

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Desa Gembong

Penelitian ini bertempat di Dusun Godang, Desa Gembong, Kecamatan Gembong, Kabupaten Pati, Jawa Tengah dengan kode pos 59162. Desa Gembong memiliki luas 126,225 ha/m². Secara letak geografis desa Gembong memiliki batas wilayah sebelah utara desa Bageng dan Pohgading, sebelah selatan desa Bermi, sebelah timur desa Wonosekar dan sebelah barat desa Plukaran dan Glagah Kulon.

Desa Gembong memiliki total jumlah penduduk 9.849 orang yaitu terdiri dari 3.642 KK. Adapun jumlah laki-laki sebesar 4.884 orang dan jumlah perempuan sebesar 4.695 orang. Agama yang paling banyak dianut di desa Gembong adalah Agama Islam dengan jumlah 9.740 orang. Sedangkan agama lain yang dianut yaitu agama Kristen dengan jumlah 169 orang dan agama Katholik berjumlah 4 orang.¹

Jumlah penduduk desa Gembong berdasarkan usia, dalam bentuk tabel sebagai berikut:

¹ Profil Kelurahan Gembong tahun 2016

Tabel 2

Jumlah penduduk desa Gembong berdasarkan usia

Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
0-14 tahun	1136	1056	2192
15-24 tahun	675	622	1297
25-34 tahun	651	680	1331
35-44 tahun	651	660	1311
45-54 tahun	716	749	1465
55-64 tahun	363	366	729
65-74 tahun	191	239	430
75+ tahun	118	172	290

Sumber : Profil Kelurahan Gembong tahun 2016

Desa Gembong tergolong desa yang cukup berkembang, karena fasilitas-fasilitas umum sudah tersedia. Fasilitas umum yang terdapat di desa Gembong yaitu sekolah, tempat beribadah, pasar, beberapa toko dan bank. Jumlah sekolah dari SD sederajat hingga SMA sederajat yaitu 11. Jumlah tempat beribadah masjid ada 8, musholla 45 dan gereja kristen 1. Jumlah perekonomian seperti pasar ada 1, pertokoan 106, koperasi 9 dan bank BRI 1.²

Terdapat juga warung-warung internet yang dijadikan usaha beberapa orang di desa tersebut. Di dusun Godang sendiri terdapat dua warung internet yang masih berjalan aktif, yaitu SemboyanNet dan RNet. Menurut pemilik RNet, dalam sehari ada sekitar 30 anak sekolah yang bermain *game online* di warung internet tersebut. Sedangkan menurut penjaga SemboyanNet ada sekitar 25 anak sekolah yang bermain *game online*.

² *Ibid*

B. Temuan Lapangan

Temuan lapangan dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Beberapa orang tua yang memiliki anak pengguna *gadget* untuk *game online* dan beberapa anak pengguna *gadget* untuk *game online* sudah terpilih menjadi subyek penelitian, mereka memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Temuan lapangan ini akan menjadi gambaran bagaimana peran bimbingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* untuk *game online* pada anak usia remaja.

1. Deskripsi Informan

Dalam penelitian ini, ada sepuluh informan yang menjadi subjek penelitian yaitu lima orang tua yang memiliki anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online* dan lima anak remaja pengguna *gadget* untuk *game online* serta berusia 13-15 tahun. Adapun waktu dan tempat wawancara berada di rumah informan masing-masing. Waktu yang telah digunakan untuk wawancara antara pukul 16.00-20.00 WIB. Data singkat subjek penelitian ini dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3
Data singkat informan remaja

No.	Nama (Inisial)	Usia (Tahun)	Pendidikan	Kelas
1.	Remaja#1	15 tahun	MTs	9
2.	Remaja#2	14 tahun	SMP	8
3.	Remaja#3	14 tahun	MTs	8
4.	Remaja#4	14 tahun	SMP	7
5.	Remaja#5	13 tahun	SMP	7

Sumber : Wawancara subjek penelitian

Tabel 4
Data singkat informan orang tua

No.	Nama (Inisial)	Usia (Tahun)	Pekerjaan	Keterangan
1.	Ortu#1	40 tahun	Tukang Pandai Besi	Orangtua remaja#1
2.	Ortu#2	38 tahun	Pedagang	Orangtua remaja#2
3.	Ortu#3	46 tahun	Tukang Tambal Ban	Orangtua remaja#3
4.	Ortu#4	40 tahun	Pedagang	Orangtua remaja#4
5.	Ortu#5	50 tahun	Serabutan	Orangtua remaja#5

Sumber : Wawancara subjek penelitian

a) Remaja#1

Remaja#1 merupakan subyek penelitian pertama yang ditemui oleh penulis. Ia adalah seorang siswa kelas sembilan yang sedang melangsungkan pendidikannya di sebuah MTs, ia berusia lima belas tahun.

Subjek ini yang paling sering bermain *game online* diantara subyek yang lain, Remaja#1 melakukan aktifitas bermain *game online* melalui

gadget pribadinya. Ia meminta *gadget* kepada orang tua untuk bermain *game online* dan mengakses *media sosial*. Remaja#1 mulai bermain *game online* sejak kelas lima SD, karena pengaruh teman yang bermain di warung internet.

Menurut Remaja#1, bermain *game online* dapat menghilangkan kejenuhan yang ia alami. Setiap pulang dari sekolah hingga akan tidur, ia bermain *game online* yaitu dari pukul 13.30-22.00 WIB. Ia mengatakan

“Aku *biasanya* main *game online* dari pulang sekolah sampai malam *mau* tidur” ujarnya.³

Selama waktu yang ia gunakan untuk bermain *game online*, beberapa saat ia istirahat bermain. Ia beristirahat bermain ketika waktu-waktu tertentu. Hampir setiap hari ia menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan jarang sekali belajar.

“Aku hampir *nggak* pernah belajar. Paling belajar kalau ada PR, itu juga *cuma* mengerjakan PR yang diberikan guru” ungapnya.⁴

Remaja#1 merasa kedekatan ia dengan keluarga terutama orangtua mulai renggang semenjak ia mulai bermain *game online*. Orang tua juga tidak pernah mengajak Remaja#1 berdiskusi mengenai penggunaan *gadget* untuk *game online*. Bimbingan orang tua yang telah diberikan kepada Remaja#1 menurutnya belum terpenuhi karena orangtua sibuk bekerja.

“Menurutku, bimbingan yang diberikan orang tuaku belum memenuhi. Paling orang tua *cuma* marah sesaat *kalau* aku sering mainan dengan

³ Wawancara Pribadi dengan Remaja#1, Godang, 27 Maret 2017.

⁴ Wawancara Pribadi dengan Remaja#1, Godang, 27 Maret 2017.

gadget dan *ngasih* tahu *aja* kalau jangan keseringan main gamenya” ungkapnya.⁵

b) Ortu#1

Ortu#1 merupakan ibu dari remaja#1, beliau berusia empat puluh tahun dengan kesibukan menjadi seorang tukang pandai besi. Ketika anaknya remaja#1 memasuki kelas delapan, ia mulai memberikan *gadget*, karena pada waktu itu anak akan melaksanakan *study tour* dari sekolah dan anaknya ingin memiliki *gadget* pribadi. Sebelum ortu#1 memberikan *gadget* kepada anak, ia sudah memberi penjelasan mengenai penggunaan *gadget* yang baik itu seperti apa akan tetapi anak tidak memperdulikan dengan penjelasan yang telah diberikan.

“..saya sudah memaparkan mengenai dampak *negatif* penggunaan *gadget* yaitu anak akan malas belajar, malas melakukan aktifitas dan akan mengganggu penglihatan. Akan tetapi, anak tidak peduli dengan yang saya bicarakan kepadanya..” ungkapnya.⁶

Ortu#1 mengizinkan anaknya untuk bermain *game online* dengan syarat harus ada batasannya. Ia sudah mengajak anak untuk berdiskusi terhadap penggunaan *game online* namun selalu diabaikan anak. Ada beberapa peraturan yang telah disepakati orang tua dengan anak yaitu sepulang sekolah disuruh melakukan hal positif diluar bermain *game* dan menggunakan *gadget* serta habis maghrib mengaji dan setelah mengaji dilanjutkan belajar hingga waktu isya’. Peraturan tersebut hanya berjalan tiga atau empat kali selebihnya tidak berjalan lagi.

⁵ Wawancara Pribadi dengan Remaja#1, Godang, 27 Maret 2017.

⁶ Wawancara Pribadi dengan Ortu#1, Godang, 27 Maret 2017.

“..biarpun peraturan yang saya buat *enggak* berjalan, kalau waktunya sholat, belajar dan hendak berangkat sekolah dia masih bermain *game online* pasti saya marahi..”⁷

Terdapat banyak masalah yang dirasakan oleh ortu#1 semenjak anak mulai bermain *game online*, anak menjadi tidak peduli, kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, ketika dinasehati orang membantah, malas beraktifitas dan malas untuk belajar serta kedekatan anak dengan keluarga kurang terjalin dengan baik.

“..kalau saya nasehati agar tidak bermain *game online terus* nanti dia bantah, katanya sebentar ini permainnya nanggung kalau *enggak* dilanjutin dan *game online kan* juga sebagai hiburan buat aku..”⁸

Ortu#1 sudah melakukan bimbingan terhadap penggunaan *gadget* untuk *game online* kepada anaknya. Bimbingan yang telah dilakukan kepada remaja#1 yaitu menasehati dengan berbagai cara, menyita *gadget* pribadinya anak sampai sering memarahi anak tapi hal tersebut tidak dipedulikan oleh anak.

“..berbagai cara sudah dilakukan agar anak tidak ketergantungan sama main *game*, dari cara yang paling halus yaitu menasehati sampai marah-marah dan menyita *gadgetnya*. Tapi semua cara yang sudah dilakukan tetap tidak *mempan*..”⁹

c) Remaja#2

Ia berusia empat belas tahun dan sekarang sedang duduk dibangku kelas delapan SMP. Remaja#2 meminta dibelikan *gadget* kepada orang tua

⁷ Wawancara Pribadi dengan Ortu#1, Godang, 27 Maret 2017.

⁸ Wawancara Pribadi dengan Ortu#1, Godang, 27 Maret 2017.

⁹ Wawancara Pribadi dengan Ortu#1, Godang, 27 Maret 2017.

untuk bermain *game online* dan berhubungan dengan teman melalui media sosial. Subyek ini bermain *game online* karena pengaruh teman. Ia senang bermain *game online* karena seru dan mengasyikan.

“.. main game itu *bikin* senang, soalnya gamenya seru dang asyik..” ujarnya.¹⁰

Remaja#2 sering mengakses *facebook* dan *game online* melalui *gadget* pribadinya. Ia bermain *game online* sepulang sekolah dari pukul 15.00-16.00 WIB dan malam hari dari pukul 19.00-20.00 WIB. Remaja#2 jarang sekali belajar, belajarnya jika ada PR atau ketika ada ujian di sekolah.

“..aku belajar paling kalau pas ada PR, kalau engga ya pas ada ulangan di sekolah..”¹¹

Semenjak bermain *game online* ia merasa hubungan dengan keluarga sedikit mengalami kerenggangan dan tidak sedekat dulu sebelum remaja#2 mempunyai *gadget* pribadi. Ia menganggap bimbingan yang diberikan orang tua sudah memenuhi. Orang tua juga tidak memberikan peraturan-peraturan ketika bermain *game online* kepada remaja#2.

“..orang tua tidak melarang untuk bermain *game online*, paling marah kalau aku tidak menuruti kata orang tua..”¹²

d) Ortu#2

Ortu#2 seorang pedagang yang berusia tiga puluh delapan tahun, beliau merupakan ibu dari remaja#2. Anaknya mulai diperbolehkan

¹⁰ Wawancara Pribadi dengan Remaja#2, Godang, 29 Maret 2017.

¹¹ Wawancara Pribadi dengan Remaja#2, Godang, 29 Maret 2017.

¹² Wawancara Pribadi dengan Remaja#2, Godang, 29 Maret 2017.

membawa *gadget* pribadi ketika kelas enam SD. Ortu#2 memberikan *gadget* kepada anak dengan alasan agar anak tidak ketinggalan zaman dan iri dengan teman-temannya yang mempunyai *gadget* pribadi.

“..saya *mau* memberikan *gadget* sama anak soalnya dia suka *minder* sama temen-temennya yang punya. Anaknya *suka ribut* minta dibeliin..”¹³

Ortu#2 sudah memberi penjelasan kepada anak mengenai penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang positif dan terkadang beliau mengetahui apa yang diakses anak. Penggunaan *gadget* untuk bermain *game online* sebenarnya ortu#2 tidak mengizinkan, karena hal tersebut menjadikan anak ketergantungan.

“..sebenarnya saya *engga ngijinin* anak main *game online* tapi ya *mau gimana lagi* anaknya *tetep ngeyel* kalau dikasih tahu..”¹⁴

Ada beberapa peraturan yang telah dibuat ortu#2 untuk anaknya, yaitu bermain *game online* ada batas waktunya, tidak boleh sering bermain *game online* dan tidak boleh bermain *game online* yang mengeluarkan biaya. Semenjak anak mulai bermain *game online* timbul banyak masalah, anak susah dikasih nasehat, mulai bersifat keras kepala, malas dalam segala hal, berani melawan orang tua dan kedekatan dengan keluarga sedikit berkurang. Ortu#2 memberikan bimbingan dengan memberitahu anaknya agar tidak keseringan bermain *game online* dan selalu melakukan pengawasan terhadap anak.

“..saya *sih* sudah *ngasih* tahu anaknya supaya tidak sering main *game online* tapi anaknya suka *nyolong-nyolong* kalau *mau* main *game*..”¹⁵

¹³ Wawancara Pribadi dengan Ortu#2, Godang, 29 Maret 2017.

¹⁴ Wawancara Pribadi dengan Ortu#2, Godang, 29 Maret 2017.

e) Remaja#3

Remaja#3 adalah seorang siswa kelas delapan MTs yang berumur empat belas tahun. Ia meminta kepada orang tua untuk dibelikan *gadget* supaya dapat bermain *game online*, *facebook-an* dan berfoto-foto. Subyek ini bermain *game online* oleh kehendaknya sendiri karena *game online* dapat menghibur.

“..bermain *game online* itu menyenangkan dan dapat menghibur diri..”¹⁶

Remaja#3 menghabiskan waktu selama delapan jam dalam sehari untuk bermain *game online*. Orang tua remaja#3 tidak pernah mengajak berdiskusi mengenai penggunaan *gadget* untuk bermain *game online*. Orang tua juga tidak memberikan peraturan-peraturan ketika remaja#3 bermain *game online*.

“..orang tua jarang sekali ngasih nasihat dan tidak memberikan peraturan apapun, hanya dibiarkan *saja*..”¹⁷

Semenjak remaja#3 sering bermain *game online*, ia merasa kedekatannya dengan keluarga tidak terjalin dengan baik. Bimbingan yang diberikan orang tua kepada remaja#3 tidak terpenuhi dengan baik.

“..orang tua tidak terlalu memperdulikan, *soalnya* sibuk bekerja dan orang tua lebih berpihak pada adik saya..”¹⁸

¹⁵ Wawancara Pribadi dengan Ortu#2, Godang, 29 Maret 2017.

¹⁶ Wawancara Pribadi dengan Remaja#3, Godang, 31 Maret 2017.

¹⁷ Wawancara Pribadi dengan Remaja#3, Godang, 31 Maret 2017.

¹⁸ Wawancara Pribadi dengan Remaja#3, Godang, 31 Maret 2017.

f) Ortu#3

Ortu#3 merupakan bapak dari remaja#3 yang berusia empat puluh enam tahun dan beraktifitas sebagai seorang tukang tambal ban. Sejak anaknya kelas enam SD, ortu#3 sudah memberikan *gadget* dengan tujuan agar anak rajin pergi sekolah. Sebelum memberikan *gadget* kepada anak, ortu#3 menasehati supaya *gadgetnya* dipergunakan dengan baik dan dimanfaatkan untuk hal *positif*. Namun, nasehat tersebut tidak didengarkan oleh anak. Apapun yang telah diakses anak, ortu#3 tidak mengetahui.

“..apa yang diakses anak saya *engga* tahu, *soalnya* saya juga *ngga* bisa cara pakai benda seperti itu..”¹⁹

Ortu#3 telah membuat peraturan pada anaknya terhadap penggunaan *gadget* untuk bermain *game online*, yaitu *gadget* digunakan untuk belajar, tidak boleh bermain *game online* karena ortu#3 tidak mengizinkan dan bermain *game online* dibatasi waktunya. Namun, peraturan-peraturan yang telah dibuat tidak disampaikan kepada anaknya.

“..saya telah membuat peraturan-peraturan kepada anak, namun tidak pernah saya sampaikan kepada anak..”²⁰

Ortu#3 tidak pernah memberi bimbingan kepada anaknya, mengajak berdiskusi dengan anak juga tida pernah dilakukan. Hanya saja ortu#3 memantau anaknya dengan penggunaan *gadgetnya*. Timbul masalah ketika anak mulai gemar bermain *game online* yaitu anak tidak mau belajar dan ketika dinasehati orang tua selalu membantah. Kedekatan

¹⁹ Wawancara Pribadi dengan Ortu#3, Godang, 31 Maret 2017.

²⁰ Wawancara Pribadi dengan Ortu#3, Godang, 31 Maret 2017.

yang terjadi antara anak dengan keluarga tidak ada masalah, ortu#3 juga tidak memberi tekanan kepada anak.

“..kalau kedekatan tidak ada perubahan, tetap *kayak dulu soalnya* saya tidak ada tekanan kepada anak tapi anak suka membantah kalau dinasehati..”²¹

g) Remaja#4

Ia berumur empat belas tahun dan sekarang menempuh pendidikan SMP kelas tujuh. Ia meminta *gadget* kepada orang tua untuk bermain *game online* dan agar memiliki media sosial pribadi.

“..aku minta dibelikan *handphone* biar bisa main *game*, *facebook-an* sama *bbm-an*..”²²

Dua jam dalam sehari remaja#4 menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Ia mulai bermain *game online* karena keinginannya sendiri. Bermain *game online* membuat ia tertantang untuk menghabiskan setiap level-level yang terdapat di suatu *game*.

“..main *game online* bikin seru dan banyak tantangannya di setiap levelnya..”²³

Dalam bermain *game online* orang tua remaja#4 memberikan peraturan-peraturan yaitu batas bermain *game* hanya dua jam dan tiba waktu malam tidak boleh bermain *game*. Peraturan-peraturan yang telah ditentukan orang tuanya membuat remaja#4 merasa bimbingan dari orang

²¹ Wawancara Pribadi dengan Ortu#3, Godang, 31 Maret 2017.

²² Wawancara Pribadi dengan Remaja#4, Godang, 1 Maret 2017.

²³ Wawancara Pribadi dengan Remaja#4, Godang, 1 Maret 2017.

tua sudah terpenuhi dan kedekatan yang terjalin dengan orang tua tidak ada masalah. Akan tetapi, orangtua tidak pernah mengajak berdiskusi mengenai penggunaan *gadget*.

“..orang tua *sih* sudah memberikan bimbingan dengan baik ketika saya mulai memegang *gadget* pribadi tapi orang tua *nggak* pernah *ngajak* berdiskusi soalnya orang tua tidak paham menggunakan *gadget*..”²⁴

h) Ortu#4

Ortu#4 merupakan ibu dari remaja#4 yang sehari-harinya berdagang di pasar, beliau berusia empat puluh tahun. Ortu#4 mulai memberikan *gadget* kepada anak sejak anak memasuki kelas lima SD, dengan tujuan agar anak mudah berkomunikasi dengan keluarga. Ortu#4 memberi penjelasan kepada anak agar tidak membuka situs yang tidak benar melalui *gadget* pribadinya, beliau hanya memperbolehkan anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan berkomunikasi.

“..dari awal saya memberi *gadget* kepada anak agar untuk main *game* dan komunikasi saja..”²⁵

Awal ortu#4 memberikan *gadget* kepada anak, beliau tidak mengizinkan jika anak bermain *game online* tapi melihat anaknya suka bermain *game online* akhirnya diperbolehkan. Ortu#4 hanya membuat peraturan supaya anak tidak terlalu lama dalam bermain *game online*.

“..saya *engga* terlalu banyak membuat aturan sama anak, yang penting kalau main *game online* tidak terlalu lama dan kalau bermain *gadget* tidak boleh membuka situs yang aneh-aneh..”²⁶

²⁴ Wawancara Pribadi dengan Remaja#4, Godang, 1 Maret 2017.

²⁵ Wawancara Pribadi dengan Ortu#4, Godang, 1 Maret 2017.

Mulai banyak timbul masalah ketika anak senang bermain *game online*, anak tidak pernah belajar, jarang sekali mengaji dan jarang berolahraga. Walaupun banyak timbul masalah, namun kedekatan anak dengan keluarga masih sama seperti dahulu ketika anak belum menyukai *game online*. Ortu#4 melakukan bimbingan dengan cara menasehati, menegur serta memarahi anak jika keseringan bermain *game online*, mengintai anak ketika sedang menggunakan *gadget* dan selalu mengecek *gadget* pribadi anak.

“..kadang kalau lagi main *gadget* saya *intai*, *ngintip-ngintip* apa yang dia buka. Setiap malam kalau dia *udah engga* pakai saya cek sama bapaknya ..”²⁷

i) Remaja#5

Remaja#5 adalah subyek yang paling muda diantara subyek yang lainnya, berusia tiga belas tahun dan sedang melangsungkan pendidikan kelas tujuh SMP. Ia mempunyai *gadget* pribadi hasil dari uang saku yang dikumpulkan. Remaja#5 ingin memiliki *gadget* sendiri agar dapat bermain *game online* dan memiliki media sosial.

“..aku ngumpulin uang untuk beli *handphone* biar bisa main *game* dan punya sosial media sendiri kayak teman-teman yang lain..”²⁸

²⁶ Wawancara Pribadi dengan Ortu#4, Godang, 1 Maret 2017.

²⁷ Wawancara Pribadi dengan Ortu#4, Godang, 1 Maret 2017.

²⁸ Wawancara Pribadi dengan Remaja#5, Godang, 3 Maret 2017.

Ia mulai bermain *game online* karena keinginannya sendiri, remaja#5 merasa jika bermain *game* dapat menghibur dirinya. Dalam sehari ia hanya menghabiskan waktu dua jam untuk bermain *game online*. Semenjak mempunyai *gadget* pribadi ia mulai jarang sekali belajar.

Orang tua remaja#5 tidak pernah mengajak berdiskusi mengenai penggunaan *gadget* yang sebenarnya. Kakaknya yang terkadang mengajak remaja#5 berdiskusi dan memberi nasihat. Karena, orang tua tidak terlalu memahami tentang hal tersebut.

“..seringnya sih *ngobrol* sama kakak soal *gadget* gitu, kakak juga sering *ngasih* nasihat untuk tidak keseringan *main gadget*..”²⁹

Namun, orang tua sudah memberikan peraturan-peraturan mengenai penggunaan *gadget* dan bermain *game online*. Bimbingan yang telah diberikan orang tua juga sudah cukup terpenuhi dan kedekatan antara remaja#5 dengan keluarga masih terjalin dengan baik.

“..dari sebelum aku bermain *game online* sampai sekarang kedekatanku dengan orang tua maupun kakak masih terjalin dengan baik..”³⁰

j) Ortu#5

Ortu#5 berusia lima puluh tahun yang mempunyai pekerjaan tidak tetap, beliau adalah bapak dari remaja#5. Sejak anaknya kelas enam SD, ortu#5 sudah mengijinkan anak memegang *gadget* pribadi karena anaknya

²⁹ Wawancara Pribadi dengan Remaja#5, Godang, 3 Maret 2017.

³⁰ Wawancara Pribadi dengan Remaja#5, Godang, 3 Maret 2017.

beli dengan uangnya sendiri. Sebelum mengizinkan anak memiliki *gadget* pribadi, ortu#5 memberi batasan agar *gadgetnya* hanya untuk menghubungi keluarga dan teman.

“..sebelum mengizinkan anak pakai *gadget* pribadi, saya hanya memberi batasan saja. Saya tidak menjelaskan bagaimana cara menggunakan benda tersebut dengan baik, karena saya pikir anaknya sudah paham sendiri..”³¹

Ortu#5 tidak pernah melarang anaknya untuk bermain *game online*, justru beliau mengizinkan. Beliau mengizinkan asal anak tahu waktu ketika sedang bermain *game online*, karena ortu#5 lebih senang jika anaknya bermain game daripada hanya melamun. Sekalipun anak diizinkan bermain *game online* akan tetapi ortu#5 juga mempunyai peraturan yaitu waktu belajar, waktu sholat dan waktu sekolah tidak boleh dilalaikan.

“..saya memang mengizinkan anak saya main *game online*, daripada anak suka melamun *mending buat* main *game*. Tapi saya juga punya *aturan*, agar waktu sholat, belajar dan sekolah selalu diingat..”³²

Ortu#5 tidak merasakan perubahan apapun semenjak anaknya menggemari *game online*, karena tidak terjadi masalah apapun pada anak. Kedekatan anak dengan keluarga juga tidak ada masalah. Ortu#5 memberi bimbingan kepada anak hanya sekedar menasehati, tidak terlalu menekan anak.

“..saya kadang hanya menasehati saja, anak jarang saya ajak berdiskusi, kalau mengenai berdiskusi dan mengawasi saya prasakan kepada kakaknya..”³³

³¹ Wawancara Pribadi dengan Ortu#5, Godang, 3 Maret 2017.

³² Wawancara Pribadi dengan Ortu#5, Godang, 3 Maret 2017.

³³ Wawancara Pribadi dengan Ortu#5, Godang, 3 Maret 2017.

C. Peran Bimbingan Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* untuk *Game Online* pada Remaja

Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan tentang peran bimbingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* untuk *game online* pada anak usia remaja. Terdapat 3 peran bimbingan yang dilakukan orang tua terhadap anak pengguna *gadget* dalam jurnal Eva Fahriantini, yaitu:³⁴

1. Alasan Pemberian *Gadget* pada Anak

Orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak sebenarnya memiliki tujuan positif yaitu mendidik anak sesuai dengan zaman, bahwa *gadget* banyak memberikan kemudahan. Alasan utama orang tua memberikan *gadget* ialah kemudahan dalam berkomunikasi dan sarana informasi serta pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah melalui jaringan internet. Orang tua seharusnya tidak hanya memberikan *gadget* secara mudah tanpa mengajarkan anak menggunakan barang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

Dari lima informan orang tua yang telah diwawancarai mengenai alasan pemberian *gadget* kepada anak jawaban mereka ada yang sama dan beberapa berbeda.

³⁴ Eva Fahriantini, *Peranan Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda*, eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 4 No. 4, (Samarinda, 2016), 44-5

a) Keinginan anak sendiri

Ortu#1 dan ortu#5 memberikan *gadget* kepada anak dengan alasan hal tersebut adalah keinginan anak sendiri. Ortu#1 memberikan *gadget* karena anaknya meminta untuk dibeli. Remaja#1 juga membenarkan bahwa dia meminta kepada orang tua untuk dibeli *gadget*.

“..ketika anak memasuki kelas delapan, ia akan mengikuti *study tour* dari sekolah terus anaknya *minta* dibeli *gadget* pribadi, ya sudah akhirnya saya belikan..”³⁵

Sedangkan ortu#5 mengizinkan anaknya memiliki *gadget* pribadi karena anak membeli benda tersebut dengan uangnya sendiri. Pengakuan remaja#5 juga menyatakan bahwa dia membeli *gadget* dengan uang tabungannya.

“..saya memang mengizinkan anak punya *gadget* pribadi, soalnya anaknya beli *juga* pakai uang sendiri..”³⁶

b) Agar tidak ketinggalan jaman

Ortu#2 memiliki alasan memberikan *gadget* agar anaknya tidak ketinggalan zaman dan tidak iri sama teman-temannya yang memiliki *gadget*. Remaja#2 memang meminta *gadget* kepada orang tuanya, tapi dengan alasan untuk bermain *game online* dan berhubungan melalui media sosial dengan teman-temannya.

³⁵ Wawancara Pribadi dengan Ortu#1, Godang, 27 Maret 2017.

³⁶ Wawancara Pribadi dengan Ortu#5, Godang, 3 Maret 2017.

“..ya alasan saya membelikan anak *gadget* biar dia tidak ketinggalan jaman, terkadang dia juga iri kalau teman-temannya punya *makanya* saya belikan saja..”³⁷

c) Agar rajin berangkat sekolah

Ortu#3 memiliki alasan yang sedikit berbeda dengan informan yang lain. Ortu#3 memberikan *gadget* kepada anak dengan alasan agar anaknya rajin berangkat ke sekolah. Sedangkan alasan remaja#3 meminta *gadget* yaitu untuk bermain *game online*, memiliki media sosial dan berfoto-foto.

“..saya belikan *gadget* pada anak ya agar dia itu kalau berangkat sekolah lebih rajin..”³⁸

d) Memudahkan komunikasi

Ortu#4 memberikan *gadget* kepada anak dengan alasan memudahkan anak dalam berkomunikasi dengan orangtua maupun keluarga. Sedangkan keinginan remaja#4 memiliki *gadget* yaitu untuk bermain *game* dan memiliki media sosial.

“..saya memberi *gadget* pada anak biar anak mudah dalam komunikasi, *entah* itu menghubungi saya, bapaknya atau keluarga yang lain..”³⁹

Oru#5 memiliki alasan lain selain anaknya yang meminta sendiri, ia mengizinkan anaknya memiliki *gadget* pribadi agar memudahkan anak untuk menghubungi keluarga.

³⁷ Wawancara Pribadi dengan Ortu#2, Godang, 29 Maret 2017.

³⁸ Wawancara Pribadi dengan Ortu#3, Godang, 31 Maret 2017.

³⁹ Wawancara Pribadi dengan Ortu#4, Godang, 1 Maret 2017.

“..saya juga bilang ke anak agar *gadgetnya itu* digunakan untuk menghubungi keluarga dan teman..”⁴⁰

Sebelum memberikan *gadget* kepada anak, kelima informan tadi juga memberi penjelasan mengenai penggunaan *gadget* yang baik. Memberi penjelasan kepada anak bahwa *gadget* adalah sesuatu yang bermanfaat, jika dipergunakan dengan benar. Misalnya untuk mengetahui informasi terkini dan referensi belajar ketika tidak bisa mengerjakan pekerjaan rumah serta orang tua tidak dapat membantu mengerjakan pekerjaan rumah.

Ortu#1, ortu#2 dan ortu#3 memberi penjelasan agar *gadgetnya* dipergunakan untuk hal positif seperti mengerjakan tugas sekolah yang dapat dicari melalui internet dan membantu orang tua untuk mencarikan informasi terkini. Memberitahu kepada anak agar menggunakan barang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya. Fungsi yang dimaksud yaitu untuk berkomunikasi dengan keluarga dan kebutuhannya untuk remaja itu sendiri. Sewajarnya, remaja tidak terlalu membutuhkan *gadget*, mereka menggunakan *gadget* hanya untuk menjalin komunikasi dengan teman melalui media sosial, alat komunikasi dengan keluarga, kebutuhan dalam mencari materi pembelajaran dan bermain *game* sebagai hiburan.

Sementara ortu#4 memberi penjelasan kepada anak agar *gadgetnya* tidak boleh dipergunakan untuk membuka situs yang tidak benar.

⁴⁰ Wawancara Pribadi dengan Ortu#5, Godang, 3 Maret 2017.

Maksud dari situs yang benar adalah situs tersebut berisi pesan moral dan sosial sedangkan situs yang tidak benar yaitu memiliki unsur pornografi dan ajakan kekerasan.

Sedangkan ortu#5 memberi penjelasan kepada anak supaya *gadgetnya* dipergunakan sebagai alat komunikasi untuk menghubungi keluarga dan teman. Selain untuk berkomunikasi, ortu#5 juga memperbolehkan anaknya untuk bermain *game online* dan mencari referensi mengenai pekerjaan rumah dari sekolah yang susah dijawab oleh anak.

“..selain *gadgetnya* untuk berkomunikasi, saya juga membolehkan anak menggunakan *gadget* buat bermain *game* dan mencari referensi pekerjaan rumah yang susah dijawab..”⁴¹

2. Pendampingan Orang Tua Terhadap Pemakaian *Gadget* Anak

Orang tua harus mengajak anak untuk berpikir yaitu dengan memberikan arahan dan penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget* kepada anak, supaya anak tidak mengakses sesuatu yang terdapat di *gadget* dengan sendiri. Pengawasan juga perlu dilakukan oleh orangtua agar anak tidak terjerumus dalam konten-konten yang tidak bermanfaat. Misalnya konten tersebut dapat menjerumuskan anak kepada hal-hal yang mengandung unsur pornografi, mengandung kekerasan dan konten yang tidak mengandung pendidikan. Sayangnya, kelima informan orang tua ortu#1, ortu#2, ortu#3, ortu#4 dan ortu#5 setelah memberikan *gadget* pribadi kepada anak remajanya, mereka membiarkan anak remajanya mengakses sendiri tanpa pendampingan

⁴¹ Wawancara Ortu#5 via telepon, 5 Mei 2017 pukul 08.02 WIB

dari orang tua. Sedangkan, bentuk lain pendampingan yang dilakukan orang tua adalah sebagai berikut :

a) Memberi nasihat mengenai bahaya *gadget*

Ortu#1 tidak melakukan pengawasan terhadap anaknya, akan tetapi ia sudah menyampaikan bahaya penggunaan *gadget* jika terlalu sering dipergunakan. Adapun bahaya *gadget* yang disampaikan ortu#1 kepada anak adalah *gadget* dapat membuat anak malas belajar, malas beraktifitas dan dapat merusak penglihatan.

“..saya sudah memaparkan mengenai dampak *negatif* penggunaan *gadget* yaitu anak akan malas belajar, malas melakukan aktifitas dan akan mengganggu penglihatan. Akan tetapi, anak tidak peduli dengan yang saya *bicarakan* kepadanya..”⁴²

Namun, pengakuan dari remaja#1 menyatakan bahwa ortu#1 hanya marah jika remaja#1 sudah keterlaluhan dalam berinteraksi dengan *gadget* dan dan memberi nasihat bahwa jangan keseringan bermain *game* online. Menurut remaja#1, ortu#1 dalam meberi bimbingan masih kurang karena terlalu sibuk bekerja.

“..orang tua hanya memarahi kalau aku *kebangetan* main *gadgetnya* sama dinasehati *aja* tidak boleh main *game* keseringan. Bimbingan yang *dikasih* juga masih kurang, soalnya orang tua sibuk bekerja *sih*..”⁴³

b) Memantau penggunaan *gadget*

Ortu#2 dan ortu#3 tidak melakukan pengawasan kepada anaknya. Akan tetapi, mereka memantau anaknya mengenai penggunaan *gadget*. Ortu#2 melakukan pantauan kepada anaknya dengan

⁴² Wawancara Pribadi dengan Ortu#1, Godang, 27 Maret 2017.

⁴³ Wawancara Pribadi dengan Remaja#1, Godang, 27 Maret 2017.

melarang anaknya agar tidak menggunakan *gadget* untuk hal yang merugikan.

“..ya anak diawasi dengan *ngasih* tahu supaya *gadgetnya* tidak digunakan untuk hal-hal yang merugikan..”⁴⁴

Menurut remaja#2, ortu#2 akan marah ketika dia tidak menuruti sesuatu yang diperintahkan orang tua.

“..orang tua jarang sekali *ngasih tau apa-apa sih*, paling marah kalau saya tidak menuruti kata orang tua..”⁴⁵

Sedangkan ortu#3 hanya memberi alasan bahwa anaknya tidak boleh menggunakan *gadget* terlalu lama dan memantau anaknya dari jauh.

"ya saya tidak membolehkan anak menggunakan *gadget* lama-lama dan masih dipantau dari jauh..”⁴⁶

Sedangkan pengakuan dari remaja#3 menyatakan bahwa orang tua tidak terlalu memperdulikan dengan penggunaan *gadget* remaja#3.

“..orang tua tidak pernah melakukan apapun, *ngasih nasihat* atau peraturan apapun, hanya dibiarkan saja..”⁴⁷

c) Mengecek apapun yang diakses anak

Sementara ortu#4 melakukan pengawasan dengan mengintai anak ketika anak sedang bermain *gadget* dan selalu mengecek apapun

⁴⁴ Wawancara Ortu#2 via telepon, 28 April 2017 pukul 08.15 WIB.

⁴⁵ Wawancara Pribadi dengan Remaja#2, Godang, 29 Maret 2017.

⁴⁶ Wawancara Ortu#3 via telepon, 28 April 2017 pukul 07.10 WIB

⁴⁷ Wawancara Pribadi dengan Remaja#3, Godang, 31 Maret 2017.

yang telah diakses anak. Ortu#4 mengecek *gadget* anak setiap malam hari ketika anak sudah tidak menggunakannya.

“..kadang kalau lagi main *gadget* saya *intai, ngintip-ngintip* apa yang dia buka. Setiap malam kalau dia *udah engga* pakai juga saya cek sama bapaknya ..”⁴⁸

Remaja#4 merasakan bahwa bimbingan yang telah diberikan ortu#4 setelah dia mulai menggunakan *gadget* sudah terpenuhi dengan baik. Karena dia merasa bahwa peraturan-peraturan yang dibuat oleh orang tua membuat bimbingan tersebut terpenuhi.

d) Menyerahkan pengawasan kepada orang lain

Ortu#5 memasrahkan pengawasan untuk remaja#5 kepada anak pertamanya. Karena ortu#5 ingin mengajarkan anak pertamanya rasa tanggung jawab sebagai kakak terhadap adiknya. Hampir keseluruhan pengawasan memang dilakukan anak pertama akan tetapi orang tua masih tetap memantau penggunaan *gadget* remaja#5.

“..sebagai orang tua saya masih memantau penggunaan *gadget* yang digunakan anak, tapi hampir keseluruhan saya pasrahkan sama anak pertama saya. Soalnya saya ingin mengajarkan anak pertama rasa tanggung jawab sebagai seorang kakak terhadap adiknya. Yang lebih mengerti soal penggunaan seperti itu juga kakaknya..”⁴⁹

Remaja#5 juga menyampaikan bahwa dia lebih sering mengobrol dengan kakaknya mengenai penggunaan *gadget* dan terkadang kakanya juga memberikan nasihat kepada remaja#5.

⁴⁸ Wawancara Pribadi dengan Ortu#4, Godang, 1 Maret 2017.

⁴⁹ Wawancara Ortu#5 via telepon, 28 April 2017 pukul 13.20 WIB

“..memang *kalau* masalah penggunaan *gadget* gitu lebih seringnya *ngobrol* sama kakak yang lebih paham dan kakak juga nasehati *kalau* menyuruh untuk tidak keseringan *main* dengan benda seperti itu..”⁵⁰

3. Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget

Salah satu bentuk pendampingan orang tua adalah adanya aturan pembatasan waktu penggunaan *gadget*. Kemudian membuat peraturan-peraturan yang telah disepakati antara orang tua dan anak mengenai penggunaan *gadget*.

Ortu#1 memiliki peraturan-peraturan yang telah disepakati dengan anaknya yaitu memberi batasan waktu, sepulang sekolah anak harus melakukan hal positif diluar menggunakan *gadget* dan setelah sholat maghrib mengaji kemudian dilanjutkan belajar sampai waktu isya’. Jika anak melakukan pelanggaran terhadap peraturan-peraturan yang telah disepakati, anak akan mendapatkan sanksi dari ortu#1. Sanksi yang diberikan kepada anak yaitu *gadgetnya* disita dan dikembalikan setelah anak menyadari kesalahan yang telah dilakukan.

“..ketika dia melanggar peraturan-peraturan yang ada, ya saya kasih sanksi dengan menyita *gadgetnya*. Saya baru *mau berikan gadgetnya* kalau dia sudah menyadari kesalahannya..”⁵¹

Ortu#2 membuat peraturan-peraturan untuk anaknya yaitu memberi batasan waktu ketika bermain *gadget*, tidak boleh terlalu sering bermain *gadget* dan tidak boleh bermain *game online* yang mengeluarkan biaya. Akan tetapi, peraturan-peraturan tersebut tidak

⁵⁰ Wawancara Pribadi dengan Remaja#5, Godang, 3 Maret 2017.

⁵¹ Wawancara Ortu#1 via telepon, 5 Mei 2017 pukul 06.23 WIB

disepakati dengan anaknya. Jika remaja#2 melanggar peraturan yang telah dibuat oleh ortu#2, kemudian ortu#2 menegur kesalahan remaja#2. Tanggapan yang diberikan remaja#2 setelah ditegur yaitu langsung diam dan marah dengan ortu#2.

“..anaknya langsung marah dan *ngambek* kalau sering saya tegur, soalnya peraturan yang saya *buat kan* anak tidak mengetahuinya..”⁵²

Ortu#3 membuat peraturan-peraturan kepada anaknya bahwa *gadget* harus dipergunakan untuk belajar dan menggunakan *gadget* serta bermain *game online* ada batasan waktunya. Ortu#3 mengakui jika peraturan-peraturan tersebut tidak pernah disepakati dengan anaknya.

Ortu#4 dan anaknya telah menyepakati peraturan-peraturan yang telah dibuat oleh orangtua. Adapun peraturan-peraturan yang telah disepakati yaitu memberikan batasan waktu agar tidak terlalu lama bermain *gadget* serta *game online*, tidak diperbolehkan mengakses situs yang tidak selayaknya dan batasan bermain *game online* hanya dua jam sehari. Jika anak melanggar peraturan-peraturan yang telah disepakati, ortu#\$ memberi nasihat kepada anaknya.

Peraturan-peraturan yang telah disepakati oleh ortu#5 dan anaknya hanya sederhana, yaitu tidak melupakan waktu belajar, sholat dan sekolah. Ketiga waktu, yaitu waktunya belajar, waktunya sholat dan waktunya sekolah harus selalu diingat oleh anaknya ketika ia sedang

⁵² Wawancara Ortu#2 via telepon, 5 Mei 2017 pukul 13.00 WIB

bermain *gadget* maupun *game online*. Agar anak tidak meninggalkan kewajibannya sekolah, belajar dan sholat.

Sementara, peran bimbingan orang tua dalam penggunaan *game online* terhadap remaja menurut jurnal yang ditulis oleh Ridwan Syahraran ada empat cara penanganan bagi pecandu *game online* yang dapat dilakukan oleh orang tua, yaitu: menegaskan kepada pemain untuk mengurangi waktu bermain *game online*, membagi waktu antara bermain *game online* dan kewajibannya kepada pemain, memberikan dukungan sosial dari orang terdekat atau teman bermain dan terlibat langsung dengan pemain serta menjalin komunikasi yang baik dengan pemain.

4. Penegasan Orang Tua untuk Mengurangi Waktu Bermain *Game Online*

Ketiga informan ortu#1, ortu#2 dan ortu#4 memiliki cara yang sama untuk memberi penegasan dalam mengurangi waktu bermain *game online*. Mereka memarahi anaknya jika keseringan bermain *game online*, meminta kepada anaknya untuk mengurangi waktu yang telah disia-siakan untuk bermain *game online*. Ortu#1 memarahi anaknya jika pada waktunya sholat, belajar dan hendak berangkat ke sekolah masih bermain *game online*.

“..saya paling *kesel kalau* lihat anak saya *pas* mau berangkat sekolah, disuruh sholat dan belajar *malah* masih main *game yaudah* saya marahin aja kalau dia *kayak gitu*..”⁵³

⁵³ Wawancara Ortu#1 via telepon, 28 April 2017 pukul 15.30 WIB

Ortu#2 memarahi anaknya ketika waktunya makan dan belajar digunakan untuk bermain *game online*.

“..saya *ngga* suka *kalau* waktunya makan *disambi* sambil main *game*, ketika disuruh belajar juga *sukanya gitu* main *gamenya* yang dijadiin alasan. *Makanya* saya marahin *aja*..”⁵⁴

Ortu#4 memarahi anaknya ketika sebelum tidur dan waktunya untuk belajar anak masih bermain *game online*.

“..*udah* waktunya tidur, tapi sebelum tidur masih bermain *game biasanya* saya marahi. Apalagi kalau waktunya belajar malah digunakan untuk main *game* ya kena marah juga anaknya..”⁵⁵

Ortu#3 memberi penegasan dengan cara menegur ketika anak keseringan bermain *game online*. Ortu#3 menegur anaknya ketika main *gamenya* terlalu sering dan membiarkan anak bermain *game online* ketika anak sudah tidak memiliki kesibukan yang dikerjakan.

“..*kalau* main *gamenya* keseringan ya ditegur, *terus* boleh main *game pas* dia tidak ada kesibukan apapun..”⁵⁶

Begitu pula dengan yang dilakukan ortu#5, ia menegur jika waktunya sholat, belajar dan mengaji anak masih bermain *game online*. Ortu#5 membiarkan anak bermain *game online* pada waktu malam minggu dan dibatasi sampai jam 21.00 WIB.

“..tidak boleh main *game pas* waktunya ngaji, sholat dan belajar sedangkan saya bolehkan main *game* ya pas malam minggu dengan batasan waktu hingga pukul 21.00..”⁵⁷

⁵⁴ Wawancara Ortu#2 via telepon, 28 April 2017 pukul 08.15 WIB.

⁵⁵ Wawancara Ortu#4 via telepon, 28 April 2017 pukul 16.45 WIB

⁵⁶ Wawancara Ortu#3 via telepon, 28 April 2017 pukul 07.10 WIB

⁵⁷ Wawancara Ortu#5 via telepon, 28 April 2017 pukul 13.20 WIB

5. Pembagian Waktu Antara Bermain Game Online dan Melaksanakan Kewajiban

Ortu#1 menyampaikan kepada anaknya untuk membagi waktu antara bermain *game online* dan melakukan kewajibannya. Sepulang sekolah melakukan kewajiban membantu orang tua melakukan pekerjaan yang ada di rumah dan malam harinya belajar serta mengaji Al-Qur'an serta mengingatkan untuk tidak melupakan waktu sholat.

Ortu#2 menyuruh anaknya untuk membagi waktunya bermain *game online* dan tidak melupakan kewajibannya. Ketika waktunya melakukan kewajiban membantu orang tua, menjaga adiknya, belajar, mengaji dan sholat harus dilakukan.

Ortu#3 tidak terlalu memperdulikan mengenai pembagian waktu antara bermain *game online* dengan kewajiban yang harus dilakukan. Karena ortu#3 sering mengabaikan kegiatan remaja#3, hanya saja ketika malam ortu#3 menyuruh anaknya untuk belajar.

“..aku *enggak* ada jadwal *buat* anak antara main *game* dan kewajibannya, ya saya biarkan saja. Dia juga tahu *mana* jadwalnya ketika melakukan kewajiban dan *mana* jadwalnya ketika bermain *game*..”⁵⁸

Ortu#4 menyuruh anaknya untuk membagi waktu antara bermain *game online* dan melaksanakan kewajiban. Setelah maghrib anak harus mengaji tapi itu kalau anaknya mau, belajar tidak pernah dan setiap hari anak main *game online*.

⁵⁸ Wawancara Ortu#3 via telepon, 28 April 2017 pukul 07.10 WIB

Ortu#5 menjelaskan kepada anaknya supaya dapat membagi waktu antara bermain *game online* dengan melaksanakan kewajibannya yaitu belajar dan mengaji. Remaja#5 mengaji setelah ashar dan habis maghrib belajar, sesuai perintah orang tuanya.

6. Menjalin Komunikasi yang Baik Antara Orang Tua dan Anak

Antara orang tua dan anak remaja harus menjalin komunikasi yang baik agar mengetahui ketergantungan terhadap *game online* yang dialami anak remajanya. Adapun pola komunikasi yang dilakukan orang tua terhadap anaknya ada tiga cara, yaitu gaya *otoriter*, *permisif* dan *otoratif*.

a) Gaya *otoriter*

Kriteria gaya *otoriter* adalah orang tua membuat peraturan-peraturan yang harus dipatuhi anak, anak harus menuruti orang tua, anak tidak boleh mengungkapkan pendapatnya, penuh dengan peraturan dan pengawasan. Komunikasi yang terjadi antara ortu#1 dan remaja#1 tidak terjalin dengan baik. Terbukti dari pengakuan ortu#1 dan remaja#1 yang menyatakan bahwa kedekatan yang terjalin satu sama lain tidak seperti dulu. Artinya komunikasi yang dilakukan ortu#1 tidak sampai kepada remaja#1. Begitu juga dengan pendampingan yang telah dilakukan ortu#1 terhadap remaja#1 yaitu dengan cara menasihati bahaya penggunaan *gadget* dan membuat peraturan-peraturan kepada anak terkait penggunaan *gadget* jika anak melanggar peraturannya maka akan mendapatkan sanksi. Pendampingan yang dilakukan ortu#1 termasuk dalam kriteria pola komunikasi dengan gaya *otoriter*.

Ortu#2 dan remaja#2 juga merasakan hal yang sama bahwa kedekatan yang terjalin tidak sedekat dulu. Kedekatan yang terjalin antara ortu#2 dan remaja#2 mulai sedikit renggang, hal tersebut dibenarkan oleh keduanya. Antara ortu#2 dan remaja#2 menunjukkan bahwa komunikasi yang baik tidak terjalin diantara keduanya. Komunikasi yang dilakukan ortu#2 terhadap anaknya remaja#2 tidak sampai. Terkait dengan pola komunikasi yang digunakan ortu#2 yaitu menggunakan gaya *otoriter*. Terlihat dari ortu#2 melakukan pendampingan dengan memantau anaknya supaya tidak menggunakan *gadget* untuk hal yang merugikan dan orang tua membuat peraturan-peraturan yang harus dikerjakan anak tapi peraturan-peraturan tersebut dibuat tidak dengan kesepakatan anak. Tidak ada sanksi jika remaja#2 melanggar peraturan, tapi ortu#3 sering marah jika remaja#2 tidak menuruti perintah orang tua. Ortu#3 sering marah jika anak tidak menuruti perintahnya, ini termasuk dalam kriteria pola komunikasi dengan gaya *otoriter*. Dibuktikan dengan pengakuan remaja#2 bahwa orang tuanya akan marah ketika anaknya tidak menuruti perkataan orang ua.

“..orang tua tidak melarang untuk bermain *game online*, paling suka marah kalau aku tidak menuruti kata orang tua..”⁵⁹

b) Gaya *permisif*

Kriteria gaya *permisif* adalah orang tua tidak terlalu menuntut anak, tidak mengarahkan tujuan anak karena orang tua yakin bahwa anak dapat

⁵⁹ Wawancara Pribadi dengan Remaja#2, Godang, 29 Maret 2017.

berkembang sendiri, ketika menghadapi masalah anak serta anak tidak mematuhi orang tua cenderung pasif dan menerima.

Ortu#3 merasa kedekatan dengan anaknya tidak ada masalah. Namun, remaja#3 merasa hubungan kedekatan dengan keluarganya merenggang. Artinya, komunikasi yang terjalin tidak berjalan dengan baik karena ucapan anak dengan orang tua sudah tidak sejalan. Pola komunikasi yang digunakan ortu#3 yaitu menggunakan gaya *permisif*. Berkaitan dengan pendampingan yang dilakukan ortu#3 yaitu melarang anak menggunakan *gadget* terlalu lama dan ortu#3 hanya membuat peraturan sepihak serta peraturan yang telah dibuat tidak disampaikan kepada anaknya jika anak melanggar juga tidak ada sanksi. Ortu#3 tidak terlalu menuntut anak dan cenderung memasrahkan anak untuk memikirkan tujuan masa depannya dengan sendiri tanpa mengarahkan anak.

c) *Gaya otoritatif*

Kriteria gaya *otoritatif* adalah orang tua memberikan bimbingan kepada anak tapi tidak mengatur, menerima pendapat dari anak, mengerjakan anak mandiri dan anak dituntut memiliki tanggung jawab.

Ortu#4 dan remaja#4 tidak mengalami masalah dengan komunikasi yang terjalin. Komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak sampai dengan baik. Pendampingan yang telah dilakukan ortu#4 yaitu mengecek *gadget* anaknya dengan melihat apa saja yang telah diakses anak dalam sehari dan ortu#4 membuat peraturan-peraturan yang telah disepakati bersama anaknya. Ketika anak melanggar peraturan-peraturannya, ortu#4

memberikan nasihat supaya tidak diulangi lagi kesalahannya. Pola komunikasi yang digunakan ortu#4 dengan menggunakan gaya *otoritatif*. Ortu#5 dan remaja#5, antara keduanya tidak mengalami masalah dengan komunikasi yang terjalin. Komunikasi yang terjadi antara anak dengan orang tua berjalan dengan baik. Pendampingan yang dilakukan ortu#5 sedikit berbeda dengan orang tua lain, ortu#5 memasrahkan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* remaja#5 kepada anak pertamanya. Dengan alasan agar anak pertama memiliki rasa tanggung jawab terhadap adiknya. Ortu#5 juga mempunyai peraturan-peraturan yang telah disepakati dengan anaknya, ortu#5 membolehkan anak menggunakan *gadget* dengan syarat tetap bertanggung jawab dengan kewajibannya. Pola komunikasi yang dilakukan ortu#5 tergolong dalam gaya *otoritatif*.

Peran pendampingan lima subyek orang tua terhadap anak remajanya dalam penggunaan *gadget* untuk *game online* yang terjadi di dusun Godang hampir keseluruhan peran yang dilakukan masih belum berhasil. Dari lima remaja yang menjadi subyek, empatnya masih ketergantungan dengan *game online* dan melupakan kewajiban-kewajiban yang harus dilakukan. Hal ini berarti peran bimbingan yang dilakukan orang tua masih kurang memenuhi, terdapat juga satu subyek orang tua yang tidak terlalu memperdulikan anaknya.

D. Dampak Negatif yang Terjadi Setelah Remaja Mulai Bermain *Game Online*

Segala sesuatu yang dilakukan pasti ada dampak positif dan dampak negatifnya. Seperti halnya bermain *game online*, terdapat dampak positif maupun negatif. Namun, disini penulis hanya menganalisis dampak negatif yang terjadi kepada remaja pemain *game online* di dusun Godang. Adapun dampak negatifnya, yaitu bermalas-malasan ketika disuruh belajar, mempergunakan waktu luang untuk bermain game online, emosional remaja akan terganggu karena efek game, akan sering melalaikan kewajibannya serta melawan, membantah dan berperilaku kasar kepada orang tua.

Dampak negatif atau masalah yang terjadi pada informan remaja di dusun Godang yaitu :

1. Anak Menjadi Pemalas

Dampak negatif yang terjadi pada remaja#1 setelah bermain *game online* yaitu anak malas beraktifitas, malas belajar, ketika disuruh atau dinasehati orangtua sering membantah, sifatnya mulai berubah menjadi cuek atau tidak peduli dengan sekitar dan kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Dampak negatif yang terjadi pada remaja#1 tersebut dirasakan oleh ortu#1. Pendampingan yang telah dilakukan ortu#1 terhadap remaja#1 yaitu dengan cara menasihati bahaya penggunaan *gadget* dan membuat peraturan-peraturan kepada anak terkait penggunaan

gadget jika anak melanggar peraturannya maka akan mendapatkan sanksi. Pendampingan yang dilakukan ortu#1 termasuk dalam kriteria pola komunikasi dengan gaya *otoriter*. Dengan peraturan-peraturan yang dituntut kepada anak, akan membuat anak bosan dan cenderung malas untuk melakukan sesuatu yang diperintahkan orang tua. Senyatanya sifat malas yang terjadi pada remaja#1, tidak hanya pengaruh dari gaya komunikasi yang dilakukan ortu#1. sifat malas juga muncul dari remaja#1 yang ketergantungan dalam penggunaan *gadget* jadi untuk melakukan kegiatan merasa malas.

2. Anak Melawan dan Membantah Orang Tua

Ortu#2 merasakan dampak negatif yang terjadi kepada anaknya. Masalah atau dampak negatif yang terjadi pada remaja#2 yaitu sifat anak berubah menjadi keras kepala, malas dalam segala hal, bermalas-malasan ketika disuruh belajar, berani melawan dan membantah nasihat orang tua. Terkait dengan pola komunikasi yang digunakan ortu#2 yaitu menggunakan gaya *otoriter*. Cara ortu#2 melakukan pendampingan yaitu dengan memantau anaknya supaya tidak menggunakan *gadget* untuk hal yang merugikan dan orang tua membuat peraturan-peraturan yang harus dikerjakan anak tapi peraturan-peraturan tersebut dibuat tidak dengan kesepakatan anak.

Kemudian dampak negatif yang terjadi pada remaja#3 yaitu ketika waktunya belajar anak tidak mau mengerjakan dan jika orangtua memberitahu ataupun menasehati remaja#3 sering membantah. Dampak negatif tersebut dirasakan oleh ortu#3. Berkaitan dengan pendampingan

yang dilakukan ortu#3 yaitu melarang anak menggunakan *gadget* terlalu lama dan ortu#3 hanya membuat peraturan sepihak serta peraturan yang telah dibuat tidak disampaikan kepada anaknya jika anak melanggar juga tidak ada sanksi. Ortu#3 tidak terlalu menuntut anak dan cenderung memasrahkan anak untuk memikirkan tujuan masa depannya dengan sendiri tanpa mengarahkan anak. Kriteria pendampingan ortu#3 termasuk dalam pola komunikasi dengan gaya *permisif*.

3. Tidak mau mengaji, belajar dan menjalankan tugasnya

Selanjutnya, dampak negatif yang terjadi pada remaja#4 yaitu melupakan kewajibannya untuk mengaji, malas ketika disuruh belajar dan tidak pernah melakukan olahraga. Hal tersebut disampaikan oleh orang tua dari remaja#4.

“..sekarang anaknya kalau disuruh ngaji, belajar malas. Olahraga *juga udah engga* pernah lagi sekarang..”⁶⁰

Pendampingan yang telah dilakukan ortu#4 mengecek *gadget* anaknya dengan melihat apa saja yang telah diakses anak dalam sehari dan ortu#4 membuat peraturan-peraturan yang telah disepakati bersama anaknya. Ketika anak melanggar peraturan-peraturannya, ortu#4 tidak memarahi dan memberikan nasihat supaya tidak diulangi lagi kesalahannya. Yang membuat remaja#4 malas untuk mengaji, belajar maupun olahraga karena penyebab kecanduannya dengan *gadget*. Namun, komunikasi yang dilakukan oleh ortu#4 sudah baik, memberi nasihat serta membimbing

⁶⁰ Wawancara Pribadi dengan Ortu#4, Godang, 1 Maret 2017.

anak tapi tidak terlalu mengatur anak. Pola komunikasi yang digunakan ortu#4 termasuk dalam gaya *otoritatif*.

4. Tidak ada dampak negatif

Sedangkan yang dialami oleh ortu#5 terhadap anaknya remaja#5, ortu#5 tidak merasakan ada dampak negatif yang terjadi pada remaja#5 setelah anaknya mulai bermain *game online*. Ortu#5 tidak merasakan adanya dampak negatif karena remaja#5 bermain *game onlinenya* masih dalam batasan wajar dan anak menuruti nasehat yang diberikan orang tuanya.

“..*memang* tidak ada dampak negatif yang terjadi dengan anakku, *soalnya* dia bermain *game online* masih dalam batasan wajar dan tidak kecanduan..”⁶¹

Gaya komunikasi yang digunakan ortu#5 dalam membimbing remaja#5 yaitu menggunakan gaya komunikasi *otoritatif*, dimana ortu#5 memberikan arahan kepada anak tapi tidak dengan mengatur. Dengan bukti bahwa remaja#5 masih dalam batas wajar berinteraksi dengan *gadget* maupun bermain *game online*, selain itu juga remaja#5 menuruti nasihat yang diberikan orang tua.

Ada beberapa dampak negatif yang dirasakan oleh orang tua di dusun Godang setelah anaknya bermain *game online*. Dari kelima subyek ada empat orang tua yang merasakan dampak negatif pada anaknya, satu subyek tidak merasakan dampak negatif. Adapun dampak negatif yang terjadi ialah anak menjadi pemalas, anak mulai berani melawan serta membantah orang tua dan anak tidak mau melaksanakan kewajiban yang

⁶¹ Wawancara Ortu#5 via telepon, 28 April 2017 pukul 13.20 WIB

diperintahkan orang tua. Sedangkan orang tua yang tidak mengalami dampak negatif karena anaknya tidak mengalami perubahan dan dalam bermain *game online* anaknya masih dalam taraf wajar.

E. Faktor-faktor Penghambat dalam Membimbing Remaja yang Bermain *Game Online*

Orang tua yang membimbing anak remajanya untuk menghindari kebiasaan yang kurang baik akan menemui kegagalan dalam beberapa hal. Tidak selamanya orang tua dalam membimbing anak remajanya untuk menuju kebaikan dapat berjalan dengan baik. Dalam membimbing anak remajanya, orang tua akan mendapati faktor-faktor penghambat. Faktor-faktor penghambatnya dapat berupa anak yang membantah, tidak mau tahu atau orang tuanya sendiri yang hanya membiarkan anaknya.

1. Anak membantah dan tidak peduli nasihat orang tua

Ortu#1 merasa diabaikan dan tidak diperdulikan oleh anaknya ketika sedang menasehati anaknya. Remaja#1 membantah nasihat ortu#1 dengan mengatakan “sebentar ini nanggung” atau “main *game online* kan juga buat hiburan” bentuk bantahan tersebut dikemukakan remaja#1 ketika dia sedang bermain *game online* dan orangtuanya menyuruh atau meminta bantuan. Kemudian, ortu#2 merasa anaknya tidak memperdulikan nasihat yang telah diberikan dan jika anaknya dilarang bermain *game online* tetap bermain dengan sembunyi-sembunyi. Sese kali remaja#2 membantah jika

orangtua meminta bantuan, dia mencoba mengulur-ngulur waktu, menggerutu dan mengucapkan “nanti dulu” atau “sebentar lagi”.

Gaya komunikasi yang digunakan ortu#1 dan ortu#2 sama yaitu menggunakan gaya *otoriter*. Dimana kriteria gaya komunikasi tersebut menjadikan orang tua penuh pengawasan dan peraturan terhadap anaknya. Dengan gaya komunikasi *otoriter* membuat anak berani membantah sesuatu yang diperintahkan orang tuanya, karena dengan peraturan-peraturan menjadikan anak terkekang dan ingin melawan.

2. Susah menuruti perintah orang tua

Ortu#4 mendapat hambatan dalam membimbing anaknya ketika waktunya mengaji dan belajar, remaja#4 sudah diperintahkan orang tuanya untuk melaksanakan kewajibannya tapi susah diberitahu. Pada akhirnya perintah dari orang tuanya juga akan dilaksanakan oleh remaja#4. Ortu#4 mengatakan bahwa bagusnya remaja#4 jika diperintahkan oleh orang tuanya untuk melakukan kewajiban tidak pernah membantah.

“..hambatannya ya *cuma itu saja*, ketika waktunya saya suruh belajar sama *ngaji* susah *banget*. Bakal dilakuin tapi *males-malesan*, tapi bagusnya dia *engga* pernah membantah kalau dikasih tahu..”⁶²

Adapun gaya komunikasi yang digunakan ortu#4 yaitu menggunakan gaya *otoritatif*. Salah satu kriteria dari gaya *otoritatif* yaitu orang tua memberikan bimbingan kepada anaknya tapi tidak terlalu mengatur anak. Kriteria tersebut yang menandakan ortu#4 menggunakan gaya *otoritatif* dalam melakukan pola komunikasi terhadap remaja#4.

⁶² Wawancara Ortu#4 via telepon, 28 April 2017 pukul 16.45 WIB

3. Tidak memberi bimbingan

Ortu#3 tidak memberi bimbingan kepada remaja#3 dengan alasan bahwa ortu#3 tidak mengetahui *gadget* itu seperti apa. Disisi lain, ortu#3 juga tidak terlalu perhatian terhadap anaknya, perhatiannya cenderung diberikan oleh anak keduanya, lebih sering membiarkan apa yang menjadi tujuan anak dan tidak terlalu menuntut anaknya.

“.. memang saya tidak memberi bimbingan, saya *aja* tidak paham soal begituan..”⁶³

Gaya komunikasi yang dilakukan ortu#3 yaitu menggunakan gaya *permisif*. Hal tersebut terlihat dari kriteria ortu#3 yaitu melakukan anaknya dengan membiarkan atau memasrahkan masa depannya dan tidak terallu ada tuntutan kepada anak.

4. Tidak ada hambatan dalam membimbing anak

Ortu#5 tidak merasakan ada hambatan dalam membimbing remaja#5, menurut ortu#5 anaknya termasuk anak penurut yang mau mendengarkan nasihat serta perintah orang tua. Jadi untuk membimbing remaja#5 memang tidak ada hambatan sama sekali.

“..tidak ada hambatan dalam membimbing anakku ini, karena dia kalau dikasih *tau* nurut, hampir tidak pernah dia membantah orang tuanya dan kalau disuruh juga segera dilaksanakan sama dia..”⁶⁴

Bimbingan yang dilakukan ortu#5 tidak terlepas dari cara orang tua menggunakan pola komunikasi yang baik dengan anaknya. Ortu#5

⁶³ Wawancara Ortu#3 via telepon, 28 April 2017 pukul 07.10 WIB

⁶⁴ Wawancara Ortu#5 via telepon, 28 April 2017 pukul 13.20 WIB

menggunakan gaya *otoritatif*, gaya komunikasi tersebut membimbing anak dengan tidak terlalu mengatur anak dan memberi pengertian kepada anak untuk tetap memiliki rasa tanggung jawab. Gaya yang dilakukan membuktikan bahwa membimbing remaja#5 tidak terjadi hambatan apapun.

Peran kelima subyek orang tua dalam melakukan bimbingan terhadap anaknya tidak lepas dari sebuah hambatan-hambatan. Hambatan yang terjadi bisa dari orang tuanya sendiri atau anaknya bahkan ada juga yang tidak memiliki hambatan. Ketiga subyek orang tua memiliki hambatan berupa bantahan dari anak dan nasihat yang diberikan tidak diperdulikan oleh anak. Orang tua lainnya memiliki hambatan yang terjadi pada dirinya sendiri, ia tidak terlalu perhatian terhadap anaknya mengenai masalah tersebut. Sedangkan orang tua yang tidak memiliki hambatan dalam membimbing anak tersebut karena anaknya termasuk orang yang penurut.