

BAB III

PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan sepuluh (10) orangtua murid SDN Bantul Timur yang anaknya gemar bermain game online. Kesepuluh subjek penelitian memiliki karakteristik jenis kelamin, usia, pekerjaan dan pendidikan yang beragam. Peneliti mendapatkan subjek setelah sebelumnya melakukan pengamatan dan wawancara awal terhadap perilaku anak dari 10 orang subjek tersebut, apakah benar anaknya memang sering bermain game online dan apakah orang tua mengetahui kebiasaan atau kegemaran anaknya tersebut. Peneliti membatasi penelitian pada orangtua yang telah mengetahui kegemaran anak. Secara umum subjek penelitian ini terdiri dari 4 orang ibu dan 6 orang ayah, dengan usia terentang antara 31 sampai dengan 52 tahun. Subjek dalam penelitian ini tidak ada yang berpasangan. Deskripsi subjek selengkapnya dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Deskripsi subjek wawancara

No	Nama	Usia	Pekerjaan	Pendidikan
1	Bpk Suprpto	38	PNS	S1
2	Bpk Wakijan	36	Wiraswasta	SMA
3	Bpk Iswandi	43	Guru	S1
4	Bpk Parjan	52	PNS	SMA
5	Bpk Suraji	49	Wiraswasta	D3
6	Bpk Tukijo	40	Petani	SMA
7	Ibu Sri Mulyani	33	Ibu rumah tangga	S1
8	Ibu Siti	44	Wiraswasta	SMA
9	Ibu Kotijah	31	Karyawan	S1
10	Ibu Sumarsih	49	Guru	D2

Sumber: hasil wawancara yang diolah

Subjek bapak Suprpto adalah seorang pegawai negeri sipil (PNS) di Kantor Bupati Bantul. Bapak Suprpto adalah lulusan salah satu perguruan tinggi swasta di Yogyakarta dengan gelar Sarjana Ekonomi. Bapak Suprpto telah menikah selama 11 tahun dengan 2 orang anak berusia 9 tahun dan 2 tahun, anak pertamanya (laki-laki) saat ini masih duduk di bangku kelas 3 Sekolah Dasar, namun sudah menunjukkan kegemaran bermain game online. Menurut bapak Suprpto, kegemaran ini sudah berlangsung sejak anaknya duduk di bangku kelas 2 Sekolah Dasar semenjak anaknya mengenal internet, perilaku tersebut semakin meningkat sampai saat ini.

Bapak Wakijan berusia 36 tahun, saat ini menjalankan usaha mandiri jual beli kendaraan bermotor dan usaha *counter* pulsa dan servis telepon genggam di Bantul. Bapak Wakijan tidak menempuh pendidikan tinggi, dan hanya memiliki ijazah tertinggi dari SMA, namun demikian usaha yang dijalankan bapak Wakijan dapat dinyatakan cukup maju, sehingga secara ekonomi bapak Wakijan terlihat sangat berkecukupan (menengah). Bapak Wakijan telah menikah selama 15 tahun memiliki dua anak, berusia 14 tahun (laki-laki) dan 10 tahun (laki-laki), anak laki-laki bapak Wakijan yang duduk di bangku kelas 2 SMP menunjukkan kegemaran bermain game online. Kegemaran tersebut mulai sejak anak masih duduk di kelas 6 SD. Demikian halnya dengan sang adik yang duduk di bangku kelas 4 SD, yang telah memiliki kegemaran bermain game online seperti halnya kakaknya.

Subjek ketiga adalah bapak Iswandi yang berusia 43 tahun dan berprofesi sebagai guru di salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri di

Bantul. Sebagai seorang guru, bapak Iswandi telah memiliki gelar sarjana pendidikan dari salah satu universitas negeri di Yogyakarta. Bapak Iswandi saat ini memiliki 2 orang anak laki-laki yang berusia 12 tahun dan 8 tahun, kedua anak bapak Iswandi gemar berselancar di Internet. Namun anak kedua yang masih duduk di kelas 3 SD telah menunjukkan kegemaran bermain game online, meskipun kebiasaan ini belum lama diketahui oleh bapak Iswandi.

Bapak Parjan adalah pegawai negeri sipil di salah satu departemen di Kabupaten Bantul, bertugas sebagai pegawai tata usaha. Bapak Parjan tidak menempuh pendidikan tinggi, atas hanya sebatas lulusan Sekolah Menengah Atas. Saat ini bapak Parjan memiliki 3 orang anak yang berusia 25 (Laki-laki), 21 (perempuan) dan 10 tahun (Laki-laki). Anak terakhir yang masih duduk di bangku kelas 4 Sd menunjukkan kegemaran bermain game online yang sebenarnya sudah cukup lama. Meskipun bapak Parjan baru-baru saja mengetahui kegemaran anaknya ini.

Subjek kelima dalam penelitian ini adalah bapak Suraji yang menjalankan usaha bengkel kendaraan bermotor di Bantul. Bapak Suraji memiliki latar pendidikan keahlian otomotif Diploma 3 dari salah satu akademi di Yogyakarta. Bapak Suraji memiliki tiga orang anak, dengan usia 20 tahun (perempuan), 18 tahun (laki-laki) dan 12 tahun (perempuan). Anak ketiga bapak Suraji saat ini masih duduk di bangku kelas 6 SD sudah memiliki kegemaran bermain game online, meskipun perempuan, anak bapak Suraji sangat gemar bermain game online bersama teman-teman ataupun sendiri saja.

Subjek keenam adalah bapak Tukijo yang berprofesi sebagai petani (sawah) di Desa Trirenggo. Bapak Tukijo tidak melanjutkan pendidikan tinggi, dan hanya bergelar lulusan SMA saja. Saat ini bapak Tukijo saat ini berusia 40 tahun dan telah memiliki 3 orang anak, berusia 19 tahun (perempuan), 18 tahun (perempuan) dan 11 tahun (laki-laki). Anak pertama bapak Tukijo telah menikah dan tinggal bersama suaminya, sedangkan anak kedua dan ketiga masih tinggal bersama bapak Tukijo. Anak ketiga bapak Tukijo yang duduk di bangku kelas 6 SD memiliki kegemaran bermain game online, hal ini dianggap telah lama dilakukan anaknya hanya saja bapak Tukijo baru saja mengetahui kenyataan tersebut.

Penelitian ini juga mengungkap persepsi para ibu terhadap kegemaran anaknya bermain game online, dengan melakukan wawancara terhadap 4 orang ibu. Ibu Sri Mulyani atau subjek ketujuh dalam penelitian ini adalah seorang ibu rumah tangga berusia 33 tahun, meskipun berstatus ibu rumah tangga namun ibu Sri Mulyani memiliki gelar sarjana dari salah satu perguruan tinggi swasta di Yogyakarta. Ibu Sri Mulyani saat ini sepenuhnya menjalankan tugas rumah tangga. Ibu Sri Mulyani memiliki seorang anak laki-laki berusia 9 tahun yang ternyata sangat gemar bermain game online bersama teman-temannya. Kegemaran ini juga sering dilakukan di rumah karena adanya fasilitas komputer dan internet yang memadai.

Ibu Siti atau subjek kedelapan dalam penelitian ini adalah ibu yang menjalankan usaha mandiri berupa toko. Usaha yang dijalankan ibu Siti ini dapat dikatakan berkembang dengan baik, ditandai dengan adanya beberapa

toko yang didirikan ibu Siti diluar kota Bantul. Ibu Siti memiliki dua orang anak berusia 21 dan 11 tahun, anak pertama saat ini menempuh pendidikan tinggi di kota Bandung, sedangkan anak kedua masih duduk kelas 6 Sekolah Dasar. Anak kedua ibu Siti memiliki kegemaran bermain game online, meskipun telah berlangsung beberapa saat, namun kebiasaan ini menimbulkan rasa tidak suka dalam diri ibu Siti.

Ibu Kotijah adalah salah seorang karyawan tepatnya staff keuangan di salah satu supermarket di Kota Bantul, memiliki latar belakang sarjana akuntansi dari salah satu perguruan tinggi negeri di Yogyakarta. Ibu Kotijah memiliki satu orang anak berusia 8 tahun yang duduk di kelas 3 SD. Meskipun masih kelas 3 SD, anak ibu Kotijah telah memiliki kegemaran bermain game online, baik di rumah maupun ketika berada di warnet/game-net.

Subjek terakhir dalam penelitian ini adalah ibu Sumarsih yang berusia 49 tahun, berprofesi sebagai guru Taman Kanak-Kanak, saat ini sedang menempuh pendidikan tinggi (S1) untuk memenuhi standar kompetensi guru dari sebelumnya yang masih berlatar pendidikan D2. Ibu Sumarsih memiliki 2 orang anak, satu berusia 26 tahun yang telah bekerja di luar Kabupaten Bantul, dan satu lagi masih berusia 10 tahun yang masih duduk di kelas 4 SD. Putra ibu Sumarsih memiliki kegemaran bermain game online hampir setiap pulang sekolah, hal ini sudah berlangsung kurang lebih satu tahun.

Hasil wawancara penelitian selanjutnya dikelompokkan berdasarkan tema-tema utama penelitian untuk mengetahui bagaimana gambaran persepsi

orangtua terhadap game online. Untuk itu peneliti mengelompokkan beberapa tema berdasarkan pedoman wawancara yang disusun.

Tabel 2. Intensitas anak bermain game online

No	Nama	Deskripsi
1	Bpk Suprpto	Anak bermain hampir setiap hari pada saat pulang sekolah ataupun ketika hari libur.
2	Bpk Wakijan	Anak bermain setiap hari, baik di tempat umum (game-net) maupun di rumah. Sepulang sekolah, ketika libur ataupun setiap ada kesempatan untuk bermain di malam hari.
3	Bpk Iswandi	Anak bermain hampir setiap hari pada saat pulang sekolah ataupun ketika hari libur.
4	Bpk Parjan	Anak bermain hampir setiap hari, apabila ada kesempatan dan terutama apabila uang saku/jajannya tersisa.
5	Bpk Suraji	Anak bermain tidak setiap hari, namun apabila libur bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain.
6	Bpk Tukijo	Anak bermain hampir setiap hari, dan bermain lebih lama ketika hari libur.
7	Ibu Sri Mulyani	Anak bermain setiap hari, dirumah ataupun di game-net.
8	Ibu Siti	Anak bermain tidak setiap hari, namun bermain sangat lama ketika hari libur (lebih dari 6 jam)
9	Ibu Kotijah	Anak bermain hampir setiap hari,
10	Ibu Sumarsih	Anak bermain sepulang sekolah ataupun setiap ada kesempatan bermain bersama teman-temannya.

Sumber: hasil wawancara yang diolah

Hasil wawancara dengan orangtua sekaligus pengamatan terhadap perilaku anak mendapati bahwa kesemua anak menunjukkan intensitas tinggi dalam bermain game online. Sebagian besar anak bermain game online setiap hari, terutama sepulang sekolah atau pada hari libur. Beberapa orangtua juga

memiliki fasilitas komputer didukung dengan internet memadai sehingga anak juga bisa bermain game online di rumah, seperti anak bapak Wakijan, ibu Sri Mulyani dan ibu Kotijah. Persepsi orangtua terhadap game online yang dilakukan anak diungkap melalui aspek kognitif, efektif dan konatif orangtua terkait dengan keberadaan game online dan perilaku anak bermain game online. Aspek kognitif pertama-tama mengungkap bagaimana orang tua memahami game online, atau sejauh mana pengetahuan orangtua mengenai game online yang teringkas dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Pengetahuan orang tua tentang game online

No	Nama	Deskripsi
1	Bpk Suprpto	Tahu, cukup
2	Bpk Wakijan	Tahu banyak
3	Bpk Iswandi	Tahu cukup
4	Bpk Parjan	Tahu, sangat sedikit
5	Bpk Suraji	Tahu sedikit
6	Bpk Tukijo	Tahu sangat sedikit
7	Ibu Sri Mulyani	Tahu banyak
8	Ibu Siti	Tahu cukup
9	Ibu Kotijah	Tahu sedikit
10	Ibu Sumarsih	Tahu sangat sedikit

Sumber: hasil wawancara yang diolah

Pengetahuan tentang game online ini diurai ke dalam aspek pengetahuan tentang pengertian game online, pengetahuan tentang fungsi internet, bagaimana game online dilakukan, jenis permainan serta pengetahuan tentang cara permainan. Dari sepuluh orangtua yang diwawancarai, hanya terdapat dua orangtua, yakni bapak Wakijan dan ibu Sri Mulyani yang memiliki pengetahuan banyak mengenai game online. Bapak Wakijan dan ibu Sri Mulyani bahkan mengetahui beberapa jenis permainan game online,

terutama permainan *Real-Time Strategy* (RTS). Karena ibu Sri Mulyani dan bapak Wakijan mengaku pernah merasakan kesenangan mengikuti perkembangan game online. Artinya bapak Wakijan dan ibu Sri Mulyani tidak hanya mengetahui tentang game online, namun juga memiliki pengalaman pribadi terkait dengan game online., hal ini mendasari sikap antusiasme kedua subjek terhadap pertanyaan-pertanyaan peneliti terkait dengan game online.

Berbanding terbalik denan bapak Wakijan dan ibu Sri Mulyani, terdapat tiga orangtua yang memiliki pengetahuan sangat sedikit mengenai game online dan internet, yakni bapak Parjan , bapak Tukijo dan ibu Sumarsih. Ketiga orangtua tersebut mengetahui game online sebatas permainan multimedia seperti halnya *play station* atau *video game* yang lain. Pengetahuan ketiga orangtua tersebut lebih berfokus pada bentuk permainan dengan menggunakan komputer, yang memerlukan biaya dalam jumlah tertentu untuk memainkannya atau untuk menggunakannya. Ketiga orangtua tersebut bahkan memiliki pengetahuan sangat sedikit tentang internet dan belum memiliki pengalaman menggunakan internet maupun game online.

Bapak Parjan, bapak Tukijo dan ibu Sumarsih menyatakan di dalam kehidupannya sangat jarang berinteraksi dengan komputer, bahkan bapak Parjan dan bapak Tukijo belum pernah menggunakan komputer secara langsung. Hal ini menjelaskan kenapa ketiga orangtua tersebut juga tidak berpengalaman dengan internet. Ibu Sumarsih menggunakan internet sebatas situs jejaring sosial yang diakses melalui telepon genggam. Pengetahuan

ketiga orangtua mengenai game online justru bersumber dari perilaku dan penjelasan anaknya.

Sebagian subjek dalam penelitian ini memiliki pengetahuan yang baik tentang internet, namun kurang begitu mengetahui keberadaan game online, hal ini seperti ditunjukkan ibu Siti dan bapak Suraji. Keduanya menyatakan sangat sering menggunakan internet untuk mendapatkan informasi, mengirim surat elektronik (email) maupun mendapatkan hiburan dengan cara mengunduh (musik atau video). Namun keduanya juga mengakui tidak pernah menggunakan internet untuk bermain secara online, keduanya juga menyatakan tidak senang melakukan permainan video game lainnya. Demikian halnya dengan bapak Suprpto yang menyatakan dirinya memang kurang tertarik dengan permainan online, dan lebih memfungsikan internet sebagai penunjang aktivitas, pekerjaan dan mendapatkan informasi terbaru (berita).

Fenomena berbeda ditunjukkan oleh ibu Kotijah dan bapak Iswandi, keduanya menyatakan memiliki ketertarikan terhadap permainan secara online, meskipun dalam bentuk yang berbeda. Bapak Iswandi mengaku tertarik dengan permainan *edu-games* yang banyak tersedia di internet, yang dianggapnya berguna untuk belajar anak-anak. Sedangkan ibu Kotijah mengaku senang bermain secara online namun menggunakan media telepon genggam (*smartphone*). Namun kedua ibu Kotijah mengakui dirinya justru merasa kurang mengetahui banyak tentang internet, kegunaan beserta fungsinya, karena memang jarang menggunakan dan tidak merasakan kebutuhan untuk menggunakan internet. Ibu Kotijah dan bapak Iswandi telah

mengetahui keberadaan game online dan memahami daya tarik yang dimiliki oleh game online.

Pengetahuan orangtua mengenai game online berkaitan erat dengan sejauh mana pengalaman orangtua dengan internet dan game online itu sendiri. Orangtua yang memiliki pengalaman dengan internet dan memahami fungsi-fungsi internet dengan baik lebih mudah mendapatkan pengetahuan tentang game online, sebaliknya orangtua yang tidak pernah menggunakan dan memanfaatkan internet memiliki sedikit sekali pengalaman dan pengetahuan langsung mengenai game online. Selanjutnya pengalaman orangtua dengan internet disajikan dalam tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Pengalaman orang tua dengan internet dan game online

No	Nama	
1	Bpk Suprpto	Sering menggunakan internet, tidak pernah menggunakan fitur game
2	Bpk Wakijan	Sering menggunakan internet, pernah sering bermain game online
3	Bpk Iswandi	Cukup sering berinternet, pernah mencoba bermain game online
4	Bpk Parjan	Tidak pernah menggunakan internet dan game online
5	Bpk Suraji	Sering menggunakan internet, tidak pernah menggunakan fitur game
6	Bpk Tukijo	Tidak pernah menggunakan internet dan game online
7	Ibu Sri Mulyani	Sering menggunakan internet, senang bermain game online
8	Ibu Siti	Sering menggunakan internet, tidak pernah menggunakan fitur game
9	Ibu Kotijah	Jarang menggunakan internet, senang bermain game secara online (telepon genggam)
10	Ibu Sumarsih	Tidak pernah menggunakan internet dan game online

Sumber: hasil wawancara yang diolah

Aspek kognitif dari persepsi terhadap game online sekaligus mencakup bagaimana pemahaman terhadap manfaat game online dan pemahaman terhadap dampak game online. Pemahaman terhadap manfaat game online pada orangtua secara umum terbagi dalam pandangan bahwa game online memiliki manfaat, meskipun sangat kecil, dan pandangan bahwa game online tidak memiliki manfaat positif untuk anak maupun untuk orangtua. Pemahaman terhadap manfaat game online terangkum dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5. Pemahaman terhadap manfaat game online

No	Nama	Manfaat
1	Bpk Suprpto	Anak menjadi senang, lebih berani dan bisa berbahasa inggris lebih baik
2	Bpk Wakijan	Menyenangkan, anak tidak bermain yang “lebih berbahaya”, anak jadi lebih berani, lebih kreatif, lebih cepat belajar dan berani berkompetisi dengan orang lain
3	Bpk Iswandi	Anak menjadi berani mencoba dan membantu belajar
4	Bpk Parjan	Tidak ada manfaat;
5	Bpk Suraji	Tidak ada manfaat;
6	Bpk Tukijo	Tidak ada manfaat;
7	Ibu Sri Mulyani	Menghibur, bisa menghilangkan stres, mengurangi anak bermain di luar.
8	Ibu Siti	Tidak ada manfaat;
9	Ibu Kotijah	Tidak ada manfaat;
10	Ibu Sumarsih	Tidak ada manfaat;

Sumber: hasil wawancara yang diolah

Hasil wawancara dengan subjek mendapati bahwa sebagian besar orangtua menganggap game online tidak memberikan manfaat apapun bagi anak maupun orangtua. Enam orang subjek, yakni Bapak Parjan, Suraji, Tukijo, ibu Siti, Kotijah dan Sumarsih menganggap game online tidak

memberikan manfaat apapun. Sedangkan orangtua yang menganggap game online mampu memberikan manfaat adalah bapak Suprpto, Wakijan, Iswandi dan ibu Sri Mulyani.

Bapak Suprpto menjelaskan meskipun dirinya kurang begitu tertarik dengan game online, namun dirinya menganggap game online memiliki beberapa manfaat untuk anaknya. Bapak Suprpto menganggap internet dan bermain game online membuat anaknya akrab dengan bahasa Inggris, karena banyak game online menggunakan bahasa Inggris sebagai petunjuk, perintah maupun peran-peran dalam bermain. Game online juga dianggap membuat anaknya mendapatkan kesenangan tanpa harus terlibat dalam interaksi yang kurang baik atau terlibat dalam kenakalan. Bapak Suprpto meyakini bahwa kegemaran bermain game online juga membuat anaknya menjadi lebih berani dalam berhubungan dengan orang lain, terutama ketika bertemu dengan anak lain yang sama-sama senang bermain game online. Bapak Suprpto menyatakan anaknya merasa bangga apabila dirinya berhasil mengalahkan lawan dalam bermain.

Bapak Wakijan dalam wawancara menjelaskan bahwa dirinya mendukung kesenangan anaknya bermain game online karena meyakini adanya manfaat langsung. Bapak Wakijan menganggap game online memberikan kesenangan lebih bagi anaknya dan menjauhkan anak dari resiko terlibat dalam lingkungan bermain yang berbahaya atau menjadi nakal. Bapak Wakijan sendiri beranggapan bahwa game online mendekatkan anak untuk mempelajari berbagai aplikasi di komputer sekaligus akrab dengan internet,

karena menurut Bapak Wakijan internet sangat penting untuk perkembangan di masa yang akan datang. Game online mendorong anak lebih berani bereksperimen, mencoba berbagai hal baru, mencari variasi atau cara-cara baru dalam memainkan karakternya, hal ini menurut bapak Wakijan adalah manfaat langsung dari bermain game online. Bapak Wakijan juga menilai game online dapat memicu kreativitas anak, yang tidak dapat tersalurkan dalam media yang lain, karena di dalam game online anak bisa menciptakan sendiri tokoh jagoannya, membentuk karakter dan menyusun strategi untuk mengalahkan musuh. Hal ini berbeda dengan *video-game* yang tidak online, terlebih game online memungkinkan pemain berhadapan atau melawan banyak orang, sehingga dirinya bisa menilai seberapa jauh kemampuannya dalam bermain. Hal tersebut menurut bapak Wakijan membantu berkembangnya keberanian untuk berkompetisi dan berhadapan dengan orang lain, bahkan dengan orang dewasa sekalipun.

Bapak Iswandi menjelaskan bahwa meskipun dirinya mengkhawatirkan anak yang gemar bermain game online berlebihan, namun dirinya juga menilai game online memiliki manfaat bagi anaknya terutama untuk membantu belajar. Menurut Bapak Iswandi, bermain game online membutuhkan kemampuan reaksi yang cepat serta ada beberapa perhitungan matematis yang perlu dikuasai anak supaya bisa bermain dengan optimal. Sehingga dengan bermain game online anak menjadi terpacu untuk belajar tanpa harus dipaksa atau disuruh. Game online juga dinilai mendorong anak menjadi lebih berani menyatakan keinginan, pendapat serta berani mencoba hal-hal baru.

Satu-satunya ibu yang menganggap game online memiliki manfaat bagi anak adalah ibu Sri Mulyani, yang beranggapan game online bisa membantunya menghilangkan stres dan kejenuhan. Mengingat ibu Sri Mulyani juga senang bermain game online di rumah, terkait dengan kegemaran anaknya bermain, ibu Sri Mulyani menilai anaknya juga perlu bermain untuk menghilangkan kejenuhan dan stress akibat terlalu banyak belajar. Ibu Sri Mulyani menyatakan bisa memahami manfaat game online, terutama untuk menjaga anaknya dari perilaku-perilaku negatif akibat bermain bebas di luar, game online dianggap lebih aman untuk anaknya. Karena ibu Sri Mulyani mengkhawatirkan anaknya akan menjadi nakal dan susah dikendalikan apabila banyak bermain di tempat terbuka bersama anak-anak lain.

Keenam subjek yang lain menilai game online tidak memiliki manfaat berarti bagi diri maupun anaknya dan justru lebih menekankan adanya dampak negatif. Dampak negatif game online yang disampaikan subjek penelitian terangkum dalam tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Pemahaman terhadap dampak game online

No	Nama	Dampak
1	Bpk Suprpto	Anak sering lupa mengerjakan pekerjaan rumah
2	Bpk Wakijan	Tidak ada dampak berbahaya
3	Bpk Iswandi	Anak menunjukkan ketergantungan dan kurang aktif berinteraksi di lingkungan sosialnya
4	Bpk Parjan	Anak menjadi malas belajar, sering lupa dan mengabaikan pekerjaan rumah, tidak patuh dan melawan, serta terutama lebih sering bermain keluar daripada di rumah.
5	Bpk Suraji	Konsentrasi belajar kurang, tugas sekolah sering terabaikan, interaksi sosial kurang serta anak menjadi lebih agresif

6	Bpk Tukijo	Anak senang menghamburkan uang, malas belajar, tidak patuh, nakal, senang membantah, sering menipu orangtua untuk mendapatkan uang lebih.
7	Ibu Sri Mulyani	Tidak tahu
8	Ibu Siti	Prestasi belajar anak di sekolah turun, jarang berbicara dengan orangtua, tidak peduli dengan orang lain dan pemalas terutama untuk mengerjakan tugas sekolah.
9	Ibu Kotijah	Lebih banyak pengeluaran yang kurang bermanfaat, anak mejnadi lebih sulit dipahami, lebih nakal dan jarang bersembahyang
10	Ibu Sumarsih	Anak semakin nakal, lebih boros, semakin jarang belajar, jarang sembahyang, prestasi di sekolah turun dan lebih mementingkan kepentingannya sendiri (egois).

Sumber: hasil wawancara yang diolah

Hasil penelitian ini mendapati bahwa orangtua yang menilai game online bermanfaat ternyata menunjukkan lebih sedikit anggapan adanya dampak negatif dari game online. Bahkan Bapak Wakijan dan ibu Sri Mulyani tidak menganggap adanya dampak negatif dari game online, sedangkan bapak Suprpto beranggapan game online hanya menyebabkan anaknya sering lupa mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah. Bapak Iswandi menganggap game online beresiko memunculkan dampak negatif, seperti ketergantungan berlebihan pada internet dan fasilitas game serta kurangnya interaksi dengan orang lain, namun dampak ini bisa dianstisipasi sebelumnya dengan pendekatan khusus orangtua terhadap anak. Apabila anak bisa terpantau dalam bermain, dan tidak berlebihan maka dampak tersebut dianggap dapat dihilangkan.

Keenam orangtua yang menganggap game online tidak bermanfaat secara tegas menyatakan dampak negatif dari game online. Bapak Parjan mengungkapkan bahwa anaknya sudah terlalu berlebihan bermain game online, sehingga sekarang anak menjadi malas belajar, hampir tidak pernah mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah dan lebih sering bermain daripada di rumah. Hal-hal tersebut menurut bapak Parjan muncul setelah anaknya mulai kecanduan game online, nasihat dan pengarahan dari orangtua justru membuat anaknya semakin berani menentang atau melawan kemauan orangtua. Bapak Parjan menilai kegemaran bermain game online anaknya memberikan dampak cukup besar, terutama bagi tugas belajarnya. Bahkan bapak Parjan beranggapan kalau sikap negatif anak terhadap orangtua dikarenakan anak mendapatkan berbagai informasi negatif atau bahkan merusak dari pergaulan dan aktivitasnya bermain game online.

Ketidaksukaan terhadap game online dan keyakinan akan adanya dampak negatif juga disampaikan oleh bapak Suraji, yang menganggap kegemaran game online menyebabkan anaknya kurang berkonsentrasi dalam belajar karena ingin terus menerus bermain, anak menjadi senang mencuri-curi kesempatan untuk pergi bermain ke game-net dan mengabaikan tugas-tugas sekolahnya. Bapak Suraji menganggap game online berbahaya untuk anaknya, tidak hanya membuat malas belajar tapi yang lebih bahaya adalah membuat anak menjadi lebih galak, kasar dan sewenang-wenang terhadap orang lain. bapak Suraji menggambarkan bagaimana dirinya terheran-heran saat mengetahui anaknya membanting saudara sepupunya yang lebih kecil hanya

untuk bermain-main, bapak Suraji beranggapan perilaku tersebut adalah dampak anak bermain perang-perangan di dalam game online. Bapak Suraji beranggapan anaknya sekarang senang melakukan hal-hal yang berbau kekerasan ketika bermain ataupun berhubungan dengan orang lain. Hal ini dianggap sebagai dampak game online.

Seperti halnya bapak Suraji, bapak Tukijo menyatakan bahwa game online memberikan dampak buruk bagi anaknya. Bapak Tukijo menganggap kegemaran bermain game online yang dilakukan anaknya adalah kegiatan menghamburkan uang semata, selain tidak ada manfaatnya juga hanya membuat anaknya malas belajar, malas mengerjakan pekerjaan rumah, senang membantah kata-kata orangtua bahkan menganggap orangtua bodoh karena tidak tahu kesenangannya. Bapak Tukijo mengkhawatirkan sikap anaknya yang tidak patuh lagi dan semakin nakal, seperti merusak barang di rumah apabila permintaan uang ditolak orangtua, bahkan sampai mau mengambil uang belanja ibunya hanya untuk bisa bermain game online lebih lama. Bapak Tukijo menilai perilaku anaknya semakin buruk sejalan dengan semakin sering dirinya bermain game online, termasuk prestasi belajar yang menurun.

Ibu Siti menyoroti dampak game online pada penurunan prestasi belajar anaknya, setelah anaknya gemar bermain game online, hampir semua tugas rumah dikerjakan secara mendadak dan asal-asalan. Anaknya juga semakin malas belajar yang menyebabkan nilai rapor keseluruhan menurun, hal ini menurut ibu Siti terkait dengan kesenangan anaknya bermain game online di game-net yang seringkali dilakukan sejak sepulang sekolah sampai

sore, atau bahkan dari pagi sampai sore ketika libur sekolah dan dirinya tidak berada di rumah. Ibu Siti juga menganggap game online menjadikan anaknya sibuk dengan dunianya sendiri, memilih membaca majalah tentang game daripada buku pelajaran atau mengerjakan pekerjaan rumah. Terlalu seringnya anak bermain game online juga dianggap menjadi penyebab renggangnya komunikasi antara ibu dengan anak karena anak menjadi tidak tertarik membicarakan hal-hal di luar internet dan permainan. Kerenggangan hubungan ini juga terjadi antara anak dengan orang lain, seperti saudara, tetangga. Ibu Siti bahkan mendapatkan laporan dari guru yang menjelaskan anaknya menjadi lebih nakal, lebih banyak mencoret-coret kertas dan peralatan belajar dan mengabaikan guru ketika di sekolah.

Ibu Kotijah menjelaskan bahwa akibat gemar bermain game online anaknya jadi lebih boros, sering meminta uang tanpa alasan jelas, yang menurut ibu Kotijah pasti digunakan untuk bermain game online. Menurut ibu Kotijah anaknya sekarang sering berbicara menggunakan istilah-istilah yang tidak ia pahami, atau berbeda dari sebelumnya, hal ini membuat ibunya merasa bingung. Selain itu ibu Kotijah beranggapan akibat terlalu sering bermain game online, anaknya memiliki sikap lebih kasar dan senang berteriak apabila bermain dengan anak-anak lain, bahkan dengan orang dewasa. Ibu Kotijah menyatakan game online juga menyebabkan anaknya lebih memilih pergi bermain game daripada menjalankan ibadah Shalat, seperti yang diajarkan orangtuanya. Hal ini cukup membuat ibu Kotijah merasa marah, karena

anaknyanya berani mengalahkan ibadah/sembahyang hanya demi bermain game yang tidak jelas manfaatnya.

Subjek terakhir dalam penelitian ini, yakni ibu Sumarsih menyatakan bahwa meskipun dirinya tidak mengetahui banyak tentang game online namun sepenuhnya meyakini hal tersebut menyebabkan hal-hal negatif dalam diri anaknya. Ibu Siti menjelaskan bahwa akibat kesenangan anaknya bermain game online di luar rumah, terutama sepulang sekolah jelas menyebabkan anaknya menjadi boros. Uang jajan yang seharusnya untuk satu minggu habis dalam dua hari, setelah itu anaknya meminta lagi, bahkan apabila tidak diberikan anaknya berani mengambil uang belanja dari dapur. Hal ini membuat ibu Sumarsih merasa sangat marah dan kesal. Game online juga dianggap menjadi penyebab anaknya semakin jarang belajar, prestasi di sekolah turun karena anak hampir tidak peduli lagi dengan pekerjaan rumah dan tugas belajarnya, anak lebih senang membicarakan hal-hal yang berhubungan dengan game-nya daripada materi pelajaran. Hal ini ibu Sumarsih ketahui dari cerita beberapa teman anaknya, sekaligus karena anak juga menunjukkan beberapa perilaku berbeda, khususnya setelah kecanduan bermain game online di game-net. Ibu Sumarsih juga beranggapan apa yang diberikan di dalam game online, sampai anaknya lupa sembahyang, dan memilih pergi ke game-net daripada ke masjid. Hal ini sulit dipahami oleh ibu Sumarsih, dan menganggap perilaku anaknya tersebut pasti disebabkan karena adanya pengaruh buruk, yakni kegemaran bermain game online dan teman-teman baru yang merusak. Ibu Sumarsih juga menegaskan sikap egois yang

ditunjukkan anaknya terkait bermain game online, anaknya tidak mau mendengarkan nasihat atau perintah dari orangtua ketika hendak bermain game online, apabila orangtua marah anak seketika langsung pergi bermain bersama teman-temannya, bahkan sampai malam hari. Ibu Sumarsih beranggapan anaknya semakin egois akibat dari keseringan bermain game online.

B. Pembahasan

Setelah mengumpulkan data dan melakukan penyajian data peneliti menganalisis dengan metode diskriptif kualitatif yang didasarkan pada sejumlah metode dan prinsip – prinsip teoritis. Agar mempermudah analisis, peneliti merangkum data yang diperoleh tersebut dalam bentuk tabel. Berikut olahan data “Persepsi orang tua murid SDN Bantul Timur pada permainan *game online*” tersebut:

Tabel 10. Pengkategorian Persepsi Informan

No	Informan Hal hal yang dipersepsi	Informan									
		Bpk Suprpto	Bpk Wakijan	Bpk Iswandi	Bpk Parjan	Bpk Suraji	Bpk Tukijo	Ibu Sri Mulyani	Ibu Siti	Ibu Kotijah	Ibu Sumarsih
1	Pengetahuan	+	+	+	-	-	-	+	+	-	-
2	Pengalaman	-	+	+	-	-	-	+	-	+	-
3	Manfaat	+	+	+	-	-	-	+	-	-	-
4	Dampak	-	+	-	-	-	-	+	-	-	-

Sumber: Jawaban Informan yang di olah

Tabel 11. Faktor yang mempengaruhi persepsi

No	Informan Faktor yang Mempengaruhi Pesepsi	Informan									
		Bpk Suprpto	Bpk Wakijan	Bpk Iswandi	Bpk Parjan	Bpk Suraji	Bpk Tukijo	Ibu Sri Mulyani	Ibu Siti	Ibu Kotijah	Ibu Sumarsih
1	Pengetahuan tentang :										
	a. Internet	✓	✓	✓		✓		✓	✓		
	b. Game Online		✓	✓				✓			
2	Nilai yang dianut orang tua	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
3	Kualitas komunikasi antara orangtua dan anak	✓	✓	✓				✓	✓		
4	Gaya orang tua dalam mengasuh anak				✓	✓	✓			✓	✓
5	Demografi seperti tingkat ekonomi				✓		✓				✓

Sumber: Jawaban Informan yang di olah

Hasil sajian data penelitian ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui bagaimana dinamika persepsi orangtua terhadap game online, persepsi dalam kajian ini ditempatkan sebagai variabel yang muncul dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Persepsi dalam penelitian ini diartikan sebagai suatu proses dalam diri seseorang untuk mengetahui, menginterpretasikan dan mengevaluasi kegemaran anaknya bermain game online; menyangkut sifat-sifatnya, kualitasnya dan kedudukannya sehingga terbentuk gambaran mengenai objek yang dipersepsikan.

Analisis dilakukan pada proses kognitif, proses kognitif merupakan kunci proses persepsi setelah sebuah informasi atau stimulus diterima (Aeker dan Myers. 1987; 256-258). Proses kognitif ditandai dengan timbulnya pemikiran aktif atau proses kognitif (*cognitive response*) individu untuk memperhatikan, memahami, dan mempelajari kegiatan tersebut. Hal ini terjadi karena pesan memberi rangsangan kepada individu (sikap, motivasi, pengalaman, minat dan harapan), sehingga menggugah individu untuk memproses dan memahami informasi/ pesan yang diterimanya.

Persepsi orangtua terhadap game online pertama diungkap dari bagaimana orangtua menangkap dan memahami keberadaan game online, dikaitkan dengan pengetahuan dan pengalaman orangtua sendiri. Mengacu pada pendapat Atkinson, dkk., (1994; 209), persepsi merupakan proses di mana individu mengorganisasikan dan menafsirkan pola stimulus dalam lingkungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengalaman dan pengetahuan orangtua mengenai internet dan khususnya mengenai game online. Peneliti mengkategorisasikan secara sederhana dalam istilah “tahu sangat sedikit”, “tahu sedikit”, “tahu cukup” dan “tahu banyak”. Orangtua yang memiliki pengetahuan sangat sedikit tentang internet dan game online, yakni termasuk generasi “lama” yang memiliki pengalaman sangat sedikit dalam menggunakan komputer, dan hampir tidak pernah secara aktif menggunakan internet.

Skema tentang bagaimana game online pada orangtua yang memiliki pengetahuan sangat sedikit tentang komputer dan internet sangat kabur, karena tidak bisa memahami makna dari “online” itu sendiri, tidak mampu membangun pemahaman logis terhadap sifat hubungan jejaring internet. Ketidapahaman ini menyulitkan identifikasi antara game online dengan video game offline seperti *playstation*. Pemahaman terhadap game online diletakkan pada istilah “game” atau permainan berbayar (menyewa) di tempat khusus, dalam hal ini warnet atau gamenet. Keterbatasan pengetahuan tersebut juga melandasi sulitnya orangtua memahami fungsi dari internet secara umum dan peran game online secara khusus, hal ini menjelaskan kenapa orangtua yang pengetahuannya sangat sedikit tidak menilai ada manfaat positif sedikitpun dari game online dan justru menyatakan berbagai dampak negatif.

Orangtua dengan pengetahuan sangat kurang justru mengidentifikasikan internet dengan game online, sehingga tindakan menggunakan internet untuk tujuan yang lain (mencari bahan pelajaran dan

berjejaring sosial) dianggap sama dengan bermain game online. Hal ini didukung dengan adanya penilaian negatif, maka tidak muncul upaya dan kesadaran untuk mendorong anak memanfaatkan internet secara positif. Orangtua dengan pengetahuan sangat kurang, mempersepsikan game online membawa serangkaian dampak atau akibat buruk bagi anaknya. Dampak yang dipersepsikan lebih menonjol selain berkurangnya keinginan belajar adalah anggapan bahwa anak semakin nakal karena terlalu sering bermain game online. Orangtua merasa kesulitan memahami anaknya, dan tidak dapat lagi mengontrol anak karena gagal dalam membangun komunikasi yang positif. Hal ini sebenarnya berkaitan dengan keterbatasan orangtua sehingga pembicaraan anak terkait internet atau game online diabaikan, tidak ditanggapi secara positif atau justru ditentang orangtua.

Persepsi negatif terhadap game online pada orangtua yang kurang pemahaman dan pengetahuan mengenai internet dan game online dapat diasosiasikan pula sebagai bentuk pola komunikasi yang kurang memperhatikan kebutuhan anak. Oleh sebab itu bentuk tindakan yang dimunculkan didominasi upaya-upaya mempersalahkan dan menghukum anak. Menurut Assworth (2005: 122), hukuman yang dijalankan sepihak tanpa adanya kesepakatan awal antara orangtua dengan anak menandakan adanya sifat hubungan otokratik orangtua, dan dimuati banyak persepsi negatif, kecurigaan dan kekhawatiran berlebih pada orangtua yang bersumber dari terbatasnya pengetahuan tentang diri dan dunia anak.

Hukuman dari orangtua dimaksudkan untuk bisa “menghilangkan” kegemaran bermain game online, dan apabila ternyata anak tetap gemar bermain game online, orangtua akan memberikan hukuman lebih keras. Tindakan dan sikap yang diambil orangtua menghadapi anaknya menggambarkan kuatnya persepsi negatif terhadap game online yang dilandasi kurangnya pengetahuan tentang internet dan game online. Game online dipahami dan diidentikkan dengan berbagai atribut negatif, dan dianggap sebagai penyebab tunggal dari perilaku negatif anak, tanpa disertai evaluasi ataupun refleksi terhadap sifat hubungan orangtua-anak.

Fenomena berbeda ditemukan pada orangtua yang memiliki pengetahuan baik mengenai internet dan juga memiliki pengalaman dengan game online. Orangtua dengan pengetahuan yang baik mengenai internet lebih bisa mengetahui kenapa anaknya senang bermain game online, memahami daya tarik dari game online dan juga memahami perilaku bermain game online. Orangtua yang paham internet dan game bisa menjelaskan kenapa game online begitu menarik anak, selain karena fiturnya yang sangat banyak, kemudahan dalam menyimpan (offline) sekaligus kesempatan anak untuk berhadapan atau berkompetisi dengan orang lain. Keberhasilan anak dalam bermain, misalnya mendapatkan skor tinggi atau menang bertarung akan membangkitkan rasa bangga dalam diri anak, meningkatkan semangat bermain dan meningkatkan harga diri anak ketika berhadapan dengan orang lain, terutama yang memiliki kegemaran yang sama.

Pengetahuan tentang game online mendasari kesadaran akan adanya beberapa manfaat positif dari game online terhadap anak, ini bisa diartikan bahwa orangtua memiliki persepsi positif terhadap game online. Pengetahuan orangtua tentang game online didukung pula pemahaman terhadap pentingnya peran internet saat ini dan di masa depan, kemampuan anak memanfaatkan internet dan terlibat di dalamnya dinilai sangat penting bagi masa depan anak, oleh karena itu kegemaran anak bermain game tidak dipersepsikan negatif. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya linearitas kesenangan orangtua dengan internet, dan bagaimana orangtua menempatkan internet dalam kehidupannya dengan cara pandang orangtua terhadap keberadaan game online.

Persepsi positif terhadap game online berupa anggapan bahwa game online hanya merupakan jenis permainan bagi anak, yang mana kehidupan anak tidak bisa dilepaskan dari kesenangan untuk bermain-main. Game online yang sanggup menghadirkan kesenangan bagi anak dipahami sebagai hal positif oleh orangtua. Sifat kompetisi atau persaingan yang dihadirkan game online juga dianggap mendorong anak menjadi lebih berani dalam berpikir, mengambil sikap dan bertindak termasuk menghadapi hal-hal baru. Sifat kompetitif ini dianggap sangat menguntungkan bagi anak. Game online juga dianggap bisa mereduksi potensi anak terlibat dalam aktivitas bermain di “luar” yang lebih sulit diawasi. Orangtua beranggapan apabila anak tidak bermain game online, maka anak akan lebih sering bermain di lingkungan yang lebih luas, sulit diawasi, lebih banyak pengaruh negatif dari orang

dewasa atau temannya dan dihadapkan pada resiko-resiko fisik seperti perkelahian atau kecelakaan.

Game online dinilai juga bisa meningkatkan ketertarikan anak pada bahasa inggris, karena sebagian besar game online menggunakan bahasa inggris sebagai pedoman atau penunjuknya. Orangtua yang menunjukkan persepsi negatif terhadap game online hanya menyoroti dampak game online pada pola dan minat belajar anak, dengan anggapan game online bisa membuat anak malas belajar. Namun berbeda dengan orangtua yang mempersepsikan game online secara positif, dampak tersebut dianggap bisa diatasi atau dicegah dengan hubungan baik dan pemahaman dari orangtua kepada anak.

Persepsi positif terhadap game online melatari kesediaan orangtua ketika anaknya tetap menjalankan aktivitas bermain game online. Orangtua beranggapan tidak perlu mengambil tindakan apapun karena memandang game online bukan menjadi masalah bagi anaknya. Selanjutnya persepsi positif orangtua melandasi munculnya sikap positif pula terhadap kegemaran anak bermain game online. Sikap yang dominan ditunjukkan orang tua dengan persepsi positif adalah meningkatkan fasilitas di rumah sehingga anak dapat mengembangkan kegemarannya di rumah, tidak hanya pada game online namun juga pada kemampuan-kemampuan terkait dengan internet, seperti blogging. Pemberian fasilitas lebih baik kepada anak diharapkan dapat meningkatkan kepuasan anak terhadap orangtua, sehingga hubungan yang tercipta akan semakin positif. Orangtua dengan persepsi positif juga

beranggapan perlunya meningkatkan kualitas komunikasi dengan anak, sehingga anak tidak perlu menghadapi resiko negatif dari game online.

Persepsi positif terhadap game online dalam penelitian ini memang terkait dengan pengetahuan dan kedekatan orangtua dengan internet. Hasil penelitian juga mendapati bahwa pengetahuan akan bentuk lain dari game, ternyata dapat menstimulasi persepsi positif terhadap game online pada orangtua, dengan berkeyakinan bahwa kesenangan anak bermain game online yang negatif, seperti perang-perangan atau pertandingan saling bunuh dapat direduksi dan dialihkan dalam kesenangan terhadap bentuk game lain yang lebih mendidik (edu game). Namun perubahan minat ini dianggap bisa terjadi apabila didukung beberapa peraturan dan pengawasan terhadap anak, sehingga anak bisa belajar menentukan permainan mana yang bermanfaat dan penting untuknya.

Persepsi positif terhadap keberadaan game online mendorong orangtua untuk lebih memahami kesenangan anak sebagai hal yang tidak membawa dampak negatif, namun justru memberikan manfaat positif. Persepsi tersebut tidak dapat dilepaskan dari pengetahuan yang memadai dari orangtua mengenai internet dan game online. Persepsi positif juga melandasi munculnya sikap positif kepada anak, tidak memunculkan ancaman, tekanan apalagi hukuman kepada anak karena kegemarannya bermain game online.

Persepsi negatif terhadap game online juga dapat muncul meskipun orangtua memahami internet dan telah mengetahui keberadaan game online. Hasil penelitian menunjukkan meskipun orangtua mengetahui, bahkan pernah

memainkan game online, namun tetap menganggap game online tidak memberikan manfaat apapun dan dipenuhi dampak negatif. Hal ini ditengarai berkaitan dengan nilai-nilai tertentu yang dilanggar anak karena keasyikan bermain game online, termasuk nilai religiusitas melalui ibadah. Orangtua yang menjunjung nilai-nilai khusus, seperti nilai religiusitas lebih mudah membangun penilaian negatif terhadap game online karena menjadikan anaknya tergoda dan melalaikan ibadahnya. Hasilnya orangtua memilih bertindak keras menyikapi kegemaran anaknya bermain game online, dengan memberikan larangan keras, menetapkan hukuman dan sikap untuk meningkatkan hukuman apabila anak tetap tidak bisa berubah, bahkan mengurangi kontribusi orangtua berupa barang kepada anak. Terbentuknya persepsi negatif ini menurut peneliti lebih terpengaruh oleh kekecewaan karena anak mengabaikan nilai utama keluarga, dan pengetahuan tentang internet tidak mampu memberikan kontribusi terhadap persepsi dan cara pandang orangtua.

Pola komunikasi antara orangtua dan anak, serta sistem yang dijalankan dalam keluarga menunjukkan peran dalam membangun persepsi orangtua terhadap game online. Meskipun orangtua mengetahui manfaat internet dan sering menggunakannya, namun dominansi berlebih terhadap anak mendorong orangtua mempersepsikan game online secara negatif. Titik berat permasalahan yang diajukan orangtua adalah game online menjadikan anak tidak patuh, melawan dan mengabaikan tugas-tugasnya. Game online diasumsikan menjadi media bagi anak untuk mengembangkan kebiasaan-

kebiasaan buruk atau kurang baik. Sesuai dengan model tindakan yang diambil orangtua yakni dengan cara melakukan pembatasan, larangan dan hukuman kepada anak. Apabila anak ternyata tidak mau mengurangi kegemaran bermain game online, maka orangtua mempersiapkan hukuman lebih berat dan memotong uang saku lebih besar, sehingga anak tidak memiliki kesempatan bermain game online.

Penelitian ini menemukan fenomena menarik bahwa persepsi negatif diwujudkan dengan keyakinan tidak adanya manfaat dari game online. Orangtua ini memiliki pengetahuan dan pengalaman menggunakan internet namun memang tidak pernah mencoba permainan online. Persepsi negatif terhadap game online ternyata tidak mendorong munculnya ancaman dan model menghukum, namun justru muncul upaya preventif dan pembangunan kesadaran anak sehingga bisa mengoreksi perilakunya sendiri. Demikian halnya dengan sikap orangtua menghadapi resiko apabila ternyata anak tetap gemar bermain game online, orangtua ini meyakini bahwa kesenangan terhadap game online dapat direduksi apabila anak memiliki pengetahuan lebih, serta memiliki kesenangan dan ketertarikan untuk berekspresi di bidang-bidang yang lain. Tanpa adanya minat untuk mempelajari sesuatu hal yang benar-benar disukai, maka anak tetap akan lebih senang bermain game online.

Kesadaran, persepsi, tindakan dan sikap orangtua yang kritis dan objektif ini menurut peneliti terkait erat dengan karakter kepribadian dari orangtua. Atkinson (dalam Haryanthi, 2001) menjelaskan bahwa kepribadian merupakan pola perilaku dan cara berpikir yang khas, yang menentukan

penyesuaian dari individu terhadap lingkungan. Kepribadian mencakup kepribadian umum yang dapat diamati oleh orang lain dan kepribadian yang terdiri dari pikiran dan pengalaman yang jarang di ungkapkan. Dalam penelitian ini didapati orangtua yang mampu mengembangkan hubungan terbuka dan persuasif dengan anak, mendorong kemandirian anak didukung dengan pengetahuan yang memadai lebih mudah dalam mencapai persepsi kritis tanpa harus memunculkan tindakan dan sikap yang menekan anak. Hasil ini menggambarkan bahwa persepsi ternyata belum tentu memadai untuk memprediksikan jenis tindakan dan sikap orangtua terhadap game online yang digemari anaknya. Adanya serangkaian nilai khusus dalam diri orangtua, seperti nilai demokrasi, kesetaraan dan penghargaan.

Meninjau hasil penelitian maka selanjutnya dapat dirangkai keberadaan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orangtua terhadap game online. Antara lain yakni faktor pengetahuan orangtua terhadap internet dan game online, pengetahuan yang lebih lengkap dan objektif mengenai peran dan fungsi internet mendukung persepsi yang baik dari orangtua terhadap game online. Faktor berikutnya adalah faktor nilai, orangtua yang memegang nilai-nilai tertentu dalam keluarga, seperti nilai kepatuhan dan religiusitas akan menunjukkan persepsi negatif apabila game online dianggap mendorong anak untuk melanggar nilai-nilai yang diakui orangtua. Faktor berikutnya adalah kualitas komunikasi antara orangtua dengan anak, orangtua yang memiliki kualitas komunikasi yang baik, seperti terbuka, sering melakukan sharing dan akrab lebih mudah memahami aktivitas anak dan tidak bersikap reaktif

terhadap kegemaran bermain game online anak. Kualitas komunikasi berkaitan dengan gaya pengasuhan orangtua, orangtua yang menggunakan gaya otoriter lebih mudah membangun persepsi negatif terhadap hal-hal yang dianggap bisa mengganggu anaknya, termasuk game online. Sedangkan orangtua yang mengembangkan gaya demokratis lebih mampu memahami game online secara positif dan menghindari tindakan ancaman ataupun tekanan untuk merubah anak.

Hasil penelitian ini secara keseluruhan mendapati bahwa persepsi orangtua terhadap game online yang dilakukan anaknya terbagi dalam persepsi positif bahwa game online dapat memberikan manfaat lebih dari dampaknya, dan persepsi negatif yang memahami game online memberikan dampak besar tanpa memberikan manfaat yang berarti. Terdapat peran faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi orangtua terhadap game online, yakni faktor pengetahuan tentang internet dan game online, faktor nilai yang dianut orangtua, kualitas komunikasi antara orangtua dengan anak, gaya orang tua dalam mengasuh anak serta faktor-faktor demografis seperti tingkat ekonomi orangtua. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa setiap faktor tidak secara tunggal mempengaruhi persepsi orangtua, namun secara integratif bersama-sama mempengaruhi bagaimana orangtua mempersepsikan game online yang dilakukan anaknya.