



**HUBUNGAN KESEHATAN MENTAL DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DENGAN KETERGANTUNGAN GAME ONLINE TERHADAP PENDIDIKAN ANAK DI LINGKUNGAN KELUARGA**

**Ade Firmannandya**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya  
corresponding authore, e-mail : [adefirmannandya@um-surabaya.ac.id](mailto:adefirmannandya@um-surabaya.ac.id)

Received March 23, 2023;  
Revised April 12, 2023;  
Accepted April 19, 2023;  
Published May 05, 2023

**Abstrak**

Pengguna *game online* tidak hanya di kalangan anak-anak, akan tetapi dalam lingkungan keluarga juga menyukai bermain *game online*. Bermain *game online* tidak selalu memberikan pengaruh yang negatif, hal ini tergantung pada kultur atau kebiasaan dari suatu wilayah atau negara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kesehatan mental dalam pelayanan bimbingan dan konseling dengan kecanduan *game online* terhadap pendidikan anak di lingkungan keluarga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatif. Pada penelitian ini dilakukan purposive sampling dengan menggunakan responden pada kelompok pengguna *game online* laki-laki dewasa yang telah berkeluarga. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket yang disebarluaskan secara online kepada responden keluarga di Jawa Timur. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* tidak berkorelasi terhadap kesehatan mental dalam pelayanan bimbingan dan konseling pada pendidikan anak di lingkungan keluarga.

**Kata Kunci:** *game online*, kesehatan mental, lingkungan keluarga

**Abstract**

Online game users are not only children but in the family environment also like to play online games. Playing online games does not always have a negative influence; it depends on the culture or habits of a region or country. This study aims to determine the relationship between mental health in guidance and counseling service and online game addiction to children's education in the family environment. This study uses a quantitative approach with an explanatory type of research. In this study, purposive sampling was conducted using respondents in a group of married adult male online game users. Data was collected using a widely distributed online questionnaire to family respondents in East Java. The data obtained were analyzed using SPSS software. The results showed that playing online games does not correlate with mental health in guidance and counseling service in children's education in the family environment.

**Keywords:** online game, mental health, family environment

The Bikotetik Journal is a Guidance and Counseling journal published by the Department of Guidance and Counseling, Faculty of Education, State University of Surabaya in collaboration with the Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN)

**How to Cite:**

Firmannandya, A. (2023). Hubungan Kesehatan Mental Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Dengan Ketergantungan Game Online Terhadap Pendidikan Anak Di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 7(1), 1-16

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dapat memberikan wawasan kepada masyarakat terkait perkembangan pengetahuan terbaru tentang media dan cenderung lebih tanggap dengan media dan teknologi baru. Perkembangan media dan teknologi baru belum tentu dapat memberikan kontribusi yang cukup baik dalam perspektif komunikasi (Carlson & Isaacs, 2018). Disisi lain perkembangan media dan teknologi baru belum tentu dapat memberikan kontribusi yang cukup baik dalam perspektif komunikasi. Menurut Paragas dan Lin (2016) seiring berjalannya waktu pemahaman terhadap perkembangan teknologi menganggap bahwa kehidupan generasi digital justru mengalami ketergantungan yang menyebabkan tidak dapat terlepas dari genggamannya *smart phone*. Dos Reis (2018) hal ini akan berdampak pada berkurangnya interaksi sosial, menjadi pribadi yang tidak fokus, dan memiliki kompetensi sosial yang sangat kurang. Menurut Dos Reis (2018) *smart phone* seharusnya dapat menghantarkan generasi digital menjadi generasi yang lebih cerdas dibanding generasi sebelumnya karena banyak informasi yang tersedia pada perangkat tersebut. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam fasilitas berupa informasi, komunikasi, permainan (*game*) dan berbagai fasilitas lainnya yang ditawarkan pada perangkat tersebut.

Semakin banyaknya fasilitas yang ditawarkan oleh perangkat elektronik komunikasi tersebut, permainan (*game*) merupakan salah satu yang memberikan kontribusi besar kepada penggunanya. Hal tersebut dikarenakan permainan (*game*) yang kreatif seperti *game online* yang semakin banyak diminati oleh banyak pengguna dengan berbagai alasan atau tujuan yang berbeda-beda. Permainan (*game*) tidak hanya untuk kepentingan hiburan semata, namun juga sebagai edukasi anak seperti menumbuhkan karakter bagi anak dan media pembelajaran. Perkembangan *game* berbasis pendidikan saat ini biasanya berupa pengenalan hewan, pengenalan benda, belajar menghitung, belajar membaca, dan konten – konten edukasi lainnya (Gunanto, 2016). Permainan (*game*) pada hakekatnya merupakan kegiatan alamiah yang sangat disukai anak dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar, setidaknya untuk mempelajari aturan dan peran. Melalui bermain, anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadi wahana untuk memperoleh pengetahuan baru (Dharmamulya, 2005). Hal ini disebabkan sifat permainan yang menyenangkan, merangsang dan mendorong pemain untuk maju, sehingga pengguna permainan (*game*) secara otomatis mempelajari suatu keterampilan atau skill dan mengolah banyak informasi (Muratet et al., 2009).

Pengguna *game online* tidak hanya didominasi oleh anak-anak, tetapi orang dewasa bahkan orang tua sebagai kepala rumah tangga didalam keluarga juga menyukai permainan *game online*. Berkembangnya permainan *game online* dapat menyebabkan perbedaan pemahaman pada pengguna sehingga dapat mempengaruhi pola komunikasi keluarga. Selain pola komunikasi didalam keluarga, adapun fenomena yang muncul ketika anak bermain *game online* yaitu anak menjadi disosiatif, dan malas belajar (Aprilianto, 2020). Menurut Syahrani (2015) dalam temuannya bahwa ada beberapa faktor penyebab anak kecanduan dalam bermain *game* yaitu tersedianya *console game*, pengaruh lingkungan *game*, dan adanya keingintahuan tentang jenis permainan dan keinginan yang besar untuk memainkannya. Permasalahan tersebut mendorong siswa menjadi lupa waktu belajar dan bolos sekolah.

Masa anak – anak adalah masa emas untuk belajar, karena otak dan pikiran masih segar. Game online biasanya dimainkan ketika saat penat dan hanya mengisi waktu luang, namun beberapa hal juga dapat mempengaruhi motivasi belajar pada anak (Masfiah & Putri, 2019). Jannah et al., (2015) menjelaskan bahwa pengaruh game dapat menurunkan kualitas belajar siswa. Dalam temuannya menjelaskan bahwa anak kecanduan game menghasilkan motivasi belajar yang rendah, Sehingga perlu ada pengananan konseling untuk mengembalikan kualitas belajar siswa walaupun anak candu dalam bermain game. Hal ini mendorong para peneliti melakukan beberapa penelitian tentang game dan keluarga terkait kesehatan mental keluarga.

Penetrasi penggunaan game pada smartphone sebesar 51 % dilakukan pada usia 25 – 44 tahun.

Newzoo (2019) menjelaskan bahwa tipe atau *genre game online* semakin banyak mengalami perkembangan seiring menjamurnya pemain *game online* pada saat ini. Sebuah penelitian menyebutkan bahwa pengguna terbesar adalah pria yaitu 74 % melalui smartphone dan 62 % menggunakan komputer. Penelitian dilakukan oleh Redmon (2010) yang menyatakan bahwa dalam suatu keluarga adanya pria cenderung lebih sering bermain game daripada wanita dan menghabiskan waktu rata-rata 10,07 tahun. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Uz dan Cagilitay (2015) bahwa penggunaan *game online* lebih banyak dilakukan oleh pria dibandingkan wanita. Hal ini dikarenakan permainan *game online* pada pria bertujuan untuk menciptakan komunitas sosial. Berdasarkan fenomena yang

ditemukan menunjukkan bahwa permainan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau positif kepada penggunanya

Permainan *game online* tidak selalu memberikan pengaruh yang negatif, hal ini tergantung pada kultur atau kebiasaan dari suatu wilayah atau negara. Coyne et al. (2015) dalam Jennings (2017) menyebutkan bahwa aktivitas yang berhubungan dengan media juga dapat berhubungan dengan keluarga, salah satunya yaitu game dalam temuannya menunjukkan adanya bermain *game online* bersama dapat meningkatkan kasih sayang kepada anggota keluarga. Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya keintiman suami-istri dalam menciptakan pola komunikasi keluarganya. Babin dan Palazzolo (2012) menyebutkan bahwa orang tua sebagai peran penting untuk menciptakan pola komunikasi keluarga. Dalam temuannya menyebutkan bahwa semua anggota keluarga memiliki tingkat kepatuhan yang tinggi dengan konsep sistem keluarga yang telah diciptakan didalam anggota keluarganya. Hal tersebut mengapa betapa pentingnya *socio-orientation* dan *orientation-concept* yang nantinya menciptakan suatu pola komunikasi keluarga didalam sistem keluarga. Maka dari hal itu mereka menegaskan bahwa orang tua mempunyai peran dan fungsi sebagai kontrol untuk menciptakan komunikasi keluarga yang harmonis. Selain itu, peneliti lain juga meneliti bermain game didalam keluarga.

Dalam temuannya sebagian masyarakat di wilayah Portugal mengatakan bahwa *game online* dapat merupakan sebagai salah satu bentuk kebutuhan. Dalam penelitiannya Costa dan Veloso (2016) "*Being (Grand) Players: Review of Digital games and Their Potential to Enhance Intergenerational Interactions*" menemukan hasil yang positif terhadap penggunaan *game online* di dalam lingkungan keluarga, yakni pengguna *game online* dapat meningkatkan interaksi sosial di lingkungan keluarga dan pengetahuan. Penelitian lain Wang et al., (2018) juga menyatakan hal yang sama, adanya hubungan yang erat dalam interaksi dan komunikasi pada keluarga ketika bermain *game online* yang melibatkan satu anggota keluarga. Penelitian dari Osmanovic dan Pecchioni (2016) menunjukkan adanya temuan bahwa semua anggota keluarga turut serta memainkan permainan *game online*. Dalam penelitian tersebut ditemukan hasil yang positif, dimana orang tua sangat menikmati dalam bermain *game online* dan kemudian anggota keluarga lainnya secara tidak langsung mengikuti orangtuanya dalam bermain *game online* sehingga memunculkan interaksi di negara atau wilayah mana dan kenyamanan dalam lingkungan keluarga yang diteliti.

Pada saat ini permainan *game online* tidak harus dilakukan di warung internet, tetapi dapat dilakukan melalui *smartphone*. Sami et al., (2018) dalam penelitian yang diperoleh menyatakan bahwa sebagai pengguna *smartphone* yang setiap waktu terkoneksi jaringan *online* menyebabkan pengguna lebih sering melakukan komunikasi melalui *smartphone*. Hal itu merupakan permasalahan utama pada suami sebagai pengguna aktif *game online*. Pengguna lebih banyak menggunakan waktunya dengan *smartphone* dan bahkan terkadang tidak mepedulikan keadaan sekitarnya. Penggunaan *game online* pada perangkat *smartphone*, mudah didapat sehingga pengguna tidak lagi harus menggunakan perangkat komputer ataupun ke warung internet untuk bermain *game online*. Fenomena yang dijumpai saat ini bahwa pengguna *game online* sudah melanda di semua kalangan baik jenis kelamin maupun usia

Permainan *game online* tentu juga dapat memberikan dampak negatif bagi pengguna maupun lingkungannya. Penggunaan *game online* atau *smartphone* yang berlebihan dapat memicu timbulnya permasalahan dipendidikan, bahkan dapat menyebabkan permasalahan di lingkungan keluarga. Griffiths dan Davies (dalam Fitri et al., 2018) menyatakan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* (1) *Saliance*, bermain *game online* merupakan bagian dari akitivitas yang sangat penting di kehidupan seseorang yang mengasosiasikan pemikiran perasaan dan tingkah laku pada individu; (2) *Tolerance*, dimana seseorang sering bermain, sehingga mereka harus menyiapkan, meluangkan dan membagi waktu bermain yang cukup lama; (3) *Mood modification*, mengacu kepada pengalaman bermain game sehingga menciptakan ketenangan dan menggairahkan, (4) *Withdrawl*, menimbulkan perasaan murung dan mudah marah ketika bermain game seigga perlu dikurnagi atau diberhentikan; (5) *Relapse*, kecenderungan untuk bermain kembali ketika kondisi sudah disadarkan bahwa game dapat membahayakan individu; (6) *Conflict*, ketika seseorang candul dalam bermain game akan menimbulkan konflik disekitar mereka; (7) *Problem*, mengarah masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game online* secara berlebihan sehingga kehilangan kontrol.

Menurut Pande dan Marheni (2015) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* diakibatkan dari tingkat aktivitas belajar yang bersifat monoton atau berbasis buku dan papan tulis sehingga motivasi belajar anak sangat lemah. Aktivitas belajar yang bersifat monoton adalah aktivitas yang cenderung membosankan atau rutin karena kurang variasi atau keberagaman dalam proses belajar. Aktivitas belajar yang bersifat monoton dapat membuat seseorang kehilangan minat, konsentrasi, atau motivasi dalam belajar. Menurut Fauzil (dalam Pande dan Marheni, 2015) anak-anak yang senang bermain *game online* menikmati sebuah tantangan. Anak - anak ini kecenderungan untuk menolak stimulus (keinginan) seperti menulis di buku atau papan tulis. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya gambar bergerak, tidak kaya warna, dan kurang menarik. Selain itu, menulis di buku atau papan tulis dianggap membosankan. Anak-anak yang sudah terbiasa dengan bermain game online yang memberikan rangsangan bergerak dengan warna-warna yang hidup mungkin menjadi tidak puas dengan materi pelajaran yang disajikan di sekolah secara

tradisional melalui buku dan papan tulis. Hal ini sedikit banyak siswa yang tidak berhasil dalam bidang akademinya karena candu dalam bermain game online. Maka dari itu anak - anak yang kecanduan game online akan cepat bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran di sekolah

Menurut Kusumawati et al., (2017) adapun penyebab kecanduan *game online* berasal dari pola asuh orang tua sehingga adanya perubahan tingkah laku anak di lingkungan keluarga. Polah asuh dengan model authoritarian (pengontrolan) yang diikuti dengan model mengasus berbasis hukuman dan tidak memberikan kebebasan untuk mengungkapkan perasaan maka mereka cenderung bermain *game online*. Hal tersebut sebagai benteng pengungkapan perasaan atas ketidak harmonisan antara orangtua dengan anak. Pola asuh dengan model *permissive* (mengabaikan pengontrolan) tanpa penghukuman cenderung memperbolehkan anak untuk melakukan segalanya. Sebagian besar orang tua khawatir dengan jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk mengakses internet. Awalnya, orang tua menyediakan fasilitas atau mengizinkan mereka bermain di warung internet. Namun, pada akhirnya orang tua tidak dapat mengontrol akses anak-anak mereka ke internet, yang awalnya ditujukan untuk mengerjakan tugas sekolah, tetapi banyak remaja yang menggunakan komputer untuk bermain game online.

Menurut Yunistasari & Pertiwi (2017) proses dalam pembentukan sebuah karakter pada anak juga dipengaruhi oleh berbagai jenis informasi yang masuk kedalam psikisnya. Jika anak mendapatkan pengetahuan yang positif melalui media apapun akan tersimpan dalam memori secara permanen. Jika anak semakin kecanduan dalam bermain *game online*, maka kesehatan mental emosional pada anak juga cenderung tinggi. Kecanduan *game online* pada masa usia 11- 17 tahun, megakibatkan mengganggu pertumbuhan dan perkembangan yang normal sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, *game online* yang sudah mencapai titik adiksi bukan menjadi permasalahan individu, keluarga, dan sekolah. Bahkan, hal tersebut merupakan masalah yang serius di lingkungan sosial dan harus segera ditangani. Jika permasalahan tersebut dibiarkan terus menerus maka akan berdampak pada kesehatan mental dan perlu diberi layanan konseling secara responsif (Fitri et al., 2018).

Peneliti lain juga menemukan dampak dari kecanduan *game online* bisa mempengaruhi kondisi psikis seseorang. Seperti halnya pada penelitian lain Seok dan Seok dan Dacosta (2014) menyebutkan *game online* memberikan dampak buruk berujung kematian, karena tidak adanya pengawasan. Putnam (2000) dalam Kraut et al., (1998) menyatakan bahwa adanya kekhawatiran terhadap penggunaan jaringan internet, mendorong seseorang menghabiskan waktunya untuk menyendiri diluar lingkungan sosial seperti keluarga dan teman. Sehingga memunculkan paradoks bahwa penggunaan internet dapat menyebabkan berkurangnya interaksi atau berdiskusi dengan orang lain secara *face to face* (tatap muka). Penelitian dari Oduor et al., (2016) tentang “*The Frustrations and benefits of Mobile Device Usage in the Home when Co-Present with Family Members*” memperoleh data bahwa di wilayah Amerika Utara adanya keterlibatan penggunaan smartphone yang berlebihan pada anggota keluarga dapat memunculkan konflik pada pola komunikasi keluarga. Munculnya konflik tersebut ditunjukkan dengan adanya keresahan terhadap permasalahan yang dialami oleh suami, istri, dan anak ataupun sebaliknya. Responden dalam penelitian tersebut menyatakan keluhan seorang istri terhadap suaminya dalam penggunaan game online yang tidak efektif, dikarenakan kehilangan *quality time* bersama keluarga. Oduor et al., (2016) juga menjelaskan bahwa penggunaan gadget pada permainan *game online* yang berlebihan dapat mempengaruhi komunikasi keluarga atau komunikasi interpersonal yang pada akhirnya memicu munculnya konflik didalam keluarga.

Berdasarkan pemaparan peneliti – peneliti terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *paradox* dapat menimbulkan permasalahan di dalam keluarga. Huang et al., (2015) dalam artikelnya berjudul “*Motivation and gratification in an online game relationship among players, self-esteem, self-concept and interpersonal relationship*” menyebutkan bahwa ketergantungan pengguna pada *game online* memiliki motif dan tujuan tertentu sehingga *game online* dapat dipandang sebagai pemenuhan kebutuhan pengguna. Hal ini dikarenakan terjadi hubungan interaksi sosial dalam *game online* yang dianggap penting bagi pengguna sehingga memunculkan sisi ketergantungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya keterlibatan dan ketergantungan *game online* tersebut dapat menimbulkan permasalahan dalam keluarga. Dampak negatif yang lain adalah bahwa permainan *game online* secara berlebihan dan berlarut-larut dapat menyebabkan pemain game tersebut mengarah kepada emosional yang berlebih. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian Fox et al., (2018) menemukan pengguna *game online* yang belum cukup berpengalaman dalam bermain *game online* dapat menyebabkan pengguna tidak dapat mengontrol diri terhadap emosi ketika bermain *game online*.

Hasil temuan Fox et al., (2018) mencatat bahwa pemain tidak bisa menyikapi dengan baik dan timbul konflik dengan tim pemainnya. Mereka menganggap tim pemainnya tidak dapat bekerjasama dengan baik. Pada akhirnya tim mengalami frustrasi dan cenderung emosional dalam memainkan *game online* tersebut. Selain itu juga terdapat interaksi yang negatif yaitu tercatat 76,32 persen pengguna mengalami pelecehan oleh pemain lawan. Dalam penelitian lain juga disebutkan adanya hubungan yang signifikan atas kecanduan *game online* dan pengendalian diri yang rendah. Teng et al., (2014) menyatakan *game online* yang mengandung unsur perang (pertarungan) terutama kekerasan perlu diperhatikan, dimana bermain *game online* yang mengandung unsur perang dapat mempengaruhi

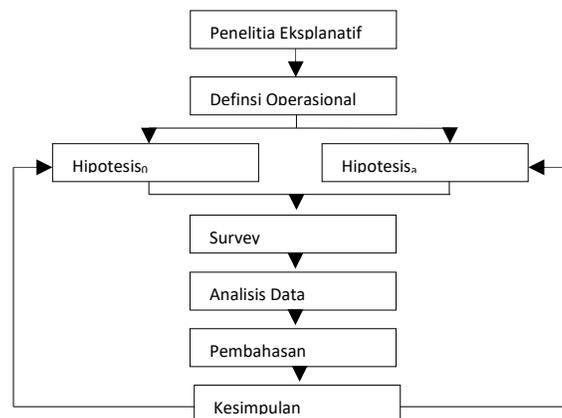
agresivitas dalam jangka waktu yang pendek maupun panjang dapat mempengaruhi kognitif dan emosional pada anak dan keluarga

Penelitian tentang *game online* sudah cukup banyak digunakan oleh akademisi dan non akademisi. Berbagai kasus dan fenomena buruk atas dampak penggunaan game telah banyak diteliti, seperti yang telah dipaparkan diatas. Penelitian itu secara konsisten menjelaskan adanya polemik dalam penggunaan *game online*. Terlihat adanya perbedaan hasil penelitian yang penting untuk diteliti pada penggunaan *game online*. Adanya Berbagai faktor penyebab seperti bermain *game online* yang berlebihan, dan munculnya emosional yang mengakibatkan pengguna game menjadi ketergantungan. Berdasarkan faktor tersebut dapat memunculkan permasalahan di lingkungan keluarga.

Meskipun *game online* bukan merupakan fenomena terbaru saat ini, peneliti berasumsi bahwa di setiap wilayah memiliki karakteristik budaya yang berbeda. Seorang kepala keluarga atau suami juga mempunyai kecenderungan senang bermain *game online*. Sebagai kepala keluarga tentu hal tersebut dapat menimbulkan permasalahan di dalam keluarga. Fenomena bermain game tidak selalu memberikan hasil atau pengaruh yang negatif. Pada masa pandemi seperti saat ini kebersamaan di dalam keluarga dengan mengisi waktu bersama justru akan memunculkan interaksi yang berbeda dengan sebelum masa pandemi. Pemahaman bahwa ketergantungan game online dapat juga memunculkan masalah – masalah lain sehingga hal tersebut perlu dikaji lebih lanjut. Perlu adanya penelitian terkait dengan hubungan intensitas bermain *game online* pada suami dengan melihat adanya korelasi terhadap permasalahan yang muncul didalam keluarga ketika orang tua bermain game online terutama pada pola komunikasi keluarga. Pemaparan akan dianalisis dengan membandingkan penelitian yang telah dilakukan terkait game online dan pola komunikasi dalam keluarga serta didukung dengan menggunakan kajian teori-teori yang mendasari dan terkait di dalamnya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatif. Jenis penelitian eksplanatif Kriyantono (2006) bertujuan untuk mengetahui fenomena yang sedang terjadi dan apa korelasinya. Penelitian eksplanatif ini sebagai pengumpulan data untuk meneliti variabel intensitas dengan variabel pola komunikasi keluarga. Penelitian ini akan di laksanakan di perkotaan Jawa Timur.



**Gambar 1** Peta Konsep Penelitian Eksplanatif

Peneliti melakukan pengumpulan dengan cara memberikan daftar pernyataan dan pertanyaan kepada responden dengan metode survei (kuesioner), kemudian responden menjawab item-item pernyataan dan pertanyaan tersebut yang berisi pertanyaan dan pernyataan yang terstruktur menggunakan skala likert dengan lima kategori jawaban yakni sangat setuju, ragu - ragu, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. skor dari jawaban tersebut adalah sebagai berikut, yakni sangat setuju, setuju, ragu – ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

**Tabel 1** Skala Pengukuran Kuesioner

1-1,8	sangat rendah / sangat jelek
1.8> - 2,6	rendah/ jelek

2,6> - 3,4	sedang
3,4> - 4,2	tinggi/ baik
4,2> - 5	sangat tinggi/ sangat baik

Dari skala tersebut, menurut Solimun et al. (2017) adapun nilai interval pengelompokkan untuk mengetahui kriteria untuk melakukan interpretasi data pada tabel 1. Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan peneliti yaitu (1) pengumpulan data pengguna game online, dengan teknik purposive sampling, (2) menganalisis data dengan menggunakan software statistik SPSS, (3) melakukan analisis kajian literatur, (4) kesimpulan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Responden dan Perangkat Bermain Game

Pada penelitian ini dilakukan purposif sampling dengan menggunakan responden pada kelompok pengguna game online laki-laki dewasa yang telah berkeluarga. Responden tersebut diidentifikasi berdasarkan usia suami yang bermain *game online* dan jenis perangkat *game online* yang dipergunakan. Suami dipilih sebagai responden merupakan pria yang dikategorikan sudah menikah atau berkeluarga. Menurut data Kemenag (2019) tentang Permenag Nomor 20 Tahun 2019 Pasal 4 Ayat 1 menyebutkan bahwa usia menikah wajib diatas 21 tahun. Sehingga peneliti menggunakan usia suami diatas 20 tahun sebagai responden pada penelitian ini. Berdasarkan hasil identifikasi responden yang telah diperoleh, maka dapat dikelompokkan seperti pada tabel 2

**Tabel 2. Data Responden Berdasarkan Usia**

Usia (tahun)	Frekuensi (Jumlah Responden)	Persentase
20-30	55	55,00%
31-40	32	32,00%
41-50	8	8,00%
51-60	4	4,00%
61-70	1	1,00%
Total	100	100,00%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa dari 100 pria dewasa berkeluarga (suami) yang berpartisipasi dalam penelitian ini, sebanyak 55% responden berusia 20-30 tahun. Selanjutnya sebanyak 32% responden berusia 31-40 tahun. Kemudian sebanyak 8% responden berusia 41-50 tahun. Sebanyak 4% responden berusia 51-60 tahun. Dan sebanyak 1% responden berusia 61-70 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pria dewasa berkeluarga (suami) yang berpartisipasi dalam penelitian ini, paling banyak berusia 20-30 dengan golongan usia remaja akhir.

Peneliti juga mengklasifikasikan perangkat yang digunakan ketika pengguna bermain *game online*. Ada tiga perangkat yang dapat digunakan bermain *game online* yaitu, *mobilephone*, komputer, dan perangkat lainnya. Berdasarkan temuan yang diperoleh maka dapat diidentifikasi perangkat yang digunakan responden ketika bermain game online seperti pada tabel 3

**Tabel 3. Identitas Responden Berdasarkan Perangkat Yang Digunakan**

Perangkat	Frekuensi	Persentase
<i>Mobilephone</i>	85	85,00%
Komputer	9	9,00%
Smartphone	3	3,00%
Perangkat Lainnya	3	3,00%
Total	100	100,00%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa dari 100 suami yang berpartisipasi dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa suami yang berpartisipasi dalam penelitian ini lebih banyak bermain *game online* menggunakan perangkat *mobilephone* (85%).

#### Analisis Deskriptif variabel Intensitas Bermain Game online

Interpretasi responden pada variable intensitas bermain game diinformasikan melalui distribusi frekuensi. Hasil yang diperoleh terkait dengan intensitas bermain game online pada suami ditampilkan pada Tabel 4

**Tabel 4 Distribusi Intensitas Pada Variabel Intensitas Bermain Game Online**

Pernyataan	Jumlah Jawaban Responden					Rata-rata
	SS	S	RG	TS	STS	
Ketika bermain <i>game online</i> dilakukan di waktu yang luang	58	37	3	0	2	4,49
Ketika bermain <i>game online</i> jika memiliki kuota yang banyak	24	35	14	17	10	3,46
Ketika bermain <i>game online</i> tidak hanya bermain dengan satu <i>game</i> saja	16	40	8	32	4	3,32
<i>Game online</i> merupakan bagian dari rutinitas setiap hari anda	11	37	12	33	7	3,12
<i>Game online</i> merupakan bagian dari hobi anda	18	46	14	19	3	3,57
<i>Game online</i> merupakan bagian dari komunitas yang anda ikuti	4	28	16	41	11	2,73
Rata - Rata						3,44

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4 diperoleh bahwa dari 100 suami, 58 responden menyatakan “sangat setuju” dan 37 responden menyatakan “setuju” bahwa bermain *game online* dilakukan pada waktu luang. Indikator tersebut menempati urutan pertama dari dimensi intensitas bermain *game online*. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan “sangat setuju” ketika bermain game online dilakukan di waktu yang luang.

Urutan kedua dari dimensi intensitas bermain *game online* adalah pada indikator “*game online* merupakan bagian dari hobi anda” dengan rata – rata 3,57 sebesar 46 responden menyatakan “setuju”, meskipun 19 responden menyatakan tidak setuju bahwa “bermain game online bukan merupakan hobi”. Nilai rata-rata 3,57 dikategorikan bahwa responden “setuju” bahwa permainan *game online* merupakan suatu hobi bagi suami.

Urutan ketiga dari dimensi intensitas bermain game online adalah pada indikator “ketika bermain *game online* jika memiliki kuota yang banyak” dengan rata – rata 3,46 sebesar 35 responden menyatakan “setuju”, dan 24 responden menyatakan “sangat setuju” bahwa ketika bermain *game online* jika memiliki kuota yang banyak. Nilai rata- rata 3,46 dikategorikan bahwa menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan “setuju” bermain game online jika memiliki kuota yang banyak.

Urutan keempat dari dimensi intensitas bermain game online pada indikator “ketika bermain game online tidak hanya bermain dengan satu game saja” dengan rata – rata 3,32 sebesar 40 responden menyatakan “sangat setuju”, dan sebesar 32 reponden menyatakan “tidak setuju” bahwa ketika bermain game online tidak hanya dengan satu game saja. Nilai rata-rata 3,32 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “ragu-ragu” ketika bermain *game online* tidak hanya bermain dengan satu *game online* saja.

Urutan kelima dari dimensi intensitas bermain game online pada indikator “game online merupakan bagian dari rutinitas setiap hari anda” dengan rata – rata 3,12 sebesar 37 responden menyatakan “setuju”, meskipun 33

responden bahwa game online bukan merupakan bagian dari rutinitas setiap hari anda. Nilai rata-rata 3,12 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “ragu-ragu” game online merupakan bagian dari rutinitas setiap hari anda.

Urutan keenam dari dimensi intensitas bermain *game online* pada indikator “*game online* merupakan bagian dari komunitas yang anda ikuti” menunjukkan nilai rata-rata yang paling rendah yaitu 2,73 sebesar 41 responden menyatakan “tidak setuju” bahwa game online merupakan bagian dari komunitas yang anda ikuti, meskipun 28 responden menyatakan “setuju”. Nilai rata-rata 2,73 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “ragu-ragu” game online merupakan bagian dari komunitas yang anda ikuti.

Maka dari keseluruhan pernyataan pada hasil analisis variabel bermain game online dari 100 suami, hasil menunjukkan rata – rata 3,44 tergolong setuju. Hal tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain game online tergolong tinggi.

### Hasil Analisis Deskriptif Variable Pola Komunikasi Keluarga

Analisis deskriptif pada variabel pola komunikasi keluarga diinformasikan melalui distribusi frekuensi dan penjelasan berikut:

Hasil Analisis Pola Komunikasi Keluarga Pada Dimensi Orientasi Percakapan Analisis deskriptif pada variabel Pola Komunikasi Keluarga dimensi orientasi percakapan diinformasikan melalui distribusi frekuensi seperti pada tabel 5

**Tabel 5 Distribusi Intensitas Pada Variabel Intensitas Bermain Game Online**

Pernyataan	Jumlah Jawaban Responden					Rata- rata
	SS	S	RG	TS	STS	
Anda sebagai suami menghargai perbedaan pendapat didalam keluarga	58	42	0	0	0	4.58
Anda sebagai suami sering meminta pendapat kepada anak dan istri ketika membicarakan suatu hal	43	54	3	0	0	4.40
Anda sebagai suami sering mencurahkan permasalahan perasaan yang sedang anda alami kepada anak dan istri	29	49	17	5	0	4.02
Anda sebagai suami cenderung lebih terbuka terkait permasalahan yang sedang anda hadapi	22	59	13	6	0	3.97
Apakah anda sering menceritakan atau berbagi pengalaman yang anda peroleh setiap hari	30	52	13	5	0	4.07
Apakah anda sebagai suami sering berdiskusi dengan anak dan istri	39	58	3	0	0	4,36
Rata - rata						4,23

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel diatas, diinformasikan bahwa 100 suami, urutan pertama dari variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi percakapan pada indikator “Anda sebagai suami menghargai perbedaan pendapat didalam keluarga” paling banyak sebesar 58 responden menyatakan “sangat setuju”, dan sebesar 42 responden menyatakan “setuju” bahwa mereka sebagai suami menghargai perbedaan pendapat didalam keluarga. Nilai rata-rata sebesar 4.58 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “sangat setuju” bahwa mereka sebagai suami menghargai perbedaan pendapat didalam keluarga.

Urutan kedua variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi percakapan dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Anda sebagai suami sering meminta pendapat kepada anak dan istri ketika membicarakan suatu hal” menunjukkan paling banyak sebesar 54 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 43 responden menyatakan “sangat setuju” bahwa mereka sebagai suami sering meminta pendapat kepada anak dan istri ketika membicarakan suatu hal. Nilai rata-rata sebesar 4.40 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “sangat setuju” mereka sebagai suami sering meminta pendapat kepada anak dan istri ketika membicarakan suatu hal.

Urutan ketiga variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi percakapan dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Apakah anda sebagai suami sering berberdiskusi dengan anak dan istri” paling banyak sebesar 58 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 39 responden menyatakan “sangatsetuju” bahwa mereka sebagai suami sering berdiskusi dengan anak dan istri. Nilai rata-rata sebesar 4.36 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “sangat setuju” mereka sebagai suami sering berberdiskusi dengan anak dan istri.

Urutan keempat variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi percakapan dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Apakah anda sering menceritakan atau berbagi pengalamanyang anda peroleh setiap hari” menunjukkan paling banyak sebesar 52 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 30 responden menyatakan “sangat setuju” bahwa apakah mereka sering menceritakan atau berbagi pengalaman yang mereka peroleh setiap hari. Nilai rata-rata sebesar 4.07 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “setuju” mereka sering menceritakan atau berbagi pengalaman yang mereka peroleh setiap hari.

Urutan kelima variabel polakomunikasi keluarga dimensi orientasi percakapan dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Anda sebagai suami sering mencurahkan permasalahan perasaan yang sedang anda alami kepada anak dan istri” menunjukkan paling banyak sebesar 49 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 29 responden menyatakan “sangat setuju” bahwa mereka sebagai suami sering mencurahkan permasalahan perasaan yang sedang mereka alami kepada anak dan istri. Nilai rata-rata sebesar 4.02 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “setuju” mereka sebagai suami sering mencurahkan permasalahan perasaan yang sedang mereka alami kepada anak dan istri.

Urutan keenam variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi percakapan dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Anda sebagai suami cenderung lebih terbuka terkait permasalahan yang sedang anda hadapi” menunjukkan paling banyak sebesar 59 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 22 responden menyatakan “sangat setuju” bahwa mereka sebagai suami cenderung lebih terbuka terkait permasalahan yang sedang mereka hadapi. Nilai rata-rata item sebesar 3.97 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan “setuju” mereka sebagai suami cenderung lebih terbuka terkait permasalahan yang sedang mereka hadapi.

Maka dari keseluruhan pernyataan pada hasil analisis dimensi pola komunikasi keluarga orientasi percakapan dari 100 suami, hasil menunjukkan rata – rata 4,23 tergolong sangat setuju.

### **Hasil Analisis Variabel Pola Komunikasi Keluarga Pada Dimensi *Orientasi Konformitas***

Analisis deskriptif pada variabel Pola Komunikasi Keluarga dimensi orientasi konformitas diinformasikan melalui distribusi frekuensi seperti pada tabel 6

**Tabel 6 Distribusi Frekuensi Pada Variabel Intensitas Bermain *Game Online***

Pernyataan	Jumlah Jawaban Responden					Rata- rata
	SS	S	RG	TS	STS	
Anda sebagai suami mewajibkan anggota keluarga untuk patuh terhadap peraturan yang telah dibuat	33	57	4	5	1	4,16
Apakah anda menganggap bahwa keputusan yang telah dibuat selalu merupakan keputusan yang terbaik	17	48	20	13	2	3,65
Anda sebagai orang tua akan merasa kecewa ketika ada anggota keluarga melanggar aturan yang telah dibuat	22	57	13	6	2	3,91
Apakah anda seorang suami yang berkuasa didalam rumah tangga	14	42	14	26	4	3,36
Rata - rata						3,77

Berikutnya urutan pertama variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi konformitas dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Anda sebagai suami mewajibkan anggota keluarga untuk patuh terhadap peraturan yang telah dibuat” menunjukkan paling banyak sebesar 57 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 33 responden menyatakan “sangat setuju” bahwa mereka sebagai suami mewajibkan anggota keluarga untuk patuh terhadap peraturan yang telah dibuat. Nilai rata-rata sebesar 4.16 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “setuju” mereka sebagai suami mewajibkan anggota keluarga untuk patuh terhadap peraturan yang telah dibuat.

Urutan kedua variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi konformitas dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Anda sebagai orang tua akan merasa kecewa ketika ada anggota keluarga melanggar aturan yang telah dibuat” menunjukkan paling banyak sebesar 57 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 22 responden menyatakan “sangat setuju” bahwa mereka sebagai orang tua akan merasa kecewa ketika ada anggota keluarga melanggar aturan yang telah dibuat. Nilai rata-rata sebesar 3.91 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “setuju” mereka sebagai orang tua akan merasa kecewa ketika ada anggota keluarga melanggar aturan yang telah dibuat.

Urutan ketiga variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi konformitas dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Apakah anda menganggap bahwa keputusan yang telah dibuat selalu merupakan keputusan yang terbaik” menunjukkan paling banyak sebesar 48 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 20 responden menyatakan “ragu- ragu” bahwa mereka menganggap bahwa keputusan yang telah dibuat selalu merupakan keputusan yang terbaik. Nilai rata-rata sebesar 3.65 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan “setuju” mereka menganggap bahwa keputusan yang telah dibuat selalu merupakan keputusan yang terbaik.

Urutan keempat variabel pola komunikasi keluarga dimensi orientasi percakapan dari 100 suami. Hasil analisis data pada pernyataan “Apakah anda seorang suami yang berkuasa didalam rumah tangga” menunjukkan paling banyak sebesar 42 responden menyatakan “setuju”, dan sebesar 26 responden menyatakan “tidak setuju” bahwa mereka seorang suami yang berkuasa didalam rumah tangga. Nilai rata-rata sebesar 3.36 dikategorikan bahwa sebagian besar responden menyatakan “ragu-ragu” mereka seorang suami yang berkuasa didalam rumah tangga. Maka dari keseluruhan pernyataan pada hasil analisis dimensi pola komunikasi keluarga orientasi konformitas dari 100 suami, hasil menunjukkan rata – rata 3,77 tergolong setuju.

## Pembahasan

### Hubungan Kesehatan Mental Dengan Kecanduan *Game online*

Dalam temuan pada variabel ini hasil rata-rata keseluruhan item pernyataan menunjukkan 3,44. Dengan nilai tersebut maka dapat dikatakan “setuju” intensitas bermain *game* merupakan dampak ketika setelah menggunakan *game online* yang mencerminkan aktifitas dan perilaku keseharian seorang pengguna *game*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu rata-rata menunjukkan bahwa 58 responden menyatakan sangat setuju, maka hal ini dapat diinterpretasikan bermain *game* bukan dilakukan pada aktivitas bekerja berlangsung atau aktivitas lainnya. Hasil yang diperoleh oleh penelitian ini juga didukung oleh temuan-temuan lain seperti riset yang dilakukan oleh POKKT dan Decision Lab (2018) menemukan rata-rata bermain *game online* dilakukan di waktu yang luang sebesar 55 persen, bahwa pemain menggunakan *game* ketika sedang menunggu. Pemahaman menunggu artinya sebelum melakukan aktivitas lain mereka selalu bermain *game* terlebih dahulu. Selain itu bermain *game online* dilakukan ketika seseorang tidak sedang mempunyai kegiatan apapun atau disaat mereka tidak melakukan aktivitas bekerja. Limelight (2019) juga menyebutkan dalam risetnya bahwa 64,8 persen rata-rata pengguna tidak bermain *game online* disaat waktu bekerja. Sehingga berdasarkan hal tersebut pengguna *game online* hanya akan bermain diwaktu yang luang, dikarenakan hal tersebut lebih baik dibandingkan bermain sambil melakukan aktivitas lainnya.

Temuan lain menyebutkan bahwa dengan bermain *game* diwaktu yang luang merupakan hal yang penting dan mendukung intensitas bermain *game online*. Disisi lain, juga menimbulkan efek pada pola komunikasi keluarga. Efek tersebut merupakan intensitas bermain *game* yang tinggi juga memberikan kontribusi yang baik atau positif didalam lingkungan keluarga, dikarenakan bermain *game* di waktu yang luang serta bermain bersama dengan keluarga. Sehingga, dengan bermain *game* yang lama dengan keluarga membuat komunikasi bersama keluarga menjadi lebih baik dan menunjukkan orientasi percakapan yang tinggi didalam lingkungan keluarga.

Temuan tersebut juga menunjukkan hasil yang selaras dengan temuan pada penelitian ini yang menunjukkan orientasi percakapan dengan rata-rata 4,23 menyatakan “setuju”. Rata-rata tersebut menunjukkan orientasi percakapan yang masih tergolong tinggi sehingga dikorelasikan dengan intensitas bermain *game* dengan rata-rata 3,44 masih tergolong setuju, walaupun hasil kedua variabel tersebut tidak signifikan. Sehingga, dari kedua nilai rata-rata pada kedua variabel intensitas dan pola komunikasi keluarga tersebut tidak menunjukkan hasil yang buruk didalam keluarga, dikarenakan ketika suami bermain *game* menunjukkan nilai yang positif didalam lingkungan keluarga. Walaupun pengguna *game* adalah orang yang lebih tua tetapi dapat memberikan kontribusi di lingkungan keluarga sehingga ketika bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi maka komunikasi keluarga juga tetap terjaga dengan baik. Selain itu, mereka menganggap dengan menggunakan *game online* di dalam keluarga membuat pola komunikasi mereka masih tetap terjaga dikarenakan frekuensi bermain *game online* di rentan waktu 1-2 jam saja yang waktu tersebut merupakan pengguna yang *light* (ringan). Walaupun mereka dianggap candu bermain *game online* namun masih ada pengontrolan, sehingga mereka masih bisa menjaga psikis mereka sendiri dan kesehatan mental tetap terjaga dengan baik Mereka juga mengklaim bahwa penggunaan *game* merupakan peran penting didalam keluarga dikarenakan mereka merasa bahagia dan dapat berinteraksi diantara keluarga. Tujuan dengan menggunakan *game* dapat dikarenakan ingin bermain bersama dengan keluarga. Kemudian data lain pada penelitian ini juga menemukan adanya suami bermain *game online* bersama keluarga yaitu menunjukkan ketika bermain *game online* tidak hanya bermain dengan satu *game* saja dengan rata-rata 3,32 tergolong “setuju”.

Bermain *game* dengan jenis *game* yang berbeda membuat bermain *game* menjadi lebih lama. Akan tetapi, dengan jenis *game* yang berbeda tidak menunjukkan pola komunikasi menjadi tertutup atau orientasi percakapan yang rendah, melainkan pola komunikasi keluarga masih terjaga dengan baik dengan menunjukkan rata-rata 4,23 tergolong “sangat setuju”. Penelitian lain yang selaras dengan penelitian ini juga didukung oleh Osmanovic dan Pecchioni (2016) menyebutkan sebagian responden juga tidak bermain *game* dengan satu *game*. Mereka bermain *game* dengan beragam aplikasi *game* didalam smartphonenya. Karena tidak semua anggota keluarga bermain *game* dengan *game* yang sama. Walaupun mereka bermain dengan permainan yang berbeda dengan anggota keluarga lain, mereka tetap berusaha untuk mengikuti permainan yang diinginkan oleh anggota keluarganya. Walaupun pria berkeluarga tersebut dalam penelitiannya menyatakan mengeluh dikarenakan tidak paham dengan *game* yang

dimainkan, mereka tetap berusaha ingin tahu cara bermain *game* tersebut dan salah satu dari anggota keluarga mereka saling memberi pemahaman. Karena tujuan awal bermain *game* bersama keluarga diharapkan dapat terjadi interaksi dengan keluarga.

Nap et al., (2009) dalam penelitiannya menyebutkan adanya tingkat intensitas yang tinggi dengan bermain *game* bersama keluarga merupakan kegiatan rutinitas setiap hari. Hasil temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* yang paling sering digunakan yaitu jenis *game online* MMOG Strategy sebesar 40 %, MMOG FPS sebesar 36,7 %, MMOG RPG 13,3 %, dan MMOG Simulation 10%. Responden menyebutkan bahwa dengan jenis *game* yang mereka mainkan tidak menimbulkan dampak buruk terhadap pola komunikasi didalam keluarga, dikarenakan mereka hanya bermain *game* untuk mengisi waktu luang dan mereka klaim di rentang waktu yang wajar anggota keluarga lain tidak memperlmasalahkan ketika responden bermain *game* didalam keluarga. Temuan pada penelitian ini berbeda dengan penelitian Skoric et al., (2012) yang meneliti adanya terpaan ketika setelah menggunakan *game*. Terpaan tersebut merupakan efek yang memberikan perubahan terhadap perilaku individu, dikarenakan mereka bermain *game* dengan intensitas yang tinggi dengan durasi diatas 12 jam per hari. Hasil temuannya menyebutkan bahwa ada efek lebih besar ketika setelah menggunakan *game* dengan jenis *game* simulasi. Ketika bermain *game race* mobil mereka dituntut lebih cepat untuk meraih kemenangan.

Pada temuan penelitian tersebut, sebagian orang terkena terpaan ketika setelah menggunakan *game* tersebut. Terpaan tersebut merupakan kejadian yang ada di dunia virtual, tetapi mereka melakukannya dikehidupan nyata sehingga mereka meniru apa yang dilakukan ketika mereka bermain *game* yang mengakibatkan mencelakai diri sendiri. Hal ini berbeda dengan temuan pada penelitian ini rata – rata menunjukkan adanya hubungan yang positif, walaupun sebagian kecil responden ada hubungan yang negatif ketika bermain *game* di lingkungan keluarga. Dengan hasil temuan bahwa ada hubungan yang positif di lingkungan keluarga. Temuan tersebut bahwa MMOG Strategy menunjukkan paling tinggi penggunaannya dibandingkan dengan jenis *game* lainnya. Bermain *game online* dengan jenis *game online* MMOG Strategy dengan frekuensi yang paling sering dimainkan tidak ada hubungan yang signifikan dan tidak memunculkan konflik didalam komunikasi keluarga. Bahkan, dengan adanya dukungan keluarga suami dengan keluarga terkadang bermain *game online* bersama sehingga dapat menciptakan suasana komunikasi yang tinggi didalam keluarga. Meskipun sebagian kecil responden menyebutkan tidak ada dukungan dari keluarga untuk bermain *game online* hanya dikarenakan menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*.

Bermain *game online* dengan jenis *game online* MMOG Strategy dilingkungan keluarga rata – rata menunjukkan sebesar 58 % adanya dukungan dari anggota keluarga dan 42% menunjukkan tidak adanya dukungan keluarga. Dukungan anggota keluarga lain diberikan kepada suami merupakan dukungan waktu. Dukungan berupa waktu yaitu bermain *game* dilakukan diwaktu yang luang. Selain dukungan waktu anggota keluarga lain juga memperbolehkan suami bermain *game online* karena untuk hiburan ketika dikala suami selesai bekerja. Sehingga anggota keluarga lain mendukung dan tidak protes ketika suami bermain *game online* di waktu yang tepat. Disisi lain bermain *game online* dengan jenis *game* tersebut tentu membutuhkan waktu luang yang cukup panjang, karena jenis *game* strategi perlu membutuhkan durasi waktu yang cukup lama untuk menghasilkan kemenangan. Menurut Kusumawardhani (2015) MMOG Strategy merupakan *game* yang menekankan keunggulan strategis pemain. Jenis *game* ini berbasis giliran atau dapat dimainkan dengan lawan lain secara bersamaan, sehingga membutuhkan kemampuan strategis yang tepat untuk memimpin pasukan sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk memainkan *game online* dengan jenis *game* tersebut. Bermain *game* dengan waktu yang luang, pola komunikasi keluarga mereka tetap terjaga. Anggota keluarga lain merasa tidak mempunyai masalah ketika suami bermain *game* di waktu yang luang sehingga pola komunikasi keluarga mereka cukup baik.

Temuan lain pada penelitian ini dari jenis *game* MMOG FPS juga menunjukkan hal serupa dengan jenis MMOG Strategy bahwa adanya keterlibatan bermain *game* bersama dengan anggota keluarga lain. Sehingga adanya koneksi komunikasi yang kuat sehingga tidak memunculkan masalah. Meskipun hanya sebagian kecil responden pengguna *game online* dengan jenis MMOG FPS ini menyebutkan bahwa tidak ada dukungan keluarga ketika bermain *game online*, adanya keresahan didalam lingkungan keluarga dan merasa terganggu hanya dikarenakan suara tembak ketika bermain *game online* perang atau tembak.

Maka temuan pada penelitian menunjukkan dengan jenis apapun *game online* rata – rata menunjukkan adanya hubungan yang positif didalam lingkungan keluarga dikarenakan *game online* merupakan bagian dari reward atau privilege dikala suami pulang bekerja, selain itu motif bermain *game online* bertujuan untuk berkomunikasi dengan anggota keluarga lain.

### **Pembahasan *Game online* dengan Pendidikan Anak di Lingkungan Keluarga**

Internet dapat digunakan berbagai jenis platform, salah satunya *game smartphone* berbasis multiplayer yang dapat dimainkan bersama dengan orang lain melalui jaringan internet dan saat ini sedang populer. *Game* juga mempunyai sejarah perkembangan, *game* muncul di beberapa platform yaitu konsol, komputer dan smartphone (Eklund, 2015).

Berdasarkan hasil analisis korelasi menggunakan spss, tidak menemukan hubungan yang signifikan diantara variabel frekuensi, dan intensitas yang akan dijelaskan sebagai berikut: (1) Analisis menunjukkan hasil tidak signifikan terhadap korelasi frekuensi bermain *game* dengan pola komunikasi keluarga. Hal ini juga didukung beberapa penelitian bahwa frekuensi tidak berpengaruh yang signifikan ketika frekuensi yang menjelaskan durasi ketika bermain *game* dihubungkan dengan pola komunikasi keluarga. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain *game online* pola komunikasi suami dengan keluarga, (2) Analisis menunjukkan hasil tidak signifikan terhadap korelasi intensitas bermain *game* dengan pola komunikasi keluarga. Hasil menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka pola komunikasi suami dengan keluarga semakin baik. Intensitas bermain *game online* juga berdampak pada pola komunikasi keluarga.

Dampak ini memberikan hal yang positif didalam keluarga, dikarenakan disaat waktu yang luang intensitas untuk bermain *game online* memberikan durasi yang lebih lama dengan keluarga. Osmanovic dan Pecchioni (2016) dalam temuannya menyebutkan bahwa dengan bermain *game* diwaktu yang luang merupakan hal yang penting. Bermain *game* diwaktu yang luang bagi mereka dapat menciptakan suasana yang positif dan pola komunikasi keluarga dengan orientasi percakapan yang tinggi di lingkungan keluarga, (3) analisis menunjukkan hasil tidak signifikan terhadap korelasi intensitas bermain *game* dengan pola komunikasi keluarga. Melihat dari hasil temuan pada penelitian ini walaupun hubungan motif bermain *game online* dengan pola komunikasi keluarga suami tidak signifikan, tetapi berdasarkan teori dan fakta dapat dikatakan bahwa semakin tinggi bermain *game online* maka pola komunikasi keluarga semakin baik. Dari temuan tersebut juga didukung oleh penelitian lain Wei dan Lo (2006) bahwa teori penggunaan media juga berdampak pada pola komunikasi keluarga. Dalam temuannya bahwa dalam menggunakan suatu media, mereka merasa dimudahkan dalam segala hal. Selain itu Osmanovic dan Pecchioni (2016) menyebutkan bahwa menggunakan *game online* untuk berinteraksi bersama keluarga. Disisi lain, menambahkan pengalaman kepada anggota keluarga lainnya ketika bermain *game* dengan *game* yang berbeda. Selanjutnya, personal integrative needs (kebutuhan pribadi secara integratif) merupakan kebutuhan peneguhan kredibilitas, status individual.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan dan analisis yang telah dipaparkan pada penelitian ini, menunjukkan bahwa hasil analisis korelasi pada variabel intensitas bermain *game online* dengan pola komunikasi keluarga, menyatakan bahwa dari hubungan antar variabel tersebut tidak menunjukkan hubungan yang signifikan. Dikarenakan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan bermain *game online* didalam keluarga pola komunikasi keluarga tetap terjaga dengan baik. Responden menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* yang tepat dapat memperbaiki pola komunikasi keluarga Pola komunikasi keluarga tidak terganggu ketika suami bermain *game*, karena responden dalam penelitian ini adalah kategori ringan (*light*) dengan durasi satu sampai dengan dua jam. Bermain *game online* tidak disinyalir selalu mengandung unsur negatif, walaupun masih ada juga penelitian menemukan bahwa *game online* dapat memberikan Dampak negatif didalam lingkungan keluarga. Perbedaan tersebut dikarenakan efek durasi bermain *game online*. Hasil yang diperoleh dalam temuan ini bahwa bermain *game online* bagi seorang suami menunjukkan hasil yang

positif terhadap pola komunikasi keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* di lingkungan keluarga tidak menimbulkan konflik, melainkan pola komunikasi keluarga masih terjaga dengan baik.

### **Saran**

Saran yang dapat dilakukan oleh penelitian selanjutnya antara lain kategorisasi tipe keluarga tertutup dan terbuka pada pengguna *game online*, serta hubungan keluarga mandiri atau terdiri berbagai keluarga di dalam satu rumah pada pengguna *game online*. Saran bagi guru bimbingan konseling, antara lain penelitian ini bahwa (1) Jika dalam suatu keluarga suka bermain *game online* guru bimbingan konseling tidak perlu risau terhadap kesehatan mental pada anak, karena penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* tidak berkorelasi terhadap kesehatan mental anak, (2) Guru bimbingan konseling bisa memanfaatkan aktivitas bermain game online sebagai media media pembelajaran untuk melatih berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan pemecahan masalah bersama keluarga berbasis pada materi yang diajarkan di antara anggota keluarga, dan (3) Bermain game bisa juga sebagai sarana untuk membangun kebersamaan dalam keluarga, melatih keterampilan komunikasi, kolaborasi, bahkan dapat menumbuhkan kasih sayang sesama anggota keluarga.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak*, 2(1), 75–91.
- Babin, E. A., & Palazzolo, K. E. (2012). The relationships between parent communication patterns and sons' and daughters' intimate partner violence involvement: Perspectives from parents and young adult children. *Journal of Family Communication*, 12(1), 4–21. <https://doi.org/10.1080/15267431.2011.607740>
- Carlson, A., & Isaacs, A. M. (2018). Technological capital: An alternative to the digital divide. *Journal of Applied Communication Research*, 46(2), 243–265. <https://doi.org/10.1080/00909882.2018.1437279>
- Costa, L., & Veloso, A. (2016). Being (grand) players: review of digital games and their potential to enhance intergenerational interactions. *Journal of Intergenerational Relationships*, 14(1), 43–59. <https://doi.org/10.1080/15350770.2016.1138273>
- De la Cruz Paragas, F., & Lin, T. T. C. C. (2016). Organizing and reframing technological determinism. *New Media & Society*, 18(8), 1528–1546. <https://doi.org/10.1177/1461444814562156>
- Dharmamulya, S. (2005). *Permainan tradisional jawa*. Kepel Press.
- Dos Reis, T. A. (2018). Study on the alpha generation and the reflections of its behavior in the organizational environment. *Science*, 6(1), 9–19. <http://www.questjournals.org/jrhss/papers/vol6-issue1/C610919.pdf>
- Eklund, L. (2015). Playing video games together with others: Differences in gaming with family, friends and strangers. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7(3), 259–277. [https://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.259\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.259_1)
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media & Society*, 20(11), 4056–4073.
-

---

<https://doi.org/10.1177/1461444818767102>

- Gunanto, S. G. (2016). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter. *Journal of Animation and Games Studies*, 2(2), 207–228. <https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>
- Huang, C.-L. L., Yang, S. C., & Chen, A.-S. S. (2015). Motivations and gratification in an online game: Relationships among players' self-esteem, self-concept, and interpersonal relationships. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 43(2), 193–203. <https://doi.org/10.2224/sbp.2015.43.2.193>
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207. <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Jennings, N. (2017). Media and families: Looking ahead. *Journal of Family Communication*, 17(3), 203–207. <https://doi.org/10.1080/15267431.2017.1322972>
- Kemenag. (2019). *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2019 Tentang Pencatatan Pernikahan dan Pencabutan*.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset komunikasi*. Kencana.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–89. <https://doi.org/10.24036/rapun.v8i1.7955>
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>
- Muratet, M., Torguet, P., Jessel, J.-P. P., & Viallet, F. (2009). Towards a serious game to help students learn computer programming. *International Journal of Computer Games Technology*, 1. <https://doi.org/10.1155/2009/470590>
- Nap, H. H. H., Kort, Y. A. W. De, IJsselsteijn, W. A. A., De Kort, Y. A. W., & IJsselsteijn, W. A. A. (2009). Senior gamers: preferences, motivations and needs. *Gerontechnology*, 8(4), 247–262. <https://doi.org/10.4017/gt.2009.08.04.003.00>
- Newzoo. (2019). *Insights into the Indonesian Games Market*. <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/>
- Oduor, E., Neustaedter, C., Odom, W., Tang, A., Moallem, N., Tory, M., & Irani, P. (2016). The frustrations and benefits of mobile device usage in the home when co-present with family members. *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 1315–1327. <https://doi.org/10.1145/2901790.2901809>
- Osmanovic, S., & Pecchioni, L. (2016). Beyond entertainment: motivations and outcomes of video game playing by older adults and their younger family members. *Games and Culture*, 11(1–2), 130–149.

- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/JPU.2015.v02.i02.p05>
- POKKT & Decision Lab. (2018). A Behavioral Analysis of Mobile Gamers. In *POKKT, Decision Lab, SEA Market*. <https://www.decisionlab.co/library/a-behavioral-analysis-of-mobile-gamers-lp1>
- Redmond, D. L. (2010). The effect of video games on family communication and interaction. In *Future of Children* (Vol. 18). Digital Repository@ Iowa State University.
- Sami, A., Irfan, A., Bibi, A., Bukhari, S., Sami, A., Irfan, A., & Liaqut, H. (2018). Effect of latest technology and social media on interpersonal communication on youth of Balochistan. *Journal of Managerial Sciences*, XI (3), August, 475–490.
- Seok, S., & Dacosta, B. (2014). Distinguishing addiction from high engagement: An investigation into the social lives of adolescent and young adult massively multiplayer online game players. *Games and Culture*, 9(4), 227–254. <https://doi.org/10.1177/1555412014538811>
- Skoric, M. M., Gabriel Chong, Y. M., Scott Teng, K. Z., Amy Siew, S. C., & Skoric, M. M. (2012). Cultivation effects of video games: A longer-term experimental test of first-and second-order effects. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 31(9), 952–971. <https://doi.org/10.1521/jscp.2012.31.9.952>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Teng, Z., Li, Y., & Liu, Y. (2014). Online gaming, internet addiction, and aggression in Chinese male students: The mediating role of low self-control. *International Journal of Psychological Studies*, 6(2), 89. <https://doi.org/10.5539/ijps.v6n2p89>
- Uz, C., & Cagiltay, K. (2015). Social Interactions and Games. *Digital Education Review*, 27(27), 1–12. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.1-12>
- Wang, B., Taylor, L., & Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games. *New Media & Society*, 20(11), 4074–4094.