dengan *game* yang di mainkan anaknya, tetapi jika orang tua menggunakan metode psikologi komunikasi orang tua akan bertanya dulu kepada sang anak.

Orangtua menunjukkan bahwa dia merasa tertarik dengan apa yang anaknya mainkan, orang tua membuat seolah-olah dia masuk kedalam dunia *game* yang anaknya mainkan, secara tidak langsung anak akan merasa mendapat izin atau dorongan dari orang tua dan membuka diri dengan orang tuanya, jik hal tersebut sudah terjadi orangtua akan dengan mudah memberi pengertian bahwa *game online* tersebut berbahaya untuk anaknya. Tidak hanya dengan cara langsung melarang tanpa mengetahui apa yang anaknya inginkan.

Oleh sebab itu orang perlu adanya psikologi komunikasi dalam berbicara dengan anak yang memang menunjukkan ketertarikan lebih terhadap game online yang dapat merusak otak serta mental sang anak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam permasalahan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan anak dan mempelajari lebih jauh tentang manfaat psikologi komunikasi dalam melakukan komunikasi dengan anak
- 2) Kemudian melakukan pendekatan terlebih dahulu dengan anak yang mengalami *gaming disorder* dengan metode psikologi komunikasi
- 3) Orang tua tidak hanya melarang atau membatasi namun juga memantau dan memahami apa yang di inginkan anak.

5.2 Saran

Dari hasil analisa yang telah penulis kemukakan pada simpulan diatas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Perlunya pengawasan khusus dari orang tua untuk anak yang hobi bermain *game online*
2. Pentingnya pemahaman bagi orang tua cara berkomunikasi dengan anak yang hobi pada *game online*
3. Tidak terlalu memberi kebebasan pada anak dalam menggunakan gawai serta memberi batasan waktu terhadap anak yang bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). *A Qualitative Analysis of Online Gaming*
- Budiningsih, Asri . 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Charlton ,J.P., dan Danforth, I . D. W. 2007. *Gaming Disorder*. Blackwell
- Desmita, 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung, PT. Rosdakarya
- Griffiths, MD. 2013. *Kecanduan Gaming Disorder*. Blackwell
- Hardjana, Agus. 2003. *Komunikasi Interpersonal dan Komunikasi Intrapersonal*. Yogyakarta: Kanisius
- Husadanta, dan ,Kusmaedi, Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, Alfabeta
- Hussain, dan Griffiths, M.D.2008. *Online Virtual Environments and the Psychology of Gender Swapping*. Blackwell
- Kriyantono , Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: kencana
- Kuss, D.J. 2013. Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.
- Kuss, dkk.2012. *Online Gaming Addiction*. Blackwell
- King, P. H., & Delfabbro, P. 2019. An Introduction to Gaming and IGD. In P. H. King, P. H. Delfabbro, D. King, & P. Delfabbro (Eds.), *Internet Gaming Disorder: Theory, Treatment, and Prevention* (pp. 1-21). London: Academic Press.
- Moloeng, Nanang.2016. *Metode Penelitian Kualitatif dan Analisis Data*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana ,Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT .Remaja Rosdakarya.
- Nashriana, 2011. *Perlindungan Hukum Pidana Bagi Anak di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Partini, Siti . 2003. *Psikologi Perkembangan*, Yogyaakarta: IKIP

- Rakhmat, Jalaluddin 2009. "*Psikologi Komunikasi*" . Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Soemiarti, dan, Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. PT. Rineka Cipta
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kualitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2006. *Metode Penelitian Kualitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surya,M.,2003. *Psikologi Konseling*. Bandung:Pustaka Bumi Quraisy
- Susanto , Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- Syaodih , Ernawulan., dan Agustin,Mubair. 2008. *Bimbingan Konseling untuok Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wade, Carole, dan Tavriss ,Carol. 2007. *Psikologi Edisi kesembilan Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
-