

**Pola Komunikasi Keluarga Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak (Studi Kasus Di Gampong Peunaga Baro, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat)**

**Muhammad Fadlan<sup>1\*</sup>, Juli Andriyani<sup>2</sup>, Reza Muttaqin<sup>3</sup>**

<sup>1-3</sup>Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry, Banda Aceh

Email: [190402074@student.ar-raniry.ac.id](mailto:190402074@student.ar-raniry.ac.id)<sup>1</sup>, [juli.andriyani@ar-raniry.ac.id](mailto:juli.andriyani@ar-raniry.ac.id)<sup>2</sup>, [reza.muttaqin@ar-raniry.ac.id](mailto:reza.muttaqin@ar-raniry.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

This study aims to analyze family communication patterns in addressing online game addiction among children in Gampong Peunaga Baro, Meureubo District, West Aceh Regency. This research employs a qualitative approach with a case study design to gain an in-depth understanding of the communication dynamics within families. The subjects of this study are families with children who engage in online gaming, with informants consisting of 6 parents and 6 village officials. Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation. The findings indicate that family communication patterns tend to be simple, less intensive, and unstructured. Communication between parents and children is generally limited to daily activities, thus it has not functioned optimally as a means of regulating children's behavior. In addition, most families do not have specific rules regarding the use of online games, and parental supervision tends to be weak and inconsistent. This condition allows children to use digital devices freely without clear limitations. Children's behavior in playing online games shows a tendency to be difficult to control, even after receiving warnings from parents. Furthermore, children tend to be unaware of the negative impacts of their gaming activities. On the other hand, environmental factors, such as peer influence, also play a significant role in shaping children's gaming habits. Nevertheless, children are still engaged in other activities such as studying, playing outdoors, and participating in religious practices. This study concludes that online game addiction among children is not only influenced by technological factors but also by weak family communication patterns. Therefore, strengthening family communication that is more open, intensive, and educative is essential to address this issue.

**Key Words:** Family Communication, Online Game Addiction, Children

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi keluarga dalam mengatasi kecanduan game online pada anak di Gampong Peunaga Baro, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk memahami secara mendalam dinamika komunikasi yang terjadi dalam keluarga. Subjek dalam penelitian ini adalah keluarga yang memiliki anak yang bermain game online, dengan informan yang terdiri dari 6 orang tua, serta 6 aparat gampong. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan

dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga yang terjadi cenderung bersifat sederhana, tidak intens, dan belum terstruktur. Komunikasi yang terjalin umumnya hanya berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, sehingga belum mampu berfungsi sebagai sarana pengendalian perilaku anak secara optimal. Selain itu, sebagian besar keluarga tidak memiliki aturan khusus terkait penggunaan game online, serta pengawasan yang dilakukan masih bersifat lemah dan tidak konsisten. Kondisi ini menyebabkan anak memiliki kebebasan dalam menggunakan perangkat digital tanpa batasan yang jelas. Perilaku anak dalam bermain game online menunjukkan kecenderungan sulit dikontrol, meskipun telah diberikan teguran oleh orang tua. Anak juga cenderung tidak menyadari dampak negatif dari aktivitas tersebut. Di sisi lain, faktor lingkungan seperti teman sebaya turut mempengaruhi kebiasaan anak dalam bermain game online. Meskipun demikian, anak masih terlibat dalam aktivitas lain seperti belajar, bermain di luar, dan beribadah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan game online pada anak tidak hanya dipengaruhi oleh faktor teknologi, tetapi juga oleh lemahnya pola komunikasi keluarga. Oleh karena itu, diperlukan penguatan komunikasi keluarga yang lebih terbuka, intens, dan edukatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

**Kata Kunci:** Komunikasi Keluarga, Kecanduan Game Online, Anak-anak

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital dewasa ini telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai dimensi kehidupan masyarakat, termasuk dalam pola interaksi sosial di lingkungan keluarga. Kemudahan akses internet melalui perangkat *smartphone* menjadikan teknologi sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali bagi anak-anak. Livingstone & Helsper (2008) mengemukakan bahwa anak-anak masa kini merupakan generasi digital yang tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi, sehingga memiliki tingkat intensitas penggunaan media yang tinggi sejak usia dini.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang paling diminati oleh anak-anak adalah game online. Game online menawarkan pengalaman interaktif yang menarik, penuh tantangan, serta memungkinkan interaksi virtual dengan pengguna lain. Kuss & Griffiths (2012) menyatakan bahwa daya tarik utama game online terletak pada sistem penghargaan, kompetisi, serta interaksi sosial yang mampu meningkatkan keterlibatan pemain secara berkelanjutan.

Pada dasarnya, game online dapat memberikan manfaat sebagai sarana hiburan dan relaksasi. Namun demikian, penggunaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif, terutama bagi anak-anak yang masih berada dalam tahap perkembangan. Kuss & Griffiths (2012) menegaskan bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat mengarah pada kecanduan, yang ditandai dengan kesulitan mengontrol durasi bermain serta munculnya ketergantungan secara psikologis.

Fenomena kecanduan game online pada anak menjadi perhatian serius dalam berbagai kajian ilmiah. World Health Organization (2022) bahkan telah mengklasifikasikan gaming disorder sebagai gangguan perilaku yang ditandai dengan hilangnya kontrol terhadap aktivitas bermain, meningkatnya prioritas terhadap game dibandingkan aktivitas lain, serta tetap berlanjutnya perilaku tersebut meskipun menimbulkan dampak negatif.

Kecanduan game online pada anak berpotensi memengaruhi berbagai aspek kehidupan, antara lain menurunnya prestasi akademik, berkurangnya kualitas interaksi sosial, serta melemahnya hubungan dalam keluarga. Lemmens et al. (2011) menemukan bahwa intensitas bermain game yang tinggi berkorelasi dengan penurunan kualitas hubungan sosial serta meningkatnya permasalahan perilaku pada anak.

Dalam konteks ini, keluarga memegang peran yang sangat krusial sebagai lingkungan pertama dan utama dalam pembentukan perilaku anak. Orang tua berperan sebagai agen utama dalam memberikan pendidikan, pengawasan, dan pembinaan. Bronfenbrenner (1979) menekankan bahwa keluarga merupakan lingkungan mikro yang paling berpengaruh dalam perkembangan individu, termasuk dalam membentuk kebiasaan dan perilaku anak.

Salah satu aspek fundamental dalam keluarga adalah komunikasi. Komunikasi keluarga berfungsi sebagai sarana penyampaian nilai dan norma, sekaligus membangun kedekatan emosional antara orang tua dan anak. DeVito (2016) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif dalam keluarga dapat meningkatkan pemahaman, kepercayaan, serta keterbukaan antar anggota keluarga.

Pola komunikasi keluarga yang terbuka, intens, dan suportif dapat membantu anak memahami batasan serta tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Sebaliknya, komunikasi yang terbatas dan kurang efektif dapat menyebabkan lemahnya kontrol terhadap perilaku anak. Littlejohn (2011) menyatakan bahwa komunikasi yang tidak efektif dapat menghambat proses pengawasan serta pembentukan perilaku dalam keluarga.

Namun, realitas di masyarakat menunjukkan bahwa tidak semua keluarga mampu menjalankan fungsi komunikasi secara optimal. Faktor seperti kesibukan orang tua, tuntutan pekerjaan, serta rendahnya literasi digital menjadi kendala dalam membangun komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak (Nikken & Schols, 2015).

Berdasarkan observasi awal di Gampong Peunaga Baro, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat, ditemukan bahwa pola komunikasi antara orang tua dan anak

cenderung terbatas dan kurang intens. Interaksi yang terjadi umumnya hanya berkaitan dengan aktivitas rutin sehari-hari, seperti tugas sekolah, makan, dan kegiatan lainnya, tanpa adanya pembahasan khusus mengenai penggunaan game online. Selain itu, sebagian besar keluarga belum memiliki aturan yang jelas terkait penggunaan handphone dan game online. Orang tua cenderung hanya memberikan teguran secara lisan tanpa disertai batasan waktu yang tegas, sehingga menunjukkan bahwa fungsi kontrol dalam keluarga belum berjalan secara optimal.

Pengawasan terhadap anak juga menghadapi berbagai kendala, terutama akibat kesibukan orang tua dalam bekerja. Dalam beberapa kasus, pengawasan lebih banyak dilakukan oleh salah satu orang tua, sementara yang lain memiliki keterbatasan waktu. Kondisi ini membuka peluang bagi anak untuk bermain game secara bebas tanpa kontrol yang konsisten.

Fenomena lain yang ditemukan adalah anak-anak tetap bermain game meskipun telah mendapatkan teguran dari orang tua. Mereka cenderung hanya berhenti sementara dan kembali bermain setelah beberapa waktu, yang menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan belum sepenuhnya efektif dalam mengubah perilaku anak. Di sisi lain, faktor lingkungan sosial, khususnya teman sebaya, juga memengaruhi kebiasaan anak dalam bermain game online. (Bandura, 2001) menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh proses belajar sosial melalui observasi terhadap lingkungan sekitar, termasuk interaksi dengan teman sebaya.

Meskipun demikian, anak-anak masih tetap terlibat dalam aktivitas lain seperti bermain di luar rumah, belajar, dan beribadah. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online belum sepenuhnya mengganggu seluruh aspek kehidupan anak, namun tetap memiliki potensi menjadi masalah serius apabila tidak ditangani dengan tepat. Selain peran keluarga, aparat Gampong juga telah melakukan berbagai upaya, seperti kegiatan keagamaan dan sosial, untuk mengalihkan perhatian anak dari game online. Namun, upaya tersebut masih bersifat terbatas dan belum mampu menyelesaikan permasalahan secara komprehensif, sehingga menunjukkan bahwa kecanduan game online merupakan fenomena kompleks yang melibatkan berbagai pihak.

Berdasarkan fenomena tersebut, tampak adanya kesenjangan antara kondisi ideal peran keluarga dalam mengontrol perilaku anak dengan realitas di lapangan. Kurangnya komunikasi yang efektif, tidak adanya aturan yang jelas, serta lemahnya pengawasan menjadi faktor utama yang berkontribusi terhadap kecanduan game online pada anak.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pola komunikasi keluarga dalam mengatasi kecanduan game online pada anak, khususnya di Gampong Peunaga Baro. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi, terutama dalam kajian komunikasi keluarga, serta menjadi referensi praktis bagi orang tua dan masyarakat dalam menghadapi permasalahan serupa

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan nyata, khususnya terkait dengan pola komunikasi keluarga dalam mengatasi kecanduan game online pada anak. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk mengeksplorasi makna, pengalaman, serta perspektif informan secara komprehensif dan kontekstual.

John W. Creswell (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi serta memahami makna yang dikonstruksi oleh individu atau kelompok terhadap suatu permasalahan sosial. Sementara itu, metode studi kasus digunakan karena penelitian ini berfokus pada kajian mendalam terhadap suatu fenomena tertentu dalam konteks kehidupan nyata, yaitu keluarga di Gampong Peunaga Baro. Yin (2020) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan strategi penelitian yang digunakan untuk menyelidiki fenomena kontemporer secara mendalam dalam konteks aslinya.

Penelitian ini dilaksanakan di Gampong Peunaga Baro, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya fenomena penggunaan game online pada anak yang cukup menonjol serta relevan dengan fokus kajian. Selain itu, lokasi tersebut mencerminkan kondisi nyata mengenai dinamika komunikasi keluarga dalam menghadapi perkembangan teknologi di masyarakat. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam rentang waktu tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan proses pengumpulan dan analisis data, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam dan berkelanjutan.

Subjek penelitian ini adalah keluarga yang memiliki anak yang bermain game online. Penentuan informan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa *purposive sampling* digunakan untuk memilih informan yang dianggap paling memahami permasalahan yang

diteliti. Dalam penelitian ini, informan terdiri atas 6 orang tua, anak, serta 6 aparatur Gampong sebagai informan pendukung. Keterlibatan berbagai pihak tersebut dimaksudkan untuk memperoleh beragam perspektif sehingga data yang dihasilkan menjadi lebih kaya dan mendalam.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari informan terkait pengalaman, pandangan, serta pola komunikasi yang berlangsung dalam keluarga. Bennett et al. (1984) menjelaskan bahwa wawancara kualitatif bertujuan untuk memahami dunia kehidupan informan dari sudut pandang mereka sendiri. Selain itu, observasi digunakan untuk mengamati secara langsung interaksi sosial dalam keluarga maupun lingkungan sekitar, sehingga peneliti dapat memahami konteks sosial yang melatarbelakangi perilaku anak. Dokumentasi juga dimanfaatkan sebagai data pendukung, berupa catatan, foto, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles (2020), yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi serta memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola dan hubungan yang ditemukan dalam data. Proses analisis ini berlangsung secara simultan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai, sehingga menghasilkan temuan yang sistematis dan mendalam.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi. Cohen et al. (2017) menjelaskan bahwa triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber dan metode sebagai pembanding. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber, yaitu orang tua, anak, dan aparatur Gampong, serta melalui berbagai teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang tinggi.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti juga memperhatikan aspek etika penelitian. Peneliti terlebih dahulu meminta persetujuan dari informan sebelum melakukan wawancara, menjaga kerahasiaan identitas informan, serta menghormati kenyamanan dan pandangan informan selama proses penelitian berlangsung. Pendekatan

ini dilakukan agar penelitian tidak hanya menghasilkan data yang valid, tetapi juga menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan serta etika dalam penelitian sosial

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga di Gampong Peunaga Baro cenderung bersifat sederhana dan belum terstruktur secara sistematis. Interaksi yang terjalin antara orang tua dan anak umumnya terbatas pada pembahasan aktivitas sehari-hari, seperti makan, belajar, dan kegiatan rutin lainnya, tanpa adanya diskusi khusus terkait penggunaan game online. Kondisi ini mengindikasikan bahwa komunikasi dalam keluarga masih berfokus pada pemenuhan kebutuhan interaksi dasar.

Selain itu, intensitas komunikasi dalam keluarga tergolong rendah. Sejumlah orang tua mengungkapkan bahwa tidak tersedia waktu khusus untuk melakukan percakapan yang mendalam dengan anak akibat kesibukan pekerjaan. Akibatnya, hubungan komunikasi yang terbentuk menjadi kurang intens dan belum mampu menjangkau pembahasan isu-isu penting, termasuk penggunaan teknologi.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar keluarga belum memiliki regulasi khusus terkait penggunaan *handphone* dan *game online*. Orang tua cenderung hanya memberikan teguran secara lisan tanpa disertai batasan waktu yang jelas, sehingga anak memiliki kebebasan dalam menggunakan perangkat sesuai keinginannya.

Dalam aspek pengawasan, ditemukan bahwa kontrol orang tua terhadap aktivitas bermain *game online* pada anak masih relatif lemah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua karena tuntutan pekerjaan, sehingga pengawasan tidak dilakukan secara konsisten. Dalam beberapa kasus, tanggung jawab pengawasan hanya dijalankan oleh salah satu orang tua.

Lebih lanjut, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya perubahan perilaku pada anak sejak terlibat dalam aktivitas *game online*, seperti meningkatnya emosi, kesulitan untuk dikendalikan, serta berkurangnya responsivitas terhadap panggilan orang tua. Meskipun perubahan tersebut tidak selalu bersifat ekstrem, kondisi ini tetap menunjukkan adanya dampak dari penggunaan game online.

Anak-anak juga menunjukkan kecenderungan untuk tetap bermain game meskipun telah mendapatkan teguran dari orang tua. Umumnya, mereka hanya menghentikan aktivitas tersebut untuk sementara waktu, kemudian kembali bermain

setelah beberapa saat. Hal ini mengindikasikan bahwa teguran yang diberikan belum mampu memberikan pengaruh jangka panjang terhadap perubahan perilaku anak.

Faktor lingkungan sosial turut menjadi salah satu penyebab anak terlibat dalam permainan *game online*. Sebagian besar anak menyatakan bahwa aktivitas tersebut dilakukan karena mengikuti teman sebaya yang memiliki kebiasaan serupa. Dengan demikian, lingkungan sosial memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembentukan perilaku anak.

Meskipun demikian, anak-anak masih tetap terlibat dalam berbagai aktivitas lain, seperti bermain di luar rumah, belajar, dan beribadah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game online belum sepenuhnya mengganggu seluruh aspek kehidupan anak, namun tetap memiliki potensi untuk berkembang menjadi permasalahan yang lebih serius apabila tidak ditangani secara tepat.

Selain itu, anak-anak cenderung memiliki persepsi bahwa bermain *game online* tidak memberikan dampak negatif terhadap kehidupan mereka. Mereka merasa tetap mampu menjalankan aktivitas sehari-hari, seperti bersekolah dan beribadah, tanpa mengalami gangguan akibat penggunaan game online.

Dari perspektif aparat gampong, fenomena kecanduan game online telah menjadi perhatian di tengah masyarakat. Namun demikian, upaya yang dilakukan masih terbatas pada pemberian nasihat serta pelaksanaan kegiatan keagamaan, dan belum terdapat kebijakan atau aturan khusus yang bersifat mengikat terkait penggunaan game online di lingkungan Gampong.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga yang berlangsung masih berada pada tataran fungsional dan belum mencapai tingkat efektivitas yang optimal. Temuan ini sejalan dengan pandangan DeVito (2016) yang menegaskan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam membangun pemahaman serta kedekatan emosional antarindividu.

Keterbatasan intensitas komunikasi dalam keluarga mengindikasikan adanya hambatan dalam proses internalisasi nilai dan norma pada anak. Littlejohn (2011) menyatakan bahwa komunikasi yang kurang intens dan tidak terbuka dapat melemahkan peran keluarga sebagai agen sosialisasi utama.

Ketiadaan aturan yang jelas terkait penggunaan game online mencerminkan lemahnya fungsi kontrol dalam keluarga. Dalam perspektif teori kontrol sosial, keluarga seharusnya berperan penting dalam mengarahkan perilaku anak melalui penerapan aturan

yang konsisten (Hirschi, 1969). Ketika aturan tersebut tidak tersedia atau tidak diterapkan secara tegas, anak cenderung bertindak tanpa batasan yang jelas.

Lemahnya pengawasan orang tua turut memperkuat kecenderungan anak untuk terlibat dalam penggunaan game secara berlebihan. Nikken & Schols (2015) menjelaskan bahwa tingkat keterlibatan orang tua dalam mengawasi penggunaan media memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku anak dalam memanfaatkan teknologi.

Perubahan perilaku anak yang ditunjukkan melalui peningkatan emosi serta kesulitan dalam mengendalikan diri mengindikasikan adanya dampak psikologis dari penggunaan game online. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Lemmens et al. (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat memengaruhi kondisi emosional serta perilaku sosial anak.

Kecenderungan anak untuk kembali bermain game setelah memperoleh teguran menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan belum efektif dalam mengubah perilaku. Dalam kerangka teori belajar sosial, perilaku yang tidak diikuti dengan konsekuensi yang jelas cenderung akan diulang (Bandura, 1977).

Pengaruh teman sebaya sebagai faktor eksternal menunjukkan bahwa perilaku anak tidak hanya dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, tetapi juga oleh lingkungan sosial. Bandura (2001) menegaskan bahwa individu belajar melalui proses observasi terhadap lingkungan sekitarnya, termasuk interaksi dengan teman sebaya.

Menariknya, anak-anak tidak memandang bahwa game online memberikan dampak negatif terhadap kehidupan mereka. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan persepsi antara anak dan orang tua, yang mengindikasikan belum optimalnya komunikasi yang bersifat edukatif dalam keluarga.

Dalam konteks ini, komunikasi keluarga seharusnya tidak hanya berfungsi sebagai sarana interaksi, tetapi juga sebagai media edukasi dan pembentukan kesadaran pada anak. DeVito (2016) menekankan pentingnya komunikasi yang mampu membangun pemahaman serta kesadaran individu terhadap perilaku yang dilakukan.

Dari perspektif sosial, keterlibatan aparat Gampong yang masih terbatas menunjukkan bahwa penanganan masalah kecanduan *game online* belum dilakukan secara sistematis. Hal ini mengindikasikan perlunya sinergi antara keluarga dan masyarakat dalam mengatasi permasalahan tersebut secara lebih komprehensif.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada temuan bahwa kecanduan *game online* pada anak tidak semata-mata disebabkan oleh faktor teknologi atau lingkungan, melainkan lebih dominan dipengaruhi oleh pola komunikasi keluarga yang

cenderung dangkal, tidak terarah, dan tidak konsisten. Penelitian ini menegaskan bahwa keberadaan komunikasi saja tidak memadai; kualitas komunikasi menjadi faktor kunci dalam pembentukan perilaku anak.

Selain itu, penelitian ini juga mengungkap bahwa komunikasi keluarga dalam konteks lokal memiliki karakteristik tersendiri, yaitu komunikasi yang berlangsung namun belum menyentuh aspek pengendalian perilaku secara efektif. Temuan ini memberikan kontribusi baru dalam kajian komunikasi keluarga, khususnya dalam konteks masyarakat pedesaan.

Dengan demikian, penguatan pola komunikasi keluarga yang lebih terbuka, intens, dan terstruktur menjadi sangat penting dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada anak. Komunikasi yang efektif diharapkan mampu membangun kesadaran, meningkatkan kontrol diri, serta mendorong terbentuknya perilaku yang lebih sehat dalam penggunaan teknologi

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi keluarga di Gampong Peunaga Baro dalam upaya mengatasi kecanduan game online pada anak masih belum berjalan secara optimal. Interaksi komunikasi antara orang tua dan anak cenderung bersifat sederhana, singkat, serta terbatas pada pembahasan aktivitas sehari-hari, sehingga belum mampu menjangkau aspek pengendalian perilaku anak secara komprehensif. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa fungsi komunikasi keluarga belum sepenuhnya berperan sebagai media edukasi maupun kontrol sosial.

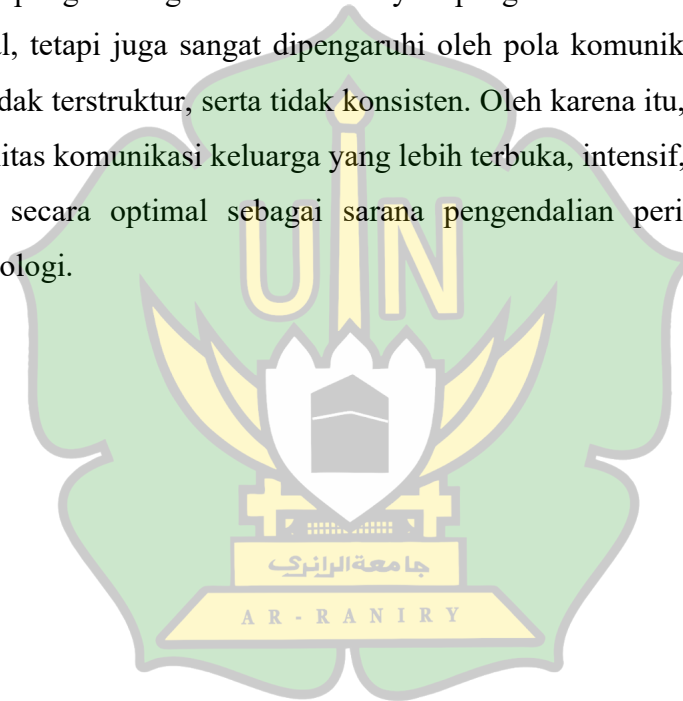
Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar keluarga belum memiliki aturan yang spesifik terkait penggunaan handphone dan game online. Pola pengawasan yang dilakukan oleh orang tua juga masih bersifat tidak konsisten dan relatif lemah, yang dipengaruhi oleh kesibukan pekerjaan. Situasi ini memberikan peluang yang cukup luas bagi anak untuk mengakses perangkat digital tanpa batasan yang jelas, sehingga berpotensi meningkatkan risiko kecanduan game online.

Perilaku anak dalam bermain game online menunjukkan adanya kecenderungan sulit dikendalikan, meskipun telah mendapatkan teguran dari orang tua. Anak umumnya hanya menghentikan aktivitas bermain secara sementara, kemudian kembali melanjutkannya setelah beberapa waktu. Hal ini mencerminkan bahwa komunikasi yang dilakukan belum efektif dalam membangun kesadaran serta mendorong perubahan

perilaku pada anak. Di sisi lain, anak juga cenderung belum memiliki pemahaman yang memadai terkait dampak negatif penggunaan game online terhadap kehidupan mereka.

Faktor lingkungan sosial, khususnya pengaruh teman sebaya, juga terbukti memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kebiasaan anak dalam bermain game online. Anak cenderung meniru perilaku teman-temannya, sehingga aktivitas bermain game dipersepsikan sebagai sesuatu yang wajar dan menyenangkan. Meskipun demikian, anak masih tetap terlibat dalam berbagai aktivitas lain seperti bermain di luar rumah, belajar, dan beribadah, yang menunjukkan bahwa kecanduan game online belum sepenuhnya mengganggu seluruh aspek kehidupan mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa fenomena kecanduan game online pada anak di Gampong Peunaga Baro tidak hanya dipengaruhi oleh faktor teknologi dan lingkungan sosial, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh pola komunikasi keluarga yang kurang efektif, tidak terstruktur, serta tidak konsisten. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kualitas komunikasi keluarga yang lebih terbuka, intensif, dan edukatif agar dapat berfungsi secara optimal sebagai sarana pengendalian perilaku anak dalam penggunaan teknologi.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory of Mass Communication. *Media Psychology*, 3(3), 265–299. [https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303\\_03](https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03)
- Bennett, N., Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational Research: An Introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3), 274. <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Harvard University Press.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research Methods in Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>
- DeVito, J. A. (2016). *The interpersonal communication book (14th ed.)*. . Pearson.
- Hirschi, T. (1969). *Causes of delinquency*. University of California Press. University of California Press.
- John W. Creswell, J. D. C. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Littlejohn, S. W. , & F. K. A. (2011). *Theories of human communication (10th ed.)*. Waveland Press.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental Mediation of Children’s Internet Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Miles, M. B. , H. A. M. , & S. J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.)* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423–3435. <https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. . Alfabeta.
- World Health Organizatio. (2022). *World mental health report: transforming mental health for all*.
- Yin, R. K. (2020). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). SAGE Publications.