

## ANALISIS DAMPAK KEHADIRAN GAME ONLINE TERHADAP INTENSITAS KOMUNIKASI KELUARGA

Febriana Sinta<sup>1</sup>Tawvicky Hidayat<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>. Universitas Al- Amien Prenduan Sumenep

Email: shintabahri430@gmail.com<sup>1</sup>, tawvicky.hdyt@gmail.com<sup>2</sup>,

**Abstrak:**Game online merupakan permainan yang mampu dioperasikan melalui jaringan internet, permainan ini banyak diminati dikalangan masyarakat, dimana permainan yang dimainkan secara individu maupun kelompok yang di akses dari berbagai lokasi. Permainan ini sangat berpengaruh terhadap komunikasi keluarga dimana komunikasi yang disampaikan tidak kondusif .Komunikasi adalah suatu proses dimana masyarakat menyampaikan informasi dengan orang lain, melalui komunikasi masyarakat dapat berinteraksi antar sesama baik melalui pesan verbal maupun pesan non verbal. Komunikasi sangat berpengaruh terhadap Game online sehingga mempunyai berbagai macam dampak positif dan dampak negatif bagi kalangan masyarakat khususnya terhadap komunikasi keluarga. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk menganalisis komunikasi keluarga akibat dampak game online di desa galis tengah. 2. Untuk mengetahui cara mengatasi kecanduan game online terhadap komunikasi keluarga di desa galis tengah. Penelitian yang digunakan penelitian studi kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Tahapan penelitian menggunakan wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penemuan dilokasi penelitian, penulis dapat menyimpulkan bahwa 25% Game Online berdampak positif sedangkan 75 % berdampak negatif . Adapun cara mengatasi kecanduan game online terhadap intensitas komunikasi keluarga adalah: memberi nasehat dengan memberi waktu saat bermain, memberi pengalihan dengan permainan tradisional dan merampas hp anak disaat anak sudah mulai tidak mendengarkan perkataan orang tua.

**Kata Kunci:** Game Online, Komunikasi, Analisis Dampak

**Abstract:**Online games are games that can be operated through the internet network, this game is in great demand among the public, where the games played individually or in groups are accessed from various locations. This game is very influential on family communication where the communication delivered is not conducive. Communication is a process in which the community conveys information with others, through communication community can interact between people both through verbal messages and non -verbal messages. Communication is very influential on online games so that it has a variety of positive and negative impacts on the community, especially on family communication. The purpose of this study is: 1. To analyze family communication due to the impact of online games in the village of Central Galis. 2. To find out how to overcome the addiction to online games on family communication in the village of Central Galis. Research used cases of case study using qualitative approaches. The stages of research use interviews and documentation. Based on the results of the discovery at the research location, the author can conclude that 25 % of online games have a positive impact while 75 % have a negative impact. The way to overcome addiction to online games to the intensity of family communication is: giving advice by giving time when playing, giving transfer with traditional

games and seizing children's cellphones when children have started not listening to parents' words.

**Keyword:** Online games, communication, impact analysis

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini dapat memberikan pengaruh dalam kehidupan masyarakat sehingga sulit untuk menghindarinya, kemajuan teknologi berkembang secara bertepatan dengan majunya ilmu pengetahuan. Masyarakat saat ini tidak pernah lepas dengan teknologi artinya semua kegiatan masyarakat dipermudah dengan adanya teknologi, meski mulanya teknologi diciptakan untuk hal yang positif tapi justru kebalikannya teknologi juga mempunyai dampak negatif.

Teknologi mempengaruhi kehidupan masyarakat yang amat dekat seperti keluarga. Dulu orang tua membiarkan anak bermain secara langsung baik berkelompok maupun individu dengan alat tradisional seperti petak umpet dan layang-layang, beda dengan zaman sekarang yang sudah mengenal permainan teknologi seperti game online yang terhubung dengan internet.

Munculnya internet membawa perubahan dalam gaya bahasa dan kebiasaan manusia, teknologi memberikan kemudahan dalam mencapai informasi sehingga menjadi peran utama dalam mengelola informasi secara cepat dengan berbagai manfaat sesuai informasi yang diinginkan. Meski memberikan banyak kemudahan dalam bidang pendidikan untuk mempermudah komunikasi antara guru dan murid dengan eratnya informasi yang ada di internet. Tingkat pengguna internet dari tahun ke tahun cukup tinggi karena updatenya informasi menaruh harapan tentang informasi yang akurat.

Pengguna internet mengalami peningkatan waktu yang sangat pesat, adanya internet memudahkan semua orang untuk mendapat sebuah informasi baik melalui pesan, suara dan video. Internet merupakan jaringan penghubung dari berbagai jaringan, sehingga mereka dapat berkomunikasi, internet juga mengakses berbagai macam permainan.

Game online merupakan permainan yang mampu dioperasikan melalui jaringan internet, permainan ini menjadi permainan yang banyak diminati dikalangan masyarakat, permainan ini tidak lagi bermain secara individu tetapi permainan ini bisa dimainkan oleh puluhan orang dari berbagai lokasi. Game online membuat tempat sewaan menjadi tidak sepi dari waktu siang menjadi malam untuk para pemain. Dengan game online perasaan yang penat, suntuk dan sumpek menjadi terhibur.

Game online biasanya banyak diminati bagi anak TK, SD, SMA maupun Mahasiswa, game online mempunyai peraturan permainan ada yang menang ada yang kalah dengan memanfaatkan media visual elektronik (handphone), anak yang sering mealakukan permainan ini akan menggunakan berbagai cara untuk bermain, dengan menyisihkan uang jajan sekolah dan meminta kepada orang tua untuk membeli paket data yang berupa voucher wifi atau paket internet.

Seiring berjalannya waktu anak yang kecanduan game online dapat mempengaruhi perilaku anak seperti malas belajar, bolos sekolah, dan sering datang terlambat. Akibat dari kecanduan game online akan menimbulkan sikap yang tidak jujur, sikap tidak jujur ini terjadi pada anak yang meminta uang jajan

kepada orang tua secara tidak langsung digunakan untuk bermain game online, game online juga mengubah komunikasi anak sehingga tidak ada respon dalam sebuah komunikasi khususnya komunikasi kepada orang tua.

Komunikasi adalah suatu proses dimana masyarakat menyampaikan informasi dengan orang lain, melalui komunikasi masyarakat dapat berinteraksi antar sesama baik melalui pesan verbal yang digunakan dalam sehari-hari dengan ucapan atau perkataan, pesan non verbal yang digunakan dengan bahasa tubuh seperti memukul, mengangguk dan lain lainnya.

Komunikasi merupakan kebutuhan bagi manusia untuk memperkuat kehidupannya, hampir tidak mungkin jika orang menjalani kehidupannya tanpa komunikasi dengan orang lain. Komunikasi bisa dilakukan dimana saja seperti di rumah, di sekolah dan dimana pun ada tempat bersosialisasi termasuk bersosialisasi kepada orang tua.

Orang tua dan anak merupakan satu ikatan yang tidak dapat dipisahkan, ikatan tersebut terbentuk dalam satu hubungan emosional yang berbentuk sebuah perilaku. Peran orang tua sangat penting untuk perkembangan anak baik secara fisik, sikap dan perilaku. Perkembangan anak tergantung pada orang tua dalam membimbing, mengasahi dan merawat anak hingga dewasa.

Komunikasi yang efektif dan sehat merupakan semua harapan keluarga sebab terdapat kedekatan yang terjalin antara satu dengan yang lain, oleh karena itu komunikasi sangat diperlukann bagi keluarga agar terus terjalin hubungan yang baik dan harmonis tanpa sebuah komunikasi kehidupan keluarga akan menjadi sunyi dan timbul banyak kesalah pahaman.

Berdasarkan konteks penelitian diatas, penulis tertarik meneliti dengan judul “Analisis Dampak Kehadiran Game Online Terhadap Intensitas Komunikasi Keluarga (Studi Kasus di Desa Galis Pamekasan)”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menjelaskan kejadian saat ini terhadap sikap anak yang dapat diamati. Jenis penelitian yang dihasilkan bersifat apa adanya. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan kejadian baik bersifat nyata ataupun rekayasa manusia, jenis penelitian ini menguraikan data yang sedang terjadi. Penelitian ini lebih menegaskan tentang makna pada hasilnya.

Jenis penelitian yang digunakan studi kasus, penelitian berpedoman pada kejadian yang sudah terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguraikan suatu kejadian dalam waktu yang lama. Studi kasus adalah metode penelitian untuk memahami sifat individu yang mendalam dengan harapan masalah yang dihadapi terselesaikan.

Peneliti sebagai orang yang melakukan observasi mengamati objek penelitian dengan cermat. Untuk menghasilkan data peneliti menghampiri objek secara langsung dengan cara mendatangi lokasi penelitian pada waktu-waktu tertentu, baik terjadwal maupun tidak terjadwal.

Penelitian ini dilakukan di desa Galis Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan, dengan kejadian dimana anak-anak di desa ini banyak yang bermain game online. Alasan memilih lokasi ini karena merupakan tempat tinggal penulis dan belum pernah ada yang meneliti tentang Game Online.

Agar mendapatkan hasil yang baik dan memuaskan peneliti mengumpulkan data dengan berkomunikasi langsung dengan objeknya. Data ini mengambil dari 9 informan, 3 orang tua dan 6 pelajar yang ada di desa Galis Pamekasan. Adapun aspek yang ditanyakan dalam wawancara adalah : 1. Pemahaman tentang apa itu Game Online. 2. jenis Game Online yang dimainkan. 3. Mengetahui berbagai macam dampak Game Online. 4. Cara mengatasi Game Online. 5. Bagaimana komunikasi keluarga setelah adanya Game Online.

## TEMUAN PENELITIAN

### Dampak game online di desa GALIS

Permainan Game online adalah permainan yang sudah tidak asing dilakngan pelajar maupun orang tua dengan berbagai macam jenis permainan. Game online diakses melalui jaringan seluler dengan menggunakan data agar permainan yang dimainkan berjalan lancar.

Permainan game online banyak disukai oleh semua kalangan khususnya anak-anak pelajar. Game online semakin berkembang dari waktu ke waktu. Dengan perkembangannya game online membuat teknologi juga semakin maju, tentunya dengan adanya game online membuat anak lupa akan waktu dan tidak mendengarkan apa perintah orang tua.

Game online pasti mempunya dampak positif dan negatif berdasakan hasil peneliti akan mengetahui dampak game online di desa Galis Pamekasan. Demi mengetahui dampak game online peneliti mewawancarai 9 informan diantaranya anak dan orang tua. Dengan hasil wawancara bernama maulana yang biasa bermain game online saat diwawancarai mengatakan :

“Menurut saya game online merupakan permainan yang dimainkan meggunakan data, data yang digunakan saya saat main game dirumah yaitu wifi, saya membeli voucher dengan dijatah uang belanja oleh bapak setiap hari (menyisihkan uang belanja). Game online membuat saya senang dan bahagia, game online yang saya mainkan yaitu mobile legends. Tetapi saat saya asyik bermain game saya dipanggil orang tua disuruh untuk belajar atau membeli sesuatu saya tidak langsung pergi melainkan saya melanjutkan permainan dulu sampai selesai baru berangkat/mengerjakan apa yang disuruh orang tua”

Tidak hanya temuan dari maulana adapun pendapat lainnya seperti pendapat seorang anak SD yang bernama DAVA saat diwawancara mengatakan :

“Pendapat saya game online merupakan permainan yang menghilangkan rasa bosan saat dirumah, biasanya saya kalok maen pas pulang sekolah sekitar 2 ampek 3 jam, game online ini biasa saja bagi saya karena saya sudah mengurangi bermain akibat efek yang

saya rasakan saat saya sering memaikannya. Biasanya permainan yang saya mainkan mobil legends, saya sering main dirumah bersama teman-teman, saking asyiknya bermain kadang saya tidak mendengarkan apa suruhan orang tua”

Ada pendapat lain dari seorang anak (FATIH) yang berumur 14 Tahun yang malas saat disuruh orang tua seperti hasil wawancara :

“Pendapat saya tentang game online adalah permainan yang membuat senang sehingga lupa akan waktu yang membuat saya males dan tidak mendengarkan apa perintah orang tua, kadang saya disuruh belajar tapi pas dikamar bukan belajar melainkan saya bermain game online, biasanya saya bermain dirumah dengan data wifi yang ada dengan meminta uang kepada orang tua untuk membeli voucher”

Beda dengan anak SMA bernama NAUVAL yang mengartikan game online tidak berdampak pada komunikasi keluarga dengan pendapat bahwa :

“Pendapat saya tentang game online adalah permainan yang menggunakan data. Saya bermain game online sejak dibangku sekolah dasar, paling lama saya bermain game online kurang lebih 2 jam. Bagi saya game online ini penting dan tidak begitu penting karena hanya dimainkan disaat saya lagi bosan, saya merasakan komunikasi kepada orang tua biasa saja meskipun disaat saya disuruh orang tua tidak langsung beranjak melainkan menyelesaikan permainan game online dulu”

Pendapat FIRMAN yang asyik bermain game online mengatakan saat bermain tidak langsung berangkat saat disuruh oleh orang tua. Seperti paparan dibawah ini :

“Pendapat saya tentang game online ini menghilangkan stress saat bermain dan lupa waktu saat asyik bermain, kadang permainan game online ini membuat saya emosi disaat saya kalah dalam pertarungan, game online ini membuat saya dimarahin orang tua karena tidak langsung berangkat saat disuruh orang tua, saya kenal game online ini sejak SMP, saya bermain paling sering dirumah teman dengan waktu paling lama bermain kurang lebih dari 2 jam”

Komunikasi dan Game online berjalan lancar dengan melanjutkan bermain kepada teman, dampak dari game ini ada positif ada negatnya menurut FAHMI anak SMA yang berusia 17 tahun berkata :

“Menurut saya game online adalah permainan secara dunia maya yang menggunakan data jika data yang digunakan habis saya minta kepada orang tua dan bisa juga menyisihkan uang belanja, game online berdampak positif karena bisa mengasah kemampuan aktifitas dan berdampak negatif seperti gangguan pada kesehatan mata dan jantung akibat sering begadang, game online tidak membuat komunikasi atau sikap saya berubah kepada orang tua dan larangan akan perintah atau suruhan orang tua karena saat saya bermain game saya meyuruh teman untuk melanjutkan permainan tersebut”

Beda pendapat bapak SUHRI selaku orang tua yang tidak setuju dengan adanya game online yang banyak berdampak negatif bahwa:

“Menurut pendapat saya, saya tidak setuju dengan adanya game online ini karena mengganggu belajar anak, waktunya hanya untuk game dan merusak mata akibat sering bermain game online. Sikap anak berubah saat kenal game online tidak pernah mendengar kata orang tua dan menolak perintah orang tua, terkadang anak berbohong bilang ada tugas sekolah malah disalah gunakan untuk bermain game online, anak saya biasa bermain diwarnet dan di dalam kamar. Akibat game online ini membuat saya marah kepada anak dan kalau bisa tidak ada bermain game online ini”

Hal yang sama yang kemukakan oleh ibu ANIS selaku orang tua bahwa :

“Semenjak anak saya kenal game online anak saya jarang belajar, dibilangin tidak nurut dan disuruh itu tidak pernah mau karena khusuk bermain game online, game online membuat sikap anak kepada saya berubah seperti sering marah-marah, berkata kasar dan keras kepala. Bagi saya game online ini banyak berdampak negatifnya misalnya jarang makan, lupa solat dan jarang untuk membuka buku pelajaran dan tidak berdampak positif sama sekali”

Dikuatkan lagi dengan pendapat ibu LIA yang mengatakan dampak game online akan merusak kesehatan mata dan jantung dengan mengatakan :

“Pendapat saya tentang game online ini hanya permainan hiburan sementara yang mempunyai dampak positif seperti game membuat anak menghilangkan rasa stress dan dampak negatifnya tidak bagus untuk kesehatan baik pikiran maupun mata akibat game online mata anak saya pernah sampek merah dan suruhan saya itu kadang tidak didengar oleh anak saya akibat asyik saat bermain”

Berdasarkan hasil wawancara dari 9 informan, maka peneliti menyimpulkan bahwa anak yang bermain game online sangat sulit untuk merespon apa perintah orang tua sehingga komunikasi antara orang tua dan anak kurang baik, anak lebih mementingkan game online dari pada perintah orang tua.

Game online membuat anak lupa akan waktu seperti lupa waktu makan, lupa waktu belajar dan lupa mengerjakan solat 5 waktu. Pemain game online sering meminta uang kepada orang tua disaat paketan data habis, tempat pemain game online biasanya dirumah, dirumah teman dan dicafe dengan durasi bermain kurang lebih 3 jam setiap bermain.

### **Bagaimana cara mengatasi kecanduan game online terhadap intensitas komunikasi keluarga di desa GALIS**

Game online bagi kalangan anak pelajar memiliki banyak dampak negatif ketimbang positifnya khususnya di desa Galis yang diteliti oleh peneliti. Untuk mengurangi dampak negatif tersebut peneliti menemukan cara mengatasi kecanduan game online terhadap intensitas komunikasi keluarga di desa Galis.

Hal ini berdasarkan informan yang mengatakan bahwa cara menasehati anak, memberikan peringatan langsung, sebagaimana yang dikatakan oleh bapak SUHRI selaku orang tua :

“Game online membuat anak saya kecanduan dan lupa pada waktu, untuk mengurangi anak bermain game online saya menggunakan cara memberi nasehat, kalau nasehat tidak didengarkan, saya memberikan teguran halus kalau tidak didengarkan saya pakek teguran yang kasar, tidak didengerin lagi saya langsung merampas hp saat itu juga”  
Ibu ANIS selaku orang tua juga menguatkan bahwa :

“Cara mengatasi agar anak saya tidak kecanduan game online dengan memberi nasehat dan merampas langsung hp saat ketahuan bermain. Kenapa saya rampas karena saya sudah menasehatinya kalau bermain sering- sering game online akan membuat mata menjadi rusak akibat sering melihat layar hp”

Hampir sama dengan Ibu ANIS, Ibu LIA mengatakan bahwa game online akan membuat kesehatan menjadi terganggu seperti pada kesehatan mata dan kesehatan jantung :

“Anak saya sudah pernah merasakan efek dari sering main game online, mengakibatkan mata anak saya menjadi merah, saya mempunyai cara mengatasi kecanduan game online pada anak saya dengan cara mengalihkan permainan lain seperti permainan

tradisional kadang saya mengalihkan pergi kerumah tetangga yang tidak bermain game online agar anak saya lupa dengan game onlinenya”

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa hampir informan mempunyai cara yang hampir sama yaitu menasehati anak jika terlalu lama bermain, memberikan waktu khusus saat bermain, merampas hp jika anak sudah keterlaluhan atau tidak sama sekali mendengarkan perintah orang tua, mengalihkan game online ke permainan tradisional dan mengajak anak bermain kerumah tetangga yang tidak bermain game online.

Data yang telah ditemukan peneliti ketika melakukan pengamatan dilokasi penelitian tentang Analisis dampak kehadiran game online terhadap intensitas komunikasi keluarga studi kasus didesa Galis Pamekasan, hasil wawancara dan observasi yang diperoleh berikut akan merangkum temuan penelitian yang telah didapatkan sesuai dengan fokus penelitian sebagai berikut :

Game online dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain game online dapat menyebabkan kecanduan. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan game karena membuat para pemain ketagihan dengan cara mencapai suatu kenaikan level dengan posisi yang baru dan kekuatan yang baru.

Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulangnya secara terus menerus.

a. Dampak positif game online antara lain :

1. Game online sebagai hiburan
2. Game online membuat banyak teman
3. Merasakan senang saat bermain
4. Menghilangkan rasa stress
5. Mengasah kemampuan kreatifitas otak

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dari permainan game online memiliki dampak positif juga bagi para pemain game, dengan bermain game dapat mengasah kemampuan otak, menghilangkan stress, memiliki banyak teman dan game online membuat anak senang.

b. Dampak negatif game online diantaranya :

1. Tidak mendengarkan perintah orang tua
2. Malas belajar
3. Malas beraktifitas
4. Lupa dengan waktu yang ada
5. Mengganggu kesehatan mata dan jantung
6. Menyalah gunakan waktu belajar
7. Lupa makan dan Lupa beribadah
8. Mempunyai sifat keras kepala dan emosi

Berbagai uraian dari dampak negatif diatas bisa dikatakan bahwa banyak efek negatif dari bermain game online ini, diantaranya bisa membuat pemain meniru perbuatan apa yang telah dimainkan dalam permainan game online seperti sifat emosi, lupa akan waktu secara percuma, dan lalai dalam perintah orang tua.

Adapun cara mengatasi kecanduan game online dalam perspektif orang tua di desa Galis sebagai berikut :

- a. Diberikan nasehat dengan cara memberikan waktu saat bermain
- b. Merampas hp kalau tidak mendengarkan perintah orang tua
- c. Memberikan pengalihan dengan permainan tradisional
- d. Sering berkomunikasi dengan teman agar lupa dengan game online

## **PEMBAHASAN**

Setelah peneliti memaparkan data dan temuan penelitian maka langkah selanjutnya adalah membahas hasil penelitian supaya lebih mudah diterima sebagai peneliti yang layak.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online dengan menghubungkan jaringan internet (paket data) yang dimainkan oleh satu orang atau banyak orang dalam waktu yang sama dengan tempat yang berbeda. Permainan game online membuat kalangan anak pelajar merasakan kebahagiaan saat bermain.

Pengertian game online diatas sama dengan pendapat para pelajar di desa GALIS yang dimana game online menggunakan paket saat bermain. Paket data yang dimaksud berupa pulsa dan voucher wifi. Anak - anak sering memainkan permainan game online yang berjenis permainan peperangan yang seakan-akan anak terjun langsung saat bermain dengan berbagai macam karakter dan strategi permainan yang ada sehingga anak merasakan menang kalah saat waktu bermain.

Permainan yang sering dimainkan anak-anak sama dengan apa yang dijelaskan di kajian teori yaitu salah satu jenis permainan peperangan (mobile legends dan free fire). Dalam permainan ini untuk menang dengan cara berperang hingga naik tingkat level berikutnya.

Anak yang keseringan bermain game online akan merasakan dampak positif dan dampak negatif yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Tetapi setelah diteliti kebanyakan dampak negatif yang menonjol diantaranya merusak kesehatan mata karena keseringan melihat layar hp sehingga menjadi mata merah dan terganggu, komunikasi yang tidak efektif bersama keluarga karena sering melanggar perintah orang tua dan memberi tanggapan yang kurang enak kepada orang tua, tidak punya waktu akan semua baik dari segi pelajaran, kondisi kesehatan dan lupa akan beribadah, berubah sikap menjadi pemarah dan keras kepala.

Adapun dampak positif game online anatara lain membuat anak bahagia, menghilangkan rasa stres akibat tekanan orang tua yang menginginkan anak yang pintar dan bisa mengasah kemampuan

anak baik dari segi keterampilan, segi kemampuan anak dalam berpikir dan segi kesehatan secara fisik. Game online juga dapat menghasilkan uang dengan cara menjual akun / karakter yang dimainkan kepada pemain yang membutuhkan.

Game online membuat komunikasi antara anak dan keluarga kurang baik akibat efek saat bermain, komunikasi ini biasanya menggunakan komunikasi interpersonal dengan arti komunikasi interpersonal adalah percakapan dua orang yang dilakukan secara langsung, komunikasi ini sering digunakan dalam kegiatan sehari –hari.

Komunikasi yang efektif bersama keluarga adalah komunikasi yang tidak memotong pembicaraan orang tua, komunikasi yang langsung ditanggapi, komunikasi yang melihat situasi dan kondisi saat berbicara. Dengan tujuan komunikasi menurut Deddy Mulyana menyatakan, secara umum komunikasi bertujuan untuk memperoleh dan memberi informasi, membujuk atau mempengaruhi, mempertimbangkan untuk mengambil keputusan dan hiburan.

Komunikasi adalah aktivitas yang menjadi kebutuhan dalam keluarga. Komunikasi tidak efektif saat anak kenal dengan game online. Anak sering menghabiskan waktu bermain game online dari pada berkumpul dengan keluarga sehingga merasa diasingkan oleh keluarganya. Perintah orang tua tidak pernah didengarkan atau dilaksanakan karena komunikasi yang kurang efektif sehingga orang tua kadang marah dan salah pengertian kepada anak.

Adapun cara mengatasi game online terhadap intensitas komunikasi keluarga dimana permainan game online membuat kalangan pelajar kecanduan akibat game online, adapun cara mengatasinya sebagai berikut:

- a. Memberi nasehat kepada anak agar tidak keseringan bermain game online
- b. Memberikan peringatan kalau game online banyak berdampak negatif
- c. Memberikan waktu khusus saat bermain
- d. Mengalihkan ke permainan tradisional agar anak lupa bermain game online
- e. Merampas HP saat sudah keterlalu.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa 25% Game Online berdampak positif seperti: Game online sebagai hiburan, Game online membuat banyak teman, merasakan senang saat bermain, menghilangkan rasa stress, mengasah kemampuan kreatifitas otak, sedangkan 75 % berdampak negatif seperti: tidak mendengarkan perintah orang tua, malas belajar, malas beraktifitas, lupa dengan waktu yang ada, mengganggu kesehatan mata dan jantung, menyalah gunakan waktu belajar, lupa makan dan lupa beribadah, mempunyai sifat keras kepala dan emosi

Adapun cara mengatasi kecanduan game online terhadap intensitas komunikasi keluarga sebagai berikut : memberi nasehat dengan memberi waktu saat bermain, memberi pengalihan dengan

permainan tradisional dan merampas hp anak disaat anak sudah mulai tidak mendengarkan perkataan orang tua.

## REFERENSI

- Agung Salim, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam" (JIN Alauddin, 2016), 3.
- Akhmad Firdaus, "Pengertian Game Online" 2021, 15, diakses 1 September 2021,
- Asep Candra, "Dampak Positif Game Online," 21 Februari 2012, diakses 3 September 2021, <https://health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game?page=all>.
- Deddy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, XIV. (Bandung: Rosdakarya, 2010), 17.
- Elisa Ramadania, "Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Anak Pecandu Game Online" (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021), 65.
- FNur Rahmawati, "Dampak Negatif Positif Teknologi," 2016, diakses 3 September 2021, <http://repository.unpas.ac.id/13120/5/BAB%20II.pdf>.
- <https://repository.stkipgrisumenep.ac.id/623/7/BAB%2011%20AKHMAD%20FIRDAUS.pdf>.
- Indriyati, "Hubungan Antara Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dengan Rasa Percaya Diri Remaja Putri Awal" (Universitas Negeri Semarang, 2007), 23.
- Kardina, "Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah" (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020), 15
- Moammad Sjaiful Aziz, "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Personal Siswa X TSM" (UNPGRI, 2016), 5.
- Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Rosdakarya, 2007), 54.
- Nurul Ismi dan Akmal, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negei 1 Bayang," vol.3 (2020), 2.
- Onong Uchjana Effendi, Dinamika Komunikasi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 5.
- Recky Jumansyah, "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa UMBY" (Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2017), 45.
- Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game Dan Penangannya" (1 Juni 2015).
- Saiful Bahri Djamarah, Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga (Jakarta: Renika Cipta, 2004), 28.
- Wawancara dengan Ahmad Fahmi, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Akhmad Fatih, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Anis Sulalah, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Anis Sulalah, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Auliatul Mairoh, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Auliatul Mairoh, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Dava, tanggal 20 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Firman Firdaus, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Maulana Malik, tanggal 22 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Moh Suhri, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Moh Suhri, tanggal 23 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wawancara dengan Nauval Arfi, tanggal 22 Januari 2022 di Galis Tengah (Rumah).
- Wisnu Yudha, "Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online" (Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2015), 1.
- YS Nurdiani, "Pengertian Game Online," 2016, 5, diakses 2 September 2021, <http://repository.unpas.ac.id/13046/4/Bab%20II.pdf>.