eJournal Ilmu Komunikasi, 2016 : 4 (1) 189-199

ISSN 0000-0000ejournal.ilkom.fisip.unmul.ac.id

Copyright 2016

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP EFEKTIFITAS BERKOMUNIKASI DALAM KELUARGA DI KELURAHAN SWARGA BARA KOTA SANGATTA**

 **KAB. KUTAI TIMUR**

**Yeny Nabilla Akmarina[[1]](#footnote-1)**

***Abstrak***

 *Dampak psikis bagi anak yang suka bermain game online adalah sulitnya konsentrasi dan susahnya bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main game online bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak malas bersosialisasi. Tak jarang mereka pun tidak banyak bicara dengan orang tua, bicara hanya seperlunya hanya untuk urusan minta uang dan makan. Rumusan permasalahan adalah untuk mengetahui Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur”.*

*Sesuai dengan makna yang terkandung dalam rumusan masalah tersebut, maka tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur.*

 *Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis data menggunakan SPSS 19.0 dan memperoleh data primer dari wawancara dan kuesioner yang dilakukan kepada 85 responden anak dan orang tua yang berada di kawasan kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. Data sekunder didapat dari jurnal dan e-jurnal, sumber tertulis serta online. Berdasarkan hasil penelitian bermain game online berpengaruh terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga dan pengaruhnya sebesar 0,7% yang diperoleh dari sub indikator waktu, jenis permainan, keterbukaan, perilaku suportif, perilaku positif, empati dan kesamaan*

***Kata kunci :***  *Bermain Game Online, Efektifitas Komunikasi, Orang Tua Dan Anak*

**Pendahuluan :**

 Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah *game online* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur dikota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok Kabupaten Kutai Timur tepatnya di kota Sangatta ,

hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warung internet ).

 Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur adalah *game online*. Peneliti melakukan wawancara kepada para *gamers* usia 6-12 tahun mengenai permainan apa saja yang mereka sukai. Adapun beberapa jenis permainan *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah *point blank, lost saga, dota 2, ayo dance (audition),* dan *viva online*. Permainan yang digemari anak-anak adalah permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperhatikan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya.

 Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur, fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius. Di daerah tersebut terdapat 5 buah *game center* yang ramai dikunjungi anak-anak dari pagi hari sampai malam hari. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik oleh anak 6-12 tahun yang masih dikategorikan sebagai pelajar. Banyak pelajar yang ketagihan dan melupakan kebutuhan bersosialisasi langsung dengan orang di sekitarnya. Terkadang mereka lebih popular di dunia *game* dari pada di dunia nyata.

 Hal seperti ini yang ikut mempengaruhi hubungan antar pribadi anak dan orang tua. Tak jarang mereka pun tidak banyak bicara dengan orang tua, bicara hanya seperlunya hanya untuk urusan minta uang dan makan. Jika permintaan mereka dituruti mereka akan berlaku dan bertindak baik, namun sebaliknya jika orang tua menolak maka mereka akan berperilaku dan bersikap kasar seperti *game* yang sering mereka mainkan. Jumlah warga di kelurahan Swarga Bara kota Sangatta Kabupaten Kutai Timur adalah 14.320 warga dan ada 549 anak yang berusia 6-12 tahun. Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur”.

**Kerangka Dasar Teori**

***Teori Analisis Transaksional (AT) - Eric Berne***

Mengacu pada proses pertukaran dalam suatu hubungan. Transaksi selalu ada dalam proses komunikasi antarpersonal. Pesan yang dipertukarkan adalah pesan-pesan baik verbal maupun nonverbal. Analisis transaksional sebenarnya bertujuan untuk mengkaji secara mendalam proses transaksi (siapa yang terlibat dan pesan apa yang ditukarkan). Dalam koteks komunikasi AT dapat diartikan sebagai upaya mengurai secara sistematis proses pertukaran pesan yang bersifat timbal balik di antara pelaku komunikasi yang kesemuanya merupakan cerminan struktur kepribadian seseorang.

Dalam teori AT terdapat *ego stage* dalam diri manusia (Carol Solomon dalam Edi santoso, 2010:39) :

1. *Ego stage* orang tua

Seperangkat pikiran, perasaan dan perilaku yang kita pinjam atau kita pelajari dari orang tua kita atau orang tua lain. *Ego stage* orang tua memiliki 2 sisi, yakni Orang Tua Pembimbing (*Nurturing Parent*) dan Orang Tua Pengkritik (*Critical Parent*). Orang tua pembimbing menunjukan sisi ‘pemeliharaan’ dari orang tua, misal sifat lemah lembut, cinta, pemberian ijin dan juga pembatasan perilaku dengan pertimbangan kesehatan. Dalam kondisi ini, seseorang cenderung mau mengerti dan memahami orang lain. Lebih dari itu memberikan penilaian yang tegas, bahkan menentukan batas-batas antara yang benar dan salah. Sedangkan untuk orang tua pengkritik (*Critical Parent*) merupakan ekspresi pikiran, perasaan dan sikap menghakimi. Orang tua pengkrtitik cenderung menyampaikan pesan “jangan”, dan lebih bersifat pengungkapan pendapat atau opini (bukan perbuatan).

1. *Ego stage* dewasa

Pusat pemprosesan data kita. Ini merupakan bagian dari kepribadian kita yag rasional, dimana kita mampu menilai fakta-fakta yang kita peroleh melalui indera kita, sehingga dihasilkan sebuah solusi yang berbasis fakta, bukan berdasarkan asumsi atau emosi kanak-kanak kita. Ciri orang yang sedang berada dalam posisi *ego stage* dewasa adalah tekanan pada nalar, tidak emosional dan komunikasi dua arah. Kata-katanya biasanya netral, diplomatis, hati-hati, jelas dan tidak tergesa-gesa. Ekspresi wajah tenang, nada suaranya datar. Posisi tubuh sering kali tegak tapi santai.

1. *Ego stage* anak-anak

Ekspresi sikap, perasaan, dan perilaku sebagaimana kita kanak-kanak dulu. *Ego stage* ini membantu kita untuk menikmati hidup, karena selalu beorientasi pada hal-hal yang menyenangkan. Tetapi, *ego stage* ini juga menyulitkan ketika kita sedang menghadapi masalah, karena didominasi perasaan. *Ego stage* anak-anak dibagi menjadi 2 yaitu anak bebas dan anak yang menyesuaikan diri. *Free child ego stage* adalah akar dari perasaan dan perilaku spontan. *Ego stage* ini hadir jika kita mengatakan kepada orang lain tentang diri sendiri atau mengungkapkan apa yang diinginkan dan dibutuhkan. Terungkap melalui kata-kata, nada suara, ekspresi wajah dan juga tindakan spontan dan kreatif.

Anak yang menyesuaikan diri atau *ego stage adapted child* adalah bagian dari kepribadian kita yang dipelajari melalui respon orang tua. Tipe ini terbagi lagi menjadi 2 yaitu anak penurut yang tidak mengungkapkan perasaan yang sebenarnya. Misalnya pada nada suara terdapat rengekan, dan ekspresi wajah yag tersinggung. Dan yang kedua adalah anak pemberontak yaitu yang sering mengungkapkan ketidaksukaan dengan gerakan-gerakan dan sikap acuh.

***New Media***

Adanya perkembangan yang pesat dibidang komunikasi teknologi komunikasi seperti internet*, News Group, Mailing List, World Wide Web*, televisi kabel multisaluran, dan perbincangan di televisi radio yang bersifat interaktif menimbulkan pertanyaan apakah ini masih termasuk media massa atau bukan. Adanya perkembangan dunia telematika yang mutakhir yang mencakup beberapa unit seperti layar gambar, jaringan komputer, sistem transmisi, sistem miniaturasi, sistem penyimpanan, sistem pencarian dan sistem pengendalian (Menurut Dennis Mqcuaill dalam bukunya Teori Komunikasi massa 2011).

***Game online***

*Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. *Game* online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handled,* bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. Sejarah dan perkembangan Game Online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

***Dampak positif dan negatif game online***

Dampak positif dari *game online* bagi pelajar.

1. Pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua.
2. Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir.
3. Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon.
4. Emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game.
5. Siswa akan lebih berfikir kreatif.

Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar.

1. Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online.*
2. Siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online.*
3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game.*
4. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online.*
5. Lupa waktu.
6. Pola makan akan terganggu.
7. Emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini.
8. Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa.
9. Siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka.
10. Melawan orang tua, membantah dan berperilaku kasar.
11. Lebih sering berbohong.

***Komunikasi Antar Pribadi***

Proses pengiriman dan penerimaan pesan antar dua orang atau lebih diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan umpan balik seketika (Devito dalam Marhaeni Fajar:2009). Proses komunikasi antar pribadi ini memungkinkan prosesnya berlangsung secara dialogis. Dialogis adalah bentuk komunikasi antar pribadi yang menunjukan adanya interaksi. Komunikan dan komunikator saling berbicara dan memberikan tanggapan. Proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, seperti yang dinyatakan R. Wayne Pace (1979) dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi yang dikarang oleh Prof. Dr. H. Hafied Cangara. Komunikasi antar pribadi dapat dibedakan menjadi 2 macam, yakni komunikasi diadik dan komunikasi kelompok kecil. Komunikasi diadik adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka.

***Unsur-unsur Komunikasi Antar Pribadi***

1. Komunikator

Pengirim pesan yang berinisiatif menyampaikan pesan untuk mewujudkan motif komunikasinya. Dalam penelitian ini dimana orang tua dan anak sama-sama menjadi komunikator.

1. Komunikan

Yang menerima pesan. Di mana orang tua dan anak saling bertukar peran menjadi komunikan atau komunikator karena sifatnya yang dinamis.

1. Pesan

Pesan bersifat verbal dan non verbal. Pengirim dan penerima pesan merupakan unsur komunikasi berikutnya yang sangat penting dalam komunikasi antar pribadi. Adanya keinginan dari pengirim untuk menyampaikan kepada seseorang (penerima) memungkinkan terjadinya sebuah komunikasi. Devito (2009) dalam Dian Wisnuwardhani mengatakan bahwa komunikasi bersifat transaksional yang artinya dalam sebuah komunikasi pengirim dapat berfungsi sebagai penerima sekaligus. Pemberian pesan yang bersifat verbal maupun non verbal.

Komunikasi verbal terkait dengan lisan dan pemakaian simbol-simbol bahasa berupa kata atau rangkaian kata yang mengandung makna tertentu. Makna kata tidak semata terletak dalam kata itu sendiri, melainkan ada dalam diri manusia. Jadi manusialah yang memberi makna terhadap kata. Kegiatan komunikasi verbal menempati frekuensi terbanyak dalam keluarga. Setiap hari orang tua selalu berbincang kepada anaknya. Perintah, suruhan, larangan, dan sebagainya merupakan alat yang sering digunakan orang tua dalam kelurga. Dalam interaksi itulah orang tua mempengaruhi anak untuk terlibat secara pikiran dan emosi untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan.

Sedangkan non verbal Komunikasi non verbal memiliki fungsi mengisyaratkan sifat hubungan di antara orang-orang yang sedang berbicara berupa ekspresi wajah, tatapan mata, parabahasa dan gerakan tubuh. Fungsi dari komunikasi non verbal adalah repetisi, substitusi, kontradiksi, komplemen dan aksentuasi.

***Efektifitas Komunikasi Antar Pribadi***

Karakteristik efektivitas komunikasi antar pribadi ini oleh Yoseph De Vito (Daryanto:2011) dilihat dari persprektif humanistik, yaitu :

* 1. Keterbukaan

Sifat keterbukaan menunjukan paling tidak ada dua aspek tentang komunikasi antar pribadi. Aspek pertama dan mungkin yang paling jelas yaitu bahwa kita harus terbuka pada orang-orang yang beribteraksi dengan kita. Hal ini tidak berarti bahwa kita harus menceritakan semua latar belakang kehidupan kita. Namun yang penting ada kemauan untuk membuka diri pada masalah-masalah umum. Disini orang lain akan tau pendapat, pikiran dan gagasan kita.

Aspek kedua menunjuk pada kemauan kita untuk memberikan tanggapan terhadap orang lain dengan jujur dan terus terang tentang segala sesuatu yang dikatakannya. Memberi tanggapan secara spontan dan tanpa dalih terhadap komunikasi dan umpan balik orang lain.

* 1. Perilaku suportif

Komunikasi antar pribadi akan efektif apabila dalam diri seseorang ada perilaku suportif. Artinya seseorang dalam menghadapi suatu masalah todak bersikap bertahan (defensif). Keterbukaan dan empati tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak suportif.

* 1. Perilaku positif

Mengkomunikasi sikap positif setidaknya ada 2 cara, yaitu menyatakan sikap positif dan secara positif mendorong orang menjadi teman kita berinteraksi. Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi antar pribadi. Pertama, komuikasi antar pribadi terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumny sangat penting untuk interaksi yang efektif. Tidak menyenangkan ketika berinteraksi dengan orang yang tidak bereaksi.

Sikap positif bisa dijelaskan lebih jauh dengan istilah dorongan. Dorongan adalah istilah berasal dari kosa kata umum yang dipandang sangat penting dalam analisis transaksional dan dala interaksi antar manusia secara umum. Dorongan ini dapat verbal maupun nonverbal.

* 1. Empati

Kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada peranan atau posisi orang lain. Dalam arti, bahwa seseorang secara emosional maupun intelektual mampu memahami apa yang dirasakan dan dialami orang lain. Dengan empati, seseorang berusaha melihat dan merasakan seperti yang dilihat dan dirasakan orang lain.

* 1. Kesamaan

Dalam setiap situasi baragkali terjadi ketidaksamaan. Ada yang lebih pandai, lebih kaya, lebih tampan dan lain-lain. Tidak pernah ada dua orang yang setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi antar pribadi akan lebih efektif bila suasananya setara. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal maupun nonverbal pihak lain, namun kita menerima pihak lain atau menurut istilah Carl Rogers, kesetaraan meminta untuk memberikan penghargaan positif tak bersyarat (Devito dalam Daryanto:2011).

***Keluarga***

Menurut Bailon dan Maglaya (dalam Supartini, 2004) mengemukakan bahwa keluarga adalah sebagai dua atau lebih individu yang berhubungan karena hubungan darah, ikatan perkawinan, atau adopsi, hidup dalam satu rumah tangga, berinteraksi satu sama lain dalam perannya, menciptakan dan mempertahankan suatu budaya. Menurut Jhonson R-Leny R, 2010 keluarga berasal dari bahasa sansekerta yang artinya *kula* dan *warga*: “kulawarga“ yang berarti “anggota“ “kelompok kerabat“. Keluarga adalah lingkungan dimana beberapa orang masih memiliki hubungan darah. Menurut Mattessich dan Hill (Zeitlin 1995), keluarga merupakan suatu kelompok yang berhubungan kekerabatan, tempat tinggal, atau hubungan emosional yang sangat dekat yang memperlihatkan empat hal (yaitu interdepensi intim, memelihara batas-batas yang terseleksi, mampu untuk beradaptasi dengan perubahan dan memelihara identitas sepanjang waktu, dan melakukan tugas-tugas keluarga.

***Tipe Keluarga***

Ada beberapa tipe keluarga menurut Jhonson R-Leny R, 2010 yakni :

1. Keluarga inti, yang terdiri dari suami, istri, dan anak atau anak-anak.
2. Keluarga konjugal, yang terdiri dari pasangan dewasa (ibu dan ayah) dan anak-anak mereka, dimana terdapat interaksi dengan kerabat dari salah satu atau dua pihak orang tua.
3. Selain itu terdapat juga keluarga luas yang ditarik atas dasar garis keturunan diatas keluarga aslinya. Keluarga luas ini meliputi hubungan antara paman, bibi, keluarga kakek, dan keuarga nenek (Jhonson, 2010).

***Prinsip Peranan Keluarga***

Cocey (dalam Yusuf, 2008) mengajukan empat prinsip peranan keluarga yaitu:

1. *Modelling (example of trustworthness)*. Orang tua adalah contoh atau model bagi anak dan remaja. Orang tua merupakan model pertama dan terdepan (baik positif maupun negatif) dan merupakan pola bagi “*way of life*” anak. Melalui modelling orangtua mewariskan cara berfikirnya kepada anak. Melalui modelling anak dan remaja belajar tentang sikap pro aktif, sikap respek dan kasih sayang.
2. *Mentoring* yaitu kemampuan menjalin atau membangun hubungan, investasi emosional (kasih sayang kepada orang lain) atau pemberian perlindungan kepada orang lain secara mendalam, jujur, pribadi dan tidak bersyarat. Orangtua merupakan mentor pertama bagi anak dan remaja yang menjalin hubungan dan memberikan kasih sayang secara mendalam, baik secara positif atau negatif. Orang tua menjadi sumber pertama bagi perkembangan perasaan anak dan remaja: rasa aman atau tidak aman, dicintai atau dibenci. Orang tua tetap dan selalu menjadi mentor bagi anak dan remaja.
3. *Organizing*, yaitu keluarga seperti perusahaan yang memerlukan tim kerja dan kerjasama antar angota dalam menyelesaikan tugas-tugas atau memenuhi kebutuhan keluarga. Peran *organizing* adalah untuk meluruskan struktur dan sistem keluarga dalam membantu hal-hal yang penting.
4. *Teaching.* Orang tua berperan sebagai guru (pengajar) bagi anak dan remaja tentang hukum-hukum dasar kehidupan. Melalui pengajaran ini orangtua berusaha memberdayakan (*empowering*) prinsip-prinsip kehidupan, sehingga anak dan remaja memahami dan melaksanakannya.

***Anak usia 6-12 tahun***

Pada usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung). Anak pada usis 6-12 tahun daya pikirnya sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional (dapat diterima akal). Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokan), menyusun, atau mengasosiasikan (menghubungkan dan menghitung) angka-angka atau bilangan (Steward L. Tubbs dan Sylvia Moss:219). Kemampuan intelektual anak pada usia 6-12 tahun sudah cukup untuk menjadi dasar berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Anak pada usia ini sudah bisa diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Anak-anak juga bisa diajarkan pengetahuan tentang manusia, hewan dan lingkungan. Untuk mengembangkan daya nalarnya dengan melatih anak untuk mengungkapkan pendapat, gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi di lingkungannya.

***Metode Penelitian***

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan analisis data menggunakan SPSS 19.0. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu, variabel (x) yaitu bermain *game online* dan variabel (y) yaitu efektifitas berkomunikasi dalam keluarga.

***Hasil Penelitian***

 Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa ada pengaruh antara bermain game online terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara sebesar 0,7 %.

 Adapun analisis data yang telah diuraikan sebelumnya diperoleh persamaan regresi sederhana Y = a + bx dimana nilai a= 14.377 dan b= 0,655 sehingga Y = 14.377 + 0,655X. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa peningkatan efektifitas berkomunikasi dalam keluarga akan diikuti oleh tingkatan bermain game online, artinya bahwa setiap perubahan nilai bermain game online maka perubahan efektifitas berkomunikasi dalam keluarga akan mengalami perubahan sebesar 0.655.

 Dari uji t di atas terdapat angka thitung sebesar 14,228. Dikarenakan nilai thitung 14,224 > ttabel 2,258 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka data dinyatakan signifikan. Dengan ini, maka hipotesis ditolak dan Ha diterima kebenarannya karena thitung > ttabel. Berdasarkan analisis-analisis tersebut, maka hipotesis yang penulis ajukan yaitu Tidak Adanya Pengaruh Bermain *Game Online* (x) Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga (y) di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur di tolak. Adanya Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur dan data dinyatakan signifikan.

 Keterbukaan antara anak dan orang tua di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta masih terbilang cukup. Anak dan orang tua saling terbuka mengenai hal apa saja. Jika anak ingin bermain game online harus atas ijin dari orang tua walau ada beberapa anak yang melawan jika tidak diberikan ijin oleh orang tuanya. Sebagian dari anak yang bermain game online tidak sungkan untuk berbagi cerita kepada orang tuanya tentang game online dan mengenai hasil setelah bermain apakah mereka kalah ataupun menang. Dan beberapa orang tua juga aktif menanyakan kepada anaknya tentang perkembangan game online, hal ini dilakukan orang tua agar anaknya tidak salah dalam memlilih game online, walau masih sangat banyak orang tua yang tidak mengerti game online, namun bukan berarti anak mereka bisa bebas memainkan game apa saja.

 Dalam bermain game online juga sebagian anak selalu berperilaku suportif terhadap sesama gamers. Jika mereka kalah akan mengakui kekalahan. Ada sebagian anak yang jika kalah akan melampiaskan kekesalannya kepada orang tua dengan misalnya “mogok” makan. Dan tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah (pr). Ada juga yang ketika disuruh oleh orang tuanya untuk melakukan sesuatu langsung membentak sebagai tanda penolakan. Sebagian dari orang tua berempati terhadap anaknya. Banyak di antara mereka yang ikut merasakan kesedihan anaknya jika kalah bermain game online. Jika anaknya menang sebagian dari orang tua itupun juga memberikan penghargaan kepada anaknya.

 Hal tersebut dilalukan orang tua di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta karena ingin tetap menjaga efektifitas berkomunikasi dalam keluarga. Anak boleh saja mengakses game online kapan saja tetapi jangan sampai lupa akan tugas dan kewajiban sebagai anggota keluarga yang masih berada dalam satu atap yaitu tetap bersosialisasi dengan keluarga. Jangan sampai game online mebuat anak mereka anti sosial dan tidak bergaul dengan dunia luar.

***Kesimpulan***

Dengan menggunakan SPSS 19.0 didapat hasil R2 = 0,709 maka terdapat pengaruh antara Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur sebesar 70,9%.

***Saran***

* 1. Diharapkan dari adanya pengaruh dari bermain game online terhadap efektifitas berkomuikasi dalam keluarga seharusnya lebih mengingatkan kembali fungsi keluarga yaitu menjaga, melindungi serta memberi cinta kasih kepada seluruh anggota keluarga.
	2. Orangtua diharapkan dapat lebih mendampingi, menjelaskan, memilihkan, dan menjadwalkan kegiatan bermain game online pada anak.
	3. Diharapkan orang tua melakukan pembatasan durasi bermain game online dan juga pelarangan untuk bermain game online tertentu dengan disertai penjelasan atau bahkan diskusi bersama anak. Dengan demikian akan muncul kesadaran sehingga tanpa dilarang orangtua pun anak tidak bermain game online yang dilarang tersebut.
	4. Diharapkan orangtua mencarikan kegiatan alternatif. Temukan kegiatan yang bisa membantu anak menghabiskan waktunya. Kegiatan fisik akan sangat membantu tumbuh kembangnya, tetapi jangan berlebihan. Masih banyak kegiatan positif lain, mislanya membaca buku dongeng, berjalan-jalan dan bermain.
	5. Diharapkan kepada anak untuk tidak melupakan hakikatnya sebagai anggota keluarga yang senantiasa mengikuti aturan serta menghormati orang tuanya.
	6. Untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti dengan tema yang sama pada penelitian ini, diharapkan dapat lebih memperluas lokasi penelitian, menambah jumlah informan dan mengganti subjek penelitian .

***Daftar pustaka***

Cangara, H. Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Daryanto. 2011. *Ilmu Komunikasi Komunikasi Efektif*. Bandung:Satu Nusa

Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung:PT. ROSDAKARYA

Devito, Joseph A. 2007 . *The Interpersonal Communication.* Book.Edisi 11. Pearson Educations, Inc

Djamarah, Syaiful Bahri. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*. Jakarta:RINEKA CIPTA

Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi & Praktik*. Jakarta:Graha Ilmu

Harapan, Edi. 2014. *Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta: Raja Garafindo Persada

Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antarpribadi Dan Medianya*. Yogyakarta:GrahaIlmu

Kriyantono, Rakhmat.2007.*Teknik Praktis Riset Komunikasi*.Jakarta:Kencana

McQuaill, Dennis.2011.*Teori Komunikasi Massa McQuaill*. Jakarta:Salemba Humanika

Morissan. 2013. *Teori Komunikasi:Individu Hingga Massa*. Jakarta:Kencana

Mulyana, Deddy. 2012. *Human Communication, Prinsip-prinsip Dasar.* Bandung: PT. ROSDAKARYA.

Rakhmat, Jalaluddin. 1984. *Metode Penelitian Komunikasi.* Bandung:Remaja Rosdakarya.

Santoso, Edi. 2010. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta:Graha Ilmu

Suciati. 2014. *Komunikasi Interpersonal.* Jogjakarta: Buku Litera

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta

Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta:Erlangga

Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bogor Selatan:Ghalia Indonesia

Wisnuwardhani, Dian. 2012. *Hubungan interpersonal.* Jakarta:Salemba Humanika

Yusuf, Syamsu .2009. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset

Jurnal ilmiah :

Damara, M. Albir. 2013. *“Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan”*

Fauziah, Eka Rusnani. 2013. *“Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja”*

Latifah. 2014. “*Analisis Literasi Media Televisi Dalam Keluarga
(Studi Kasus Pendampingan Anak Menonton Televisi Di Kelurahan Sempaja Selatan Kota Samarinda)”*

1. Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: yeninabilla@ymail.com [↑](#footnote-ref-1)