

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Biografi Desa Omben

1. Profil Desa Omben

Desa Omben adalah salah satu bagian dari kecamatan Omben. Mayoritas rumah tangga di desa Omben berpotensi pertanian, mulai dari kehutanan, perkebunan dan tanaman pangan. Secara keseluruhan masyarakat desa Pandan beragama Islam.¹ Desa Omben memiliki luas sekitar 3,86 km² atau sekitar 386,00 ha, terdiri dari tanah sawah ± 139,00 ha dan tanah kering ± 247,00 ha.

2. Data Demografi Desa Omben

Adapun uraian dari desa Omben yang memiliki 4 Dusun, yakni Dusun Sangsang, Dusun Laodan, Dusun Bringin, dan Dusun Butmanceng.

- a. Nama desa : Omben
- b. Nomor kode pos : 69291
- c. Kecamatan : Omben
- d. Kabupaten/kota : Sampang
- e. Provinsi : Jawa Timur
- f. Jumlah penduduk

Dari data yang didapat, jumlah penduduk dari desa Omben kecamatan omben menurut jenis kelaminnya, ialah sebagai berikut:

¹*Kecamatan Omben Dalam Angka*, (Sampang: BPS Kabupaten Sampang, 2021), 4-64.

- 1) Laki-laki : 2.628
- 2) Perempuan : 2.770
- 3) Jumlah : 5.398

g. Jumlah penduduk berdasarkan umur :

Golongan umur	L	P	Jumlah
1) 0 Bln – 12 Bln	244	386	630
2) 13 Bln – 4 Thn	130	130	260
3) 5 Thn – 6 Thn	133	132	265
4) 7 Thn – 12 Thn	243	244	487
5) 13 Thn – 15 Thn	259	250	509
6) 16 Thn – 18 Thn	240	250	490
7) 19 Thn – 25 Thn	247	246	493
8) 26 Thn – 35 Thn	243	242	485
9) 36 Thn – 45 Thn	228	229	457
10) 46 Thn – 50 Thn	209	205	414
11) 51 Thn – 60 Thn	224	228	452
12) 61 Tahun keatas	228	224	452
Jumlah	2628	2770	5398

h. Data penduduk berdasarkan tingkat pendidikan

- 1) Belum/tidak/sudah tidak sekolah : 2284
- 2) SD : 511
- 3) SMP : 535
- 4) SMA/SMK : 1002
- 5) Perguruan Tinggi : 1066

Jumlah	: 5398
i. Kepala keluarga	: 1.428
j. Pekerjaan/mata pencaharian	
1) Petani	
a) Tanaman pangan	: 820
b) Perkebunan	: 87
c) Perhutanan	: 4
2) Pedagang	: 397
3) Angkutan	: 85
4) Industri	: 25
5) Penggalian	: 2
6) Pertukangan	: 27
7) Jasa	: 52

B. Paparan Data

1. Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia 8-12 Tahun Di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang

Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari tentu saja kita selalu berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, karena kita sendiri adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan orang lain di setiap kegiatan termasuk dalam berkomunikasi.

Terutama dalam lingkup hubungan keluarga, komunikasi yang baik sangat dibutuhkan di dalamnya. Oleh karena itu, komunikasi dalam suatu keluarga memiliki peran yang sangat penting untuk membangun keluarga

yang harmonis. Akan tetapi dalam setiap keluarga pasti memiliki warnanya sendiri dalam membangun komunikasi antar anggota keluarga. Salah satunya dalam keluarga yang memiliki anak kecanduan *game online*. Bahkan beberapa orang tua yang sama-sama memiliki anak kecanduan *game online* bisa saja menerapkan cara komunikasi yang berbeda dengan para anak-anaknya. Berikut pemaparan data dari para narasumber dari hasil wawancara, tentang dampak negatif yang terlihat dari anak kecanduan *game online*, Ibu Maryam (1):

“Anak Ibu, Alif sudah menggunakan handphone kira-kira semenjak kelas 3 SD. Sedikit demi sedikit, sikap Alif mulai berubah. Mulai tidak mendengarkan panggilan Ibu, kalau panggilan Bapaknya masih lumayan didengarkan. Alif kalau sedang bermain *game online*, tidak bisa diganggu sama sekali. Itu juga menyebabkan nilai ujian disekolahnya menjadi rendah.”²

Kemudian pemaparan dari Ibu Mistirah yang mengeluhkan anaknya yang selalu bermain *game online*:

“Mustofa (anak Ibu Mistirah) dikenalkan pada handphone oleh teman sekolahnya. Ibu mengetahuinya terus-terusan bermain *game online* semenjak pola makannya tidak teratur. Tidak hanya jarang makan, dia cenderung bicara sendiri saat bermain game dan sudah merasa lebih nyaman bngan *handphone* nya dari pada bermain dengan teman sebayanya di rumah.”³

Selanjutnya wawancara dengan seorang Ibu yang juga bernama Maryam, Ibu Maryam (2):

“Dampaknya sebenarnya banyak sekali, Iksif, anak saya jadi malas belajar. Terkadang disekolah ada hafalan itu juga lupa untuk menghafal, misalkan besok ada ulangan anak saya tidak belajar, lebih sering lupa waktu, kadang pulang main juga sampai petang, intinya seharian anak saya lebih banyak bermain hp sama teman-temannya.”⁴

² Maryam, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara Langsung* (17 Desember 2022).

³ Mistirah, Rumah Tangga, *Wawancara Langsung* (18 Desember 2022).

⁴ Maryam 2, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara Langsung* (19 Desember 2022).

Wawancara selanjutnya dengan Ibu Muslimah, anaknya Rihana yang sudah mengenal dunia *handphone* semenjak umur 6 tahun:

“Biasanya susah untuk diajak bicara kalau Rihana sedang bermain *game*, kadang menyahut kadang tidak, meskipun menyahut biasanya dengan wajah yang cemberut, mungkin merasa kesal karena diganggu ketika sedang fokus bermain *game*. dan kalau sudah bermain *game* online, sering lupa pada kegiatan yang lain, seperti sholat, berangkat ngaji, dll., makan saja harus dikasih tahu berulang-ulang kali. Apalagi ketika diminta untuk membeli barang di warung depan rumah, tidak pernah mau, Dan kalau main hp juga sampai lupa sama pr nya akhirnya mengerjakan pr selalu mepet-mepet waktunya, kadang saya juga kesal kenapa tidak dari tadi ngerjakannya atau hari-hari sebelumnya.”⁵

Kemudian wawancara dengan Ibu Ria, yang memiliki anak bernama Lutfi, Ibu Ria:

“Dampaknya anak Ibu (Lutfi) tidak fokus dengan pembelajaran yang ada disekolah kemudian nilai mata pelajarannya mulai menurun, kalau mata pelajaran yang anak saya sukai, anak saya itu kan suka PJOK jadi nilainya masih aman tapi untuk yang lainnya seperti IPA, MTK dan lainnya itu nilainya anjlok. Kemudian anak saya itu sosialisasinya kurang temannya hanya itu-itu saja si anak tetangga itu mainnya juga bukan main yang lari-larian atau petak umpet seperti anak-anak main pada umumnya tapi main *game*.”⁶

Selanjutnya ibu Hamidah orang tua dari anak Fian, yang sudah mengenal *handphone* sejak umur 5 tahun dan sekarang berumur 8 tahun, berawal dari anak menangis dan kemudian si ibu mencoba menenangkan si anak dengan memberi tontonan video lucu seperti kartun dan akhirnya terbiasa dan dari situlah anak mulai suka memainkan *handphone*, mengemukakan bahwa:

“Untuk dampak pasti ada ya bak, terutama etika yang awalnya peduli sama kita ketika kita panggil nah itu malah sekarang responnya tidak begitu tanggap tetapi respon ini berlaku ketika dia memegang *handphone*, tapi kalau misal *handphonenya* sedang tidak digunakan itu tetap merespon cuma perbedaan sikapnya disana, waktu juga kan,

⁵ Muslimah, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara Langsung* (21 Desember 2022).

⁶ Ria, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara Langsung* (22 Desember 2022).

orang tua anak itu juga sedikit berkurang karena anak lebih fokus dan asik bermain *game*.⁷

Tidak jauh dari pernyataan orang tua sebelum-sebelumnya, ibu Suppah juga mengeluhkan dampak yang dirasakan terhadap anaknya yang juga kecanduan *game online*:

“yang saya rasakan dampaknya anak saya jadi lupa waktu, dan juga lebih sering dirumah daripada diluar untuk sekedar bermain dengan teman-teman sebayanya.”⁸

Selanjutnya pernyataan dari ibu Nurul yang memang sengaja memberikan *handphone* kepada anaknya agar tidak keluar rumah dan takut membahayakan anaknya karena rumahnya yang dekat dengan jalan raya dan juga juga dikarena harus bekerja. Dan ibu Nurul juga mengeluhkan dampak dari anaknya yang suka bermain *game online*:

“awalnya kan megang *handphone* cuman buat nonton youtube buat hiburan, lama kelamaan anak ini mulai main sama tetangganya kenal lah sama yang namanya game online. Sejak anak ini mulai bergaulan dengan teman-teman tetangganya gitu baru dia kecanduan *game online*, pas kalau dirumah juga ya gitu kalau dipanggil ya suka tidak nyambung gitu, suka malas juga. Ini anaknya semenjak kenal game online drastis banget kalau dipanggil itu malas buat beranjak dan buat bangun dari tempatnya, dipanggil tuh cuma “iya iya” aja tapi tidak beranjak dari ditempatnya, kemudian anak saya suka tidak nyambung kalau disuruh gitu, kalau disuruh ngelakuin A ngelakuinnya B dan itupun lama sekali.”⁹

Dari hasil wawancara para iforman di atas beragam dampak negatif yang diceritakan oleh para Ibu, di antaranya lebih sering lupa waktu ketika sudah bermain *game online*, lupa melakukan kegiatan lain, mulai dari kegiatan sehari-hari seperti makan ataupun tidur sampai kegiatan

⁷ Hamidah, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara Langsung* (24 Desember 2022).

⁸ Suppah, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara Langsung* (25 Desember 2022).

⁹ Nurul, Ibu Rumah Tangga, *Wawancara Langsung* (27 Desember 2022).

wajib seperti beribadah, belajar, atau melaksanakan perintah orang tuanya.

Dari berbagai dampak negatif yang ditimbulkan dari para anak yang kecanduan *game online*, berbagai respon yang dikeluarkan oleh para orang tua juga beragam. Hal yang dilakukan oleh para orang tua dalam menanggapi anak-anak mereka yaitu untuk mengontrol agar tetap sehat dalam menggunakan *handphone*.

Komunikasi interpersonal orang tua yang memiliki anak kecanduan *game online* disini pasti akan dipertanyakan, apakah mereka membangun komunikasi yang baik atau tidak. Berikut yang Ibu Maryam (1) lakukan kepada anaknya memaparkan bahwa:

“Dari sebelum-sebelumnya saya sudah ingatkan kepada Alif agar jangan terlalu lama main *game* tapi dia tetap saja tidak menggubris, akhirnya ketika sudah diketahui bermain *game, handphone* yang digunakan Alif dihancurkan oleh bapaknya. Karena ketika bermain *game online*, alif tidak bisa diganggu sama sekali. Hal tersebut juga menyebabkan nilai ujian disekolahnya menjadi rendah. Tetapi ketika waktunya sholat, Alif langsung berangkat ke musholla tanpa diminta.”

Disini dapat dibuktikan bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh ibu Maryam terhadap anaknya sangat berpengaruh.

Sebagai orang tua Ibu Mistirah yang sehari harinya selalu disibukkan dengan berjualan dipasar yang dilakukan ialah dengan mengontrol anaknya, beliau mengemukakan bahwa:

“Selaku orang tua saya hanya bisa mengingatkan dan menasehatinya, dan mulai menerapkan jadwal dia saat akan bermain *handphone*.”

Sama halnya dengan Ibu Maryam 2, beliau juga sehari-harinya bekerja menjaga tokonya dan mencoba untuk mengatur waktu terhadap anaknya untuk tidak terlalu sering menggunakan *handphone*:

“Saya sudah mencoba memberi batasan untuk bermain *handphone* awalnya susah sekali, karena apa karena anak-anak sudah kadung kecanduan, jadi saya pelan-pelan batasi dulu hari ini berapa jam besoknya berapa jam jadi semuanya dibatasi pelan-pelan.”

Beda dengan Ibu Muslimah, beliau melakukan hal ini kepada anaknya, berikut pernyataannya:

“Pastinya ketika sudah ditemukan lama sekali bermain *game online*, saya marahi saja, saya kasih nasehat, meskipun responnya kesal ngedumel gitu, tapi kalau sudah tidak mendengarkan sama sekali saya rampas hpnya.”

Selanjutnya yaitu Ibu Ria beliau berupaya melakukan pendekatan pada anaknya dengan harap anaknya akan berhenti kecanduan *game online* mengemukakan bahwa:

“Yang saya lakukan ya awalnya pasti marah, ngomel agar anak berhenti bermain *game*, makin lama saya pikir cara ini tidak efektif, karena saya merasa ini membuang-buang energi saja, jadi yang saya lakukan ini, saya pernah lihat video di tik tok yang isi videonya itu katanya kita harus menjalin komunikasi intim dengan anak gitu, menjalin kedekatan dulu sama anak, baru kalau kita sudah dekat dengan anak, apa yang kita mau itu dituruti sama anak, ternyata setelah dibuktikan itu benar bak, saya deketin dulu saya kasih dia masakan kesukaannya, terus biasanya saya suka ngajak ngobrol gimana kesehariannya disekolah kemudian sedikit demi sedikit demi sedikit saya jelaskan bahwa *handphone* ini sebenarnya bukan untuk seumuran kamu untuk pegang *handphone* gitu, dan akhirnya sampai sekarang alhamdulillah ada perkembangan sih dari yang waktu itu kecanduan kalau untuk sekarang saya bisa membatasi sedikit demi sedikit.”

Sama seperti ibu lainnya, berikut pemaparan Ibu Hamidah yang juga mulai menerapkan atau mengatur waktu untuk anaknya:

“Ketika anak saya sudah menyukai *game online* pasti saya mencoba mengatur waktunya bak, jadi tidak setiap anak saya minta

handphone saya kasih, karena mau tidak mau itu berdampak terhadap pendidikannya, yang awalnya anak saya giat belajar malah tidak, maka dari itu saya batasi sekarang bolehnya di jam kapan seperti itu, biasanya saya perbolehkan ketika sore hari, atau sebelum dzuhur jam 10 an gitu, soalnya kalau sudah masuk waktu dzuhur itu sudah tidak boleh memegang *handphone*, anak harus persiapan tidur, karena kan sejak dini sudah mulai kita dibiasakan untuk belajar di jam 2 siangya dengan memasukkannya ke sekolah madrasah diniyah ya walaupun tidak tahu nulis sih bak, cuman ikut-ikutan, tetapi untuk mengantisipasi kecanduan tersebut maka saya mencoba hal tersebut.”

Ibu Suppah juga mulai memberikan batasan atau waktu untuk menggunakan *handphone* kepada anaknya:

“Yang kami lakukan yakni dengan membatasi penggunaan *handphone*, hanya beberapa jam dalam sehari, 2-4 jam an lah bak kira-kira.”

Ibu Nurul yang setiap harinya disibukkan dengan bekerja dan hampir sebagian waktunya dihabiskan untuk bekerja hanya bisa menerapkan hal ini:

“Yang saya lakukan ya saya menasehati terus kalau tidak mendengarkan ya saya ambil *handphone* nya, tidak boleh main.”

Dari delapan narasumber dalam penelitian ini memiliki pendapat yang beragam dalam menyikapi sikap anak yang kecanduan *game online*. Dari pemaparan narasumber diatas tentang proses komunikasi yang dibangun orang tua yakni orang tua setuju bahwa teknologi tidak selamanya membawa dampak baik bagi kehidupan manusia, perlu kebijakan dalam penggunaan teknologi.

Berdasarkan paparan diatas, menunjukkan orang tua yang berada di wilayah pedesaan tetap peduli pada penggunaan teknologi berlebihan karena akan berdampak pada tumbuh kembang anak. Disini dapat dibuktikan bahwa peran komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh

ibu orang tua terhadap anaknya perlu dilakukan secara *massive* (menyeluruh) agar komunikasi interpersonal orang tua benar-benar mampu mengetahui dampak baik positif maupun negatif anak yang kecanduan *game online* di desa Omben.

2. Bentuk Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia 8-12 Tahun Di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang

Komunikasi interpersonal merupakan salah satu bentuk komunikasi yang pasti dilakukan dalam keluarga. Setiap keluarga memiliki pola tersendiri dalam menjalankan komunikasi, namun dalam penelitian ini peneliti membahas komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun. Peneliti telah menyiapkan 8 *sample* untuk melakukan penelitian guna mendapatkan hasil, dan berikut adalah hasil wawancara kepada 8 *sample*:

Ibu Maryam (1):

“Respon dari Alif setelah mulai dari hpnya dihancurkan sama bapaknya dimarahin “taruh hpnya tidak mendengarkan banting *handphone* nya, taruh cepat” Alif hanya menjawab “iya”, Alif mulai berhenti menunjukkan sikap kecanduan *game online* nya, tetapi hanya sesaat. Tetapi hal tersebut tidak berlangsung lama, kebiasaan kecanduannya terlihat kembali. Saya sempat berfikir untuk mengirim Alif ke pondok, tetapi saya selaku orang tua masih berat melepaskan anak saya ke pondok dengan kondisi tersebut.”

Ibu Mistirah:

“Saya mencoba mengingatkan anak saya untuk makan dan sholat kemudian saya juga mengingatkan untuk istirahat dan memberitahu bahwa bermain *game* boleh-boleh saja asal tahu waktu dan jangan berlebihan. “kalau sudah masuk waktunya sholat ya sholat tidur ya tidur, jangan *game* terus ingatnya ayo *handphone* nya taruh dulu”, Terkadang saat saya berkata demikian dia marah dan tidak

mendengarkan apa yang saya katakan, “ setelah itu ya tidak ada pengaruh apapun dari apa yang saya katakan, ya karena itu tadi terkadang dia marah dan mengabaikan saya saat mengingatnya.

Ibu Maryam (2):

“Saya bilangin pelan pelan dulu, pernah saya marah-marahin juga agar anak saya mau menuruti saya, tapi anak saya tidak mau mendengar, saya beri ancaman sedikit kalau misalkan kamu tidak mau nurutin tetep main *game* terus, saya sita *handphone* nya gitu, “kalau tidak dengerin mama sita *handphone* nya” anaknya memang awalnya tidak terima karena dia merasa kan *handphone* nya sudah diberikan ke dia kok malah mau disita gitu, tapi saya memberikaan pemahaman pelan-pelan saya batasi jam mainnya dulu.kan katanya kalau anak-anak itu jika dilarangan itu sama dengan perintah jadi saya coba untuk mengontrol diri saya agar gimana caranya anak saya berhenti kecanduan *game* dan agar bisa lebih fokus belajar”

Ibu Muslimah:

“Pastinya saya nasehati dulu ya, saya bilangin “jangan terlalu lama main *handphone*” terus saya kasi ancaman juga kalau tetap main *handphone* akan saya sita *handphone* nya “*handphone* terus, kalau tidak didengerin mama ambil *handphone* nya, taruh *handphone* nya” Ya responnya kesal nendang-nendang ngedumel gitu “iya sebentar lagi ma huh pas selesai ini” Akhirnya pernah di rampas hpnya selama 1 hari oleh saya karena seharian selalu main *handphone* dan selalu mengabaikan saya, jadi dirampas sama saya, karena saya tidak tega anak saya jadi mogok makan, jadi pendiam, yasudah saya kasi lagi *handphone* nya. Ya meskipun sampai sekarang masih tetap suka main *game*”

Ibu Ria:

“Saya deketin dulu saya kasih dia masakan kesukaannya, terus biasanya saya suka ngajak ngobrol gimana kesehariannya disekolah kemudian sedikit demi sedikit demi sedikit saya jelaskan “nak *handphone* ini sebenarnya bukan untuk seumuran kamu untuk pegang *handphone*”, dan akhirnya sampai sekarang alhamdulillah ada perkembangan sih dari yang waktu itu kecanduan kalau untuk sekarang saya bisa membatasi sedikit demi sedikit.”

Ibu Hamidah:

“anak saya susah banget diajak komunikasi responnya Cuma “iya” tapi tidak mengerti apa yang saya bicarakan, jadi saya mulai bicara sama anak saya ketika anak saya sedang tidak bermain *game* mulai buat kesepakatan sama anak, memberi inisiatif dengan memberinya

mainan, tetapi ketika anak saya melanggar saya ambil paksa *handphone* nya walaupun nangis saya biarin “Adek, *handphone* nya taruh dulu ya, mama beliin adek mainan baru”, “kalau lagi ngomong sama mama taruh *handphone* nya, kalau orang tua ngomong dengerin” ketika saya ambil *handphone* nya anak saya malah nangis, Cuma saya biarkan sampai berhenti sendiri. Untuk pengaruh dari percakapan tadi sangat besa, istilahnya kan saya memberikan hukuman ya, jadi walaupun anak itu nangis saya biarkan tapi di akhir anak bisa menyesuaikan lah, jadi ketika *handphone* nya saya minta anak selalu memberika, karena kita sudah ada kesepakatan di awal dan anak juga tahu konsekuensinya ketika perjanjian itu dilanggar, ya walupun nangis kejer, suka banting-banting barang tetap saya biarkan *handphone* itu tidak saya kasih, dan akhirnya lama kelamaan terbiasa.”

Ibu Suppah:

“Dengan menanyakan apa yang dia senangi atau pengen makan apa gitu bak “lagi pengen mama masak apa nak?, pengen mama beliin apa?” kemudian dinasehati dan kemudian diberikan batasan secara langsung seperti “kamu tidak apa-apa main *game* asal tahu waktu ya, Setelah percakapan yang kami lakukan respon dia yaitu positif yang berupa memahami apa yang kami sampaikan, meskipun ada sedikit respon yang kurang enak seperti “iya bentar ma” sambil ngedumel gitu tapi lama-lama dia memahami hal tersebut, lebih memahami penggunaan *handphone*, kalau sudah waktunya habis untuk main *handphone* dia taruh *handphone* nya dan juga memahami akan kegiatan yang seharusnya sehari-hari dia lakukan.”

Ibu Nurul:

“Saya nasehatin bak saya omongin baik-baik kayak “nak jangan terlalu fokus main *gamanya*, waktunya belajar ya belajar kalau dipanggil orang tua tuh langsung samperin kalau disuruh ya cepat gitu” Kalau tidak didengerin ya saya ambil aja *handphone* nya. Responnya ya “iya ma” nurut tapi ya kayak lemas-lemas terpaksa gitu, misal disuruh suruh terus anak saya tidak langsung berangkat, ya saya marahin akhirnya nurut tapi seperti lemas-lemas terpaksa gitu nurutin orang tuanya. ya mungkin yang harus saya lakukan untuk anak saya agar tidak kecanduan *game online* lagi ya mungkin nanti pindah ke pesantren kan di pesantren tidak membolehkan anak main *handphone* secara terus menerus gitu sih.”

Para orang tua memiliki cara yang beragam dalam upaya membuat anak berhenti kecanduan *game online*. Semua cara yang dilakukan dan telah dipaparkan diatas adalah cara komunikasi interpersonal antara

orang tua dan anak. Komunikasi interpersonal yang dilakukan tidak sepenuhnya efektif dalam menghentikan kecanduan anak.

Namun, dengan komunikasi interpersonal setidaknya mampu untuk mengurangi dan lebih menjalin kedekatan emosional antara ibu dan anak. Komunikasi interpersonal harus terus dilakukan karena kecanduan adalah hal yang adiktif (kecanduan) dan tidak bisa dengan membalikkan telapak tangan untuk mengubahnya sekaligus, diperlukan kesabaran, ketekunan orang tua dan dukungan lingkungan keluarga.

C. Temuan Data

Dikutip dari hasil penelitian yang dilakukan, komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak-anaknya yang kecanduan *game online* dapat mempengaruhi keberhasilan dalam mengatasi kecanduan tersebut, hal ini terkait dengan pentingnya peran orang tua dalam memberikan dukungan dan pengertian yang tepat serta menjalin hubungan yang baik dengan anak. Berikut adalah temuan data tentang komunikasi interpersonal orang tua dan bentuk komunikasi interpersonal orang tua:

1. Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia 8-12 Tahun Di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang

Kecanduan *game online* menjadi permasalahan yang serius bagi anak karena banyak dampak negatif yang dirasakan anak, orang tua dan lingkungan. Komunikasi interpersonal menjadi langkah yang dapat mengurangi kecanduan pada anak. Adapun komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dan anak adalah adanya sebuah keakraban

diantara orang tua dan anak. Adanya kesepakatan yang terjalin antara orang tua dan anak. berikut Komunikasi Interpersonal orang tua dan anak yang didapatkan dari penelitian peneliti pada 8 sampel orang tua :

a. Orang tua dari anak kecanduan *game online* di desa Omben mewujudkan komunikasi interpersonalnya dengan memberikan dukungan dan nasehat yang sesuai dan membantu anak dalam mengatasi kecanduan *game online* tersebut, serta orang tua memberi batasan waktu dan aturan bermain *game online* yang jelas dan mendorong anak untuk melakukan aktivitas yang lebih sehat dan positif.

2. Bentuk Komunikasi Interpersonal orang tua terhadap anak kecanduan *game online* pada usia 8-12 tahun di desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang

a. Hampir keseluruhan orang tua pertama-tama menggunakan komunikasi interpersonal secara verbal berbentuk diadik dengan anaknya, di mana orang tua menyampaikan pesan pada anak dengan menggunakan bahasa, jika anak mulai terpengaruh maka dicukupkan dengan komunikasi verbal saja;

b. Jika anak tidak terpengaruh, maka orang tua menambahkan komunikasi secara non verbal, yakni dengan memasang raut wajah yang serius atau marah, merampas langung *handphone* yang digenggam anak, membanting *handphone* milik anaknya, kemudian setelah fokus anak teralihkan dari *handphonenya* ada orang tua yang kembali menasehati atau memarahi anaknya, ada

orang tua yang membuat kesepakatan dengan anak tentang batas waktu dalam penggunaan *handphone*.

D. Pembahasan

Kecanduan *game online* telah menjadi masalah yang semakin penting dalam kehidupan modern kita, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Orang tua memainkan peran penting dalam membantu anak mereka mengatasi kecanduan ini dan membatasi kemungkinan efek negatif yang mungkin timbul dari kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* dapat menurunkan produktivitas anak, mengganggu keseimbangan hidup serta mempengaruhi kesehatan fisik dan mental. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam membantu anak-anaknya lepas dari kecanduan *game online*. Salah satu cara efektif dalam membantu anak mengatasi kecanduan *game online* adalah melalui komunikasi interpersonal yang baik.

1. Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia 8-12 Tahun Di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang

Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dapat membantu dalam membangun hubungan yang kuat dan saling percaya. Ketika orang tua dapat membangun hubungan yang baik dengan anak mereka, anak cenderung lebih terbuka dan bersedia untuk berbicara tentang masalah atau permasalahan yang mereka hadapi, termasuk kecanduan *game online*.

Para orang tua memiliki cara mereka sendiri dalam mendidik anak-anaknya. Begitu juga dalam membangun komunikasi dengan para anaknya. Mulai dari orang tua yang memiliki anak kecanduan *game* dari usia 8 tahun sampai 12 tahun. Dilihat dari segi pandangan para orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan *game online* dan dilihat dari usia anak kecanduan *game online* yang akan dihadapi oleh orang tuanya, masing-masing dari mereka memiliki caranya sendiri dalam menghadapi masalah dan mencari jalan keluar.

Diluar pembahasan di atas, semua Orang tua tentunya harus memaksimalkan segala perannya dalam mendidik anak. Untuk orang tua yang memiliki anak kecanduan *game online* maka harus memaksimalkan peran komunikasi interpersonalnya dengan anak, seperti yang sudah disebutkan di atas. Maka semua hal di atas perlu dilakukan secara *massive* (menyeluruh) agar komunikasi interpersonal orang tua benar-benar mampu mengetahui dampak positif maupun negatif anak yang kecanduan *game online* di desa Omben.

Dalam hal ini, yang dilakukan oleh para orang tua dari anak kecanduan *game online* di desa Omben mewujudkan peran komunikasi interpersonalnya dengan memberikan dukungan dan nasehat yang sesuai dan membantu anak dalam mengatasi kecanduan *game online* tersebut, serta orang tua memberi batasan waktu dan aturan bermain *game online* yang jelas dan mendorong anak untuk melakukan aktivitas yang lebih sehat dan positif.

2. Bentuk Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia 8-12 Tahun Di Desa Omben Kecamatan Omben Kabupaten Sampang

Dari delapan narasumber yang menjadi sampel dalam penelitian ini, hampir keseluruhan orang tua pertama-tama menggunakan komunikasi interpersonal secara verbal atau dengan *model two way process communication*, otomatis orang tua menerapkan komunikasi interpersonal secara diadik dengan anaknya, di mana para orang tua menyampaikan pesan mereka terhadap anaknya dengan menggunakan bahasa, jika anak mulai terpengaruh dengan obrolan orang tua yang hanya menggunakan komunikasi interpersonal secara verbal, maka orang tua tidak perlu lagi menambah komunikasi secara non verbal, tetapi jika komunikasi interpersonal secara verbal dirasa kurang mempengaruhi si penerima pesan, maka si penyampai pesan mulai menambahkan komunikasi secara non verbal.

Karena sebagian anak ketika diajak berkomunikasi hanya secara verbal, anak hanya sebatas mendengarkan pesan orang tuanya yang diantaranya meminta untuk berhenti bermain game, menasehati atau memarahi anaknya, meminta untuk membelikan atau mengambilkan sesuatu, meyeruh mengerjakan hal positif lainnya, tanpa mewujudkan tujuan dari pesan yang disampaikan oleh orang tua, sampai akhirnya para orang tua menambahkan komunikasi secara non verbal diantaranya dengan memasang raut wajah yang serius atau marah, merampas langsung *handphone* yang digenggam anak, membanting *handphone* milik

anaknyanya, kemudian setelah fokus anak teralihkan dari *handphonenya* ada orang tua yang kembali menasehati atau memarahi anaknya, ada orang tua yang membuat kesepakatan dengan anak tentang batas waktu dalam penggunaan *handphone*.

Komunikasi interpersonal secara verbal dan non verbal yang diterapkan oleh para orang tua di atas menghasilkan *feedback* yang berbeda-beda dari para anak, misalnya mulai berkurang bermain *game online*, ada yang mulai langsung mendengarkan ketika diminta berhenti bermain *game online*.

Dimana semua komunikasi interpersonal baik verbal atau non verbal yang diterapkan oleh para orang tua di atas, semuanya menyiratkan agar anak tidak kecanduan pada *game onlinenya*, mulai dari hanya mengajak anak membicarakan hal-hal yang disukai sampai mengambil langsung secara paksa *handphone* anaknya. Komunikasi interpersonal yang dilakukan para orang tua semuanya bermaksud untuk membuat anak mengalihkan perhatiannya dari *handphone* digenggamannya, komunikasi tersebut membuat simbol untuk meminta anaknya berhenti kecanduan *game online*.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal orang tua dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak usia 8-12 tahun di desa Omben efektif dapat membantu mengurangi anak dari kecanduan *game online*. sehingga ketika anak sudah mulai mengurangi aktivitas bermain *game onlinenya* maka sudah keluar dari definisi kecanduan. Orang tua perlu memberikan perhatian

yang cukup untuk berinteraksi dengan anak, menunjukkan sikap tegas, positif dan mendukung, serta memperhatikan cara penyampaian pesan yang tepat.