

Kasih Ibu Sepanjang Masa: Optimisme Ibu dalam Menghadapi Anak yang Kecanduan Games Online

Yonathan Setyawan¹
Andreas Happy Fathur²
Nadia Pramudita³

Prodi Psikologi (Kampus Madiun) Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya^{1,2,3}

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 10 April 2024

Revised: 13 Mei 2024

Accepted: 21 Mei 2024

Key words:

Optimisme, Kecanduan, Game Online

DOI: [10.24246/jwop.v2i1.12037](https://doi.org/10.24246/jwop.v2i1.12037)

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the definition of maternal optimism in dealing with children who are addicted to online games. The subject in the study amounted to one person selected based on the criteria, namely mothers with children who have an online game addiction. This data collection technique uses semi-structured interviews with the Theory-Led Thematic Analysis approach. The results concluded that the subject has optimism in children who experience online game addiction based on aspects of optimism, namely the permanence aspect, which can be seen from the subject overcoming the problem of children's addiction by limiting the hours of playing the game and supervising the child's behavior in playing online games. Then the pervasiveness aspect is that the subject knows the specific cause of the child's behavior or emotions and knows why close relatives talk about the child's negative behavior or emotions from the impact of online gaming. In the personalization aspect, where the subject is involved in supervising the child, the subject has succeeded in dealing with the problem by removing games that trigger the child's negative emotions and guiding the child to convey his emotions properly.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui gambaran optimisme ibu dalam menghadapi anak yang kecanduan game online. Subjek dalam penelitian berjumlah satu orang yang dipilih berdasarkan kriteria yaitu ibu dengan anak yang memiliki kecanduan game online. Teknik pengumpulan data ini menggunakan wawancara semi struktur dengan pendekatan Theory Led Thematic Analysis. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa subjek memiliki optimisme pada anak yang mengalami kecanduan game online yang didasarkan dari aspek optimisme yaitu aspek permanence yang terlihat dari subjek mengatasi masalah kecanduan anak dengan cara membatasi jam dalam melakukan permainan, dan melakukan pengawasan pada perilaku anak dalam melakukan permainan game online, kemudian aspek pervasiveness yaitu subjek mengetahui penyebab khusus munculnya perilaku/ emosi anak dan mengetahui mengapa kerabat dekat membicarakan perilaku/emosi anak yang negatif dari dampak permainan game online, dan aspek personalization dimana subjek ikut terlibat dalam mengawasi anak, subjek sudah berhasil dalam menghadapi permasalahannya dengan cara menghapus permainan yang memicu emosi negatif anak dan membimbing anak untuk menyampaikan emosinya dengan baik.

¹Corresponding author: yonathan.setyawan@ukwms.ac.id

PENDAHULUAN

Penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak telah menjadi fenomena sosial yang umum terjadi di era digital. Studi yang dirangkum dalam *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa jumlah anak berusia 15 tahun dengan akses internet di rumah telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir di hampir semua negara OECD begitu pula jumlah remaja yang memiliki akses ke perangkat elektronik terutama ponsel pintar dan laptop (Graafland, 2018). Young (2009) menyatakan bahwa *game online* adalah sebuah situs dengan berbagai jenis permainan yang melibatkan banyak pengguna internet di tempat yang berbeda untuk terhubung secara bersamaan melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan melalui media apapun, seperti *personal computer (PC)*, *smartphone*, dan konsol (Király et al., 2014). Di Indonesia, jumlah pemain *online* mencapai 60 juta pada tahun 2018 dan diperkirakan akan mencapai 100 juta pada tahun 2020 (*Mobile Marketing Association*, 2019).

Menurut Young (2009), *game online* memiliki berbagai macam jenis, seperti *game* petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran dengan aturan dan level tertentu. Meningkatnya fitur-fitur *game online* dan jumlah *game online* baru menarik lebih banyak remaja yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* setiap hari (Lee & Kim, 2017). Sehingga hal tersebut dapat memberikan dampak negatif dari *game online* dapat menyebabkan kecanduan (Ariantoro, 2016).

Sebuah survei yang dilakukan pada tahun 2020 menunjukkan bahwa 14,4 persen anak muda dewasa dan lebih dari 19 persen remaja kecanduan internet (Tim CNN, 2021). Remaja lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja adalah masa ketidakstabilan, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk tertarik untuk mencoba hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2017). Selama beberapa tahun terakhir, seiring dengan meningkatnya akses digital anak-anak, penggunaan perangkat digital yang tidak terkendali dan tidak disadari telah dimulai, dan konsep kecanduan digital, kecanduan layar, dan kecanduan permainan digital telah muncul (UNICEF, 2017). Kecanduan *game* digital dicirikan sebagai penggunaan yang berlebihan dan tidak terkendali yang menyebabkan masalah sosial dan emosional dalam kehidupan seseorang dan mengganggu apa yang harus mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

Penelitian sebelumnya terkait dengan *game online* yaitu: penelitian yang dilakukan oleh Hermawan & Kudus (2021) yang menyatakan bahwa peran orang tua sangat penting untuk pertumbuhan anak untuk itu orang tua harus melakukan beberapa hal agar anak tidak kecanduan *gadget* dan *game online* diantaranya: dengan cara pendampingan, pengawasan dan komunikasi terbuka (Hermawan & Kudus, 2021). Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Renata dkk (2023) menyatakan orang tua tidak mampu melakukan komunikasi interpersonal yang baik dengan anaknya, sikap orang tua cenderung keras dan reaktif dalam menghadapi masalah kecanduan *game online* yang dapat disimpulkan komunikasi interpersonal orang tua yang kurang baik dengan anak (Renata, Nurdiantara, & Nurhakim, 2023).

Penelitian Wisesa dan Tranggono (2023) juga menemukan kurangnya kedekatan orang tua terhadap anaknya hingga sang anak tersebut kecanduan dalam bermain *game* yang terjadi di Kabupaten Probolinggo (Wisesa & Tranggono, 2023). Hasil Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2024) yang menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua yang memiliki kecanduan *game online* ditentukan juga oleh gaya pengasuhan orang tua terhadap anak. Hal senada juga di dikatakan oleh Kurniawan, Masyhadiah & Gay (2024) ini menunjukkan bahwa kedekatan dalam hubungan orang tua dan anak baik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam sebuah hubungan terdapat rasa saling tergantung satu sama lain. Rasa saling ketergantungan antara orang tua dan anak menimbulkan kedekatan di antara keduanya. Namun, dalam kedekatan itu, orang tua dan

anak memiliki pengalaman, motivasi, dan kepribadian yang berbeda, sehingga memengaruhi persepsi mereka tentang berbagai hal.

Melihat hasil penelitian terkait kecanduan *games online* pada anak dan orang tua hanya berkaitan dengan komunikasi orang tua yang memberikan pengaruh pada kecanduan *game online* pada anak. Oleh sebab itu, peneliti ingin mencoba mengetahui sisi pandangan orang tua dalam menghadapi kecanduan *game online* khususnya terkait dengan optimisme orang tua.

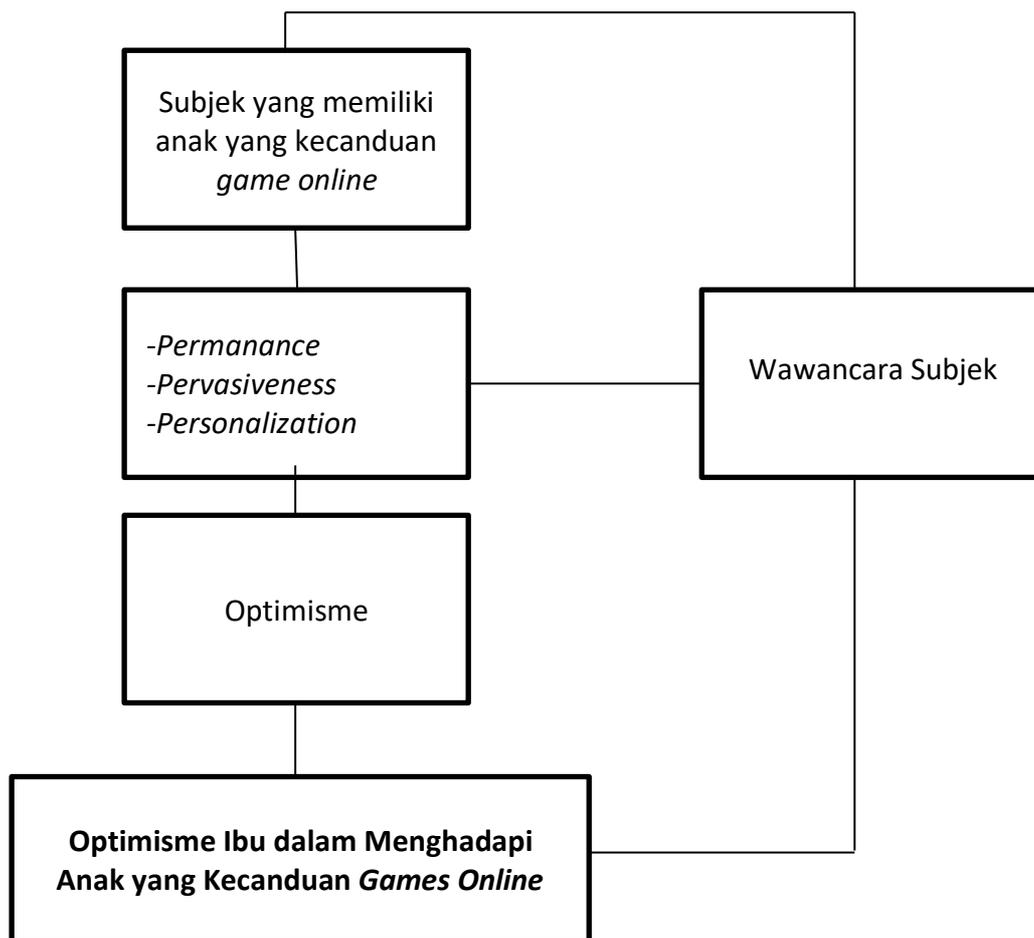
Permasalahan kecanduan *game* ini tentu bukan hanya dialami oleh anak saja, melainkan bisa berdampak pada ibu sebagai orang tua. Ibu juga akan merasa khawatir pada anaknya jika kecanduan *game online* hingga tidak bisa bersosialisasi dengan baik. Pada penelitian kali ini, peneliti mendalami tentang optimisme orang tua terhadap anaknya yang kecanduan bermain *game online*. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama subjek yang dimana subjek ini memiliki anak yang kecanduan bermain *game online*. Wawancara ini dilakukan pada hari Senin, 16 Oktober 2023. dimana subjek merupakan ibu yang mempunyai 3 orang anak dan ketiga anak dari subjek diantaranya sudah mulai kecanduan bermain *game online*, yaitu anak yang terakhir. Menurut keterangan subjek, anaknya sudah mulai mengalami gangguan emosional, seperti marah-marah, dan timbul perasaan risau saat tidak memegang *handphone*. Gangguan yang dialami oleh anak dari subjek bukan hanya itu. menurut keterangan subjek, anaknya juga menjadi individu yang anti sosial, subjek menerangkan, anaknya jika berkumpul saat ada acara tidak pernah mengobrol dengan orang di sekitarnya, bahkan melihat sekitar pun tidak pernah. Pandangan dari anak itu hanya untuk *handphone* saja, tidak peduli dengan keadaan sekitarnya sedang ada apa, dan jika dipanggil saat bermain game, anak itu akan menjawab dengan nada tinggi. Peristiwa tersebut tidak subjek pasrah dengan keadaan anaknya. Menurut keterangannya, semakin berjalannya waktu, subjek juga mulai mendampingi anaknya agar tidak menjadi anak yang anti sosial, subjek selalu berusaha untuk menghindarkan *game online* dari anaknya, agar tidak kecanduan semakin jauh dan dari keterangan subjek, subjek percaya anaknya semakin lama akan berubah, jika pendampingan yang dilakukan oleh subjek dilakukan secara konsisten.

Menilik hasil wawancara diatas, dapat dijelaskan bahwa orangtua yang memiliki anak kecanduan bermain *game online*, memiliki optimisme terhadap perubahan anaknya terhadap kecanduan *game online*. Tinjauan literatur mengungkapkan pentingnya faktor orang tua terhadap kepuasan hidup remaja, termasuk keterlibatan orang tua, hubungan orang tua-anak, dan dukungan orang tua (Ash & Huebner, 2001; Flouri & Buchanan, 2002; Gilman & Huebner, 2006; Suldo & Huebner, 2004b; Zimmerman, Salem, & Maton, 1995). Keterlibatan dan dukungan orang tua ini salah satunya adalah saat orang tua memiliki optimisme dalam mendidik dan mengasuh anak terkait dengan anak yang kecanduan *games online*.

Menurut Scheuller & Seligman (2008) optimisme adalah keadaan dimana seseorang melihat sisi terang kehidupan dan mempertahankan harapan ditengah tantangan dan percaya bahwa semuanya akan berjalan dengan baik. Hal senada juga mengatakan optimisme dalam hidup merupakan suatu hal yang penting untuk dimiliki oleh setiap orang karena akan membangun kegigihan untuk selalu beraktivitas dengan normal, penuh semangat, dan baik untuk diri sendiri. Individu yang mampu menerima dirinya sendiri akan diikuti dengan sikap optimis dalam menghadapi masa depan (Aidina, Nisa, & Sulistyani, 2013). Hal ini juga diperkuat bahwa optimisme merupakan komponen psikologi positif yang berhubungan dengan emosi positif dan perilaku positif yang mengarah pada kehidupan yang sehat, bebas dari stres, hubungan sosial yang baik (Daraei & Ghaderi, 2012).

Aspek-aspek dari optimisme menurut Seligman (2006) yaitu: a) Aspek *permanence* yang memiliki makna bahwa seseorang menyikapi suatu peristiwa buruk maupun baik memiliki penyebab yang menetap maupun sementara; b) Aspek *pervasiveness* yang memiliki makna bahwa seseorang yang optimis akan menelusuri suatu penyebab permasalahan hingga

akar-akarnya; c) Aspek *personalization* menjelaskan setiap penyebab dari suatu kegagalan berasal dari internal (diri individu) atau eksternal (orang lain). Penelitian mengatakan kelekatan anak dengan ibu memiliki hubungan positif yang signifikan dengan optimisme hidup yang berarti remaja yang memiliki kelekatan dengan ibu yang tinggi cenderung memiliki optimisme hidup yang tinggi. Hal ini sejalan dengan McGinnis (1995) yang menemukan bahwa perusahaan General Electric yang termasuk dalam sepuluh perusahaan industri terbesar di dunia dipimpin oleh seseorang yang optimis akan masa depan berdasarkan prinsip dan karakter yang ditanamkan oleh ibunya. Menilik permasalahan dan tinjauan teori diatas peneliti tertarik untuk melihat bagaimana gambaran optimisme ibu yang memiliki anak yang kecanduan *games online* dengan alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Berdasarkan alur penelitian diatas, tujuan penelitian ini adalah mengungkap bagaimanakah optimisme ibu dalam mengubah perilaku kecanduan *game online* yang dilihat aspek-aspek optimisme yaitu aspek *permanance*, *pervasiveness*, dan *personalization*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian kualitatif studi kasus yang bertujuan untuk menggambarkan aspek optimisme ibu dengan anak yang mengalami kecanduan *games online*. Teknik analisis data kualitatif sesuai dengan pendekatan *thematic*

analysis, sebuah teori yang diperoleh secara induktif dari penelitian tentang fenomena yang akan dijelaskan, diidentifikasi dan dianalisa sehingga dilaporkan pola-pola dalam data dari hasil fenomena yang akan dijelaskan. *Thematic analysis* juga dibagi menjadi dua, yaitu *Inductive thematic analysis* dan *Theory-led thematic analysis*. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik analisis data *Theory-led thematic analysis*.

Subjek penelitian ini berjumlah satu orang dengan karakteristik seorang ibu yang memiliki anak yang kecanduan *games online*. Subjek dipilih oleh peneliti untuk mengukur tingkat adiksi anaknya terhadap *games online* dengan kriteria anak telah bermain *game online* lebih dari 6 bulan, dan melakukan wawancara dengan panduan kuesioner *The Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* yang dikembangkan oleh Jap et al., (2013) dengan 5 item pernyataan dan didapatkan hasil bahwa subjek sepanjang hari telah memikirkan *game online*, durasi bermain *game online* terus bertambah dari 2 jam menjadi sepanjang hari, anak mengaku jika merasa bosan jika tidak bermain *game online*, orang disekitarnya sulit untuk mengaturnya, dan kurang tidur karena terus bermain *game online*. Data diperoleh dengan menggunakan pedoman wawancara semi terstruktur dengan menggunakan aspek-aspek optimisme dari Seligman (2006) yaitu: a). Aspek *permanence* yang memiliki makna bahwa seseorang menyikapi suatu peristiwa buruk maupun baik memiliki penyebab yang menetap maupun sementara. b). Aspek *pervasiveness* yang memiliki makna bahwa seseorang yang optimis akan menelusuri suatu penyebab permasalahan hingga akar-akarnya. c.) Aspek *personalization* menjelaskan setiap penyebab dari suatu kegagalan berasal dari internal (diri individu) atau eksternal (orang lain). Adapun *guideline* wawancara yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 1. Guideline Wawancara

Aspek	Indikator	Pertanyaan
<i>Permanence</i> (ketetapan suatu peristiwa)	<ol style="list-style-type: none"> Konsistensi sikap Ketahanan menghadapi masalah 	<ol style="list-style-type: none"> Saat menghadapi permasalahan anak ibu? Apa yang ibu lakukan? Apakah ibu memiliki ketahanan yang kuat dalam menghadapi permasalahan anak ibu? Mungkin bagaimana kesabaran ibu. Saat ibu sudah memilih untuk membenarkan jalan anak ibu, apakah ibu bisa mempertahankan konsistensi tersebut?
<i>Pervasiveness</i> (keluasan suatu peristiwa)	<ol style="list-style-type: none"> Pemikiran emosional dan terhadap masalah Pengaruh interaksi sosial 	<ol style="list-style-type: none"> Apa pemikiran atau ide-ide yang sempat muncul untuk menghadapi permasalahan tersebut? Bagaimana emosi yang timbul saat menghadapi masalah tersebut? Apakah orang luar sempat mempengaruhi pemikiran ibu saat menghadapi permasalahan tersebut?
<i>Personalization</i> (sumber suatu peristiwa)	<ol style="list-style-type: none"> Percaya diri mengatasi masalah. Respon terhadap masalah 	<ol style="list-style-type: none"> Apakah ibu yakin dan percaya akan proses dalam menghadapi masalah anak ibu? Bagaimana respon ibu saat mengetahui perilaku anak ibu yang diakibatkan oleh kecanduan bermain <i>game</i>? Bagaimana respon yang ibu lakukan setelah melihat seperti itu?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara pada ibu yang memiliki anak yang kecanduan *game online* peneliti dapat menggambarkan optimisme yang didasarkan dari aspek-aspek optimisme Seligman (2006) yaitu sebagai berikut:

a. *Permanance*

Jika kita melihat definisi dari aspek *permanence* memiliki makna bahwa seseorang menyikapi suatu peristiwa buruk maupun baik memiliki penyebab yang menetap maupun sementara. Individu yang optimis akan memandang peristiwa yang buruk akan bersifat sementara dalam kehidupannya. Peristiwa buruk juga dipandang sebagai sesuatu yang bisa ditempuh dengan waktu yang tidak lama. Sebaliknya, peristiwa baik akan dipandang sebagai peristiwa yang bersifat menetap. Peristiwa baik juga akan dipandang berasal dari dalam individu yang optimis. Berdasarkan hasil wawancara subjek dapat dikatakan memiliki aspek *permanence* yang tergambarkan dari hasil wawancara sebagai berikut:

“kalau siang disuruh tidur itu mengurangi jam maen hp, Trus sorenya TPA.”

Melihat hasil wawancara tersebut dapat dikatakan subjek dalam menghadapi anaknya yang bermain *game online* dengan cara mengurangi anak untuk bermain hp dan lebih memperbanyak kegiatan luar/kegiatan sosial. Selain itu subjek juga mengawasi perilaku anak saat bermain *games online* yang dapat tergambarkan melalui hasil wawancara yaitu:

“cuman dibatasi jamnya dan kita terus mengontrol kayak apa yang dimainkan anak, edukasi apa ngga, kalau permainan sekarang kan, kita bisa lihat hpnya, kalau masih mengedukasi, oke silahkan, tapi kan kita harus tau jamnya dia main, kalau main hp sambil tidur atau duduk, itu kan kita bisa mengawasi karna setiap hari dirumah, gitu”

Menilik hasil wawancara tersebut, dapat dikatakan bahwa subjek mengawasi perilaku anak terkait dengan apa saja permainan yang dimainkan anak di *handphone*. Saat subjek memberikan *handphone* pada anaknya untuk bermain subjek membiarkan namun tetap memantau permainan apa saja yang dimainkan dan bagaimana respon perilaku anak terhadap permainan tersebut. Hal ini dilakukan agar anak tidak terjerumus ke dalam hal yang negatif dan berusaha agar anaknya tidak menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengatakan pentingnya orang tua untuk mendidik anak agar berperilaku secara efektif yang sehubungan dengan *video game* dan memantau kebiasaan bermain *video game* anak (Donati, dkk, 2021). Subjek juga berusaha untuk membuat kesepakatan dengan anak agar anak mampu menyelesaikan permasalahannya sendiri terkait dengan kehidupan/tanggung jawab pada dirinya sendiri yang dapat kita lihat dari hasil wawancara sebagai berikut:

“Cuman kan kita sebagai orangtua takut, jadi hp disita, kok melihat anak murung, jadi kan kita melihatnya kasihan juga, Cuma kan jamannya sudah modern, ga mungkin anak gak di bolehin maen hp, karena teman-temannya juga pakai hp, oleh karena itu ya kita berikan hp untuk bermain namun harus ada aturan mainnya dan batasan juga, sehingga terjadi kesepakatan kalo waktunya belajar ya belajar, waktunya nge-games ya nge-games.”

Hal yang biasanya dilakukan oleh subjek yaitu memberitahukan kepada anaknya tersebut tentang batasan bermain *game online* sehingga akan memunculkan adanya

perubahan perilaku dari anak, sehingga yang dilakukan subjek tersebut akan membuat munculkan perasaan takut pada subjek, sehingga memantik perasaan untuk segera menyelesaikan masalahnya. Subjek juga terus melakukan pengawasan dalam melakukan permainan *game online* supaya anak dapat merubah perilaku dalam memainkan permainan *game online* ini, hal ini tergambarkan dalam hasil wawancara yaitu:

“intinya yang edukasi lah. Apa yang dia lihat, menurut aku kalau masih edukasi, terserah gapapa.”

Pengawasan tentang apa saja yang dilihat oleh anak, dan berusaha mengarahkan pada hal edukasi. Apabila yang anaknya mainkan dan lihat masih dapat mengedukasi anak maka subjek membiarkan saja, namun jika apa yang anaknya mainkan bukan yang seharusnya dimainkan maka subjek juga akan bertindak dan memberitahukan kepada anaknya bahwa itu tidak baik. Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan aspek *permanence* ini dapat dikatakan bahwa subjek memiliki optimisme mengatasi masalah kecanduan dengan cara membatasi jam dalam melakukan permainan, dan melakukan pengawasan permainan yang dimainkan oleh anak. Melihat tindakan yang dilakukan oleh subjek, sejalan dengan penelitian yang mengatakan rekomendasi *game* berperan dalam mengubah fungsi otak anak dan juga memberikan solusi kepada anak yang kecanduan *game*. Berdasarkan hasil yang didapat, dapat diketahui bahwa *game* edukasi lebih mendidik dan menghindari kecanduan. Kecanduan *game* terjadi pada *game* yang bersifat hiburan. *Game* ini dapat menyebabkan anak memiliki perilaku yang tidak baik. *Game* edukasi berperan untuk mengajarkan anak menjadi lebih baik (Rosyati, dkk, 2020).

b. Pervasiveness

Jika melihat aspek *pervasiveness* memiliki makna bahwa seseorang yang optimis akan menelusuri suatu penyebab permasalahan hingga akar-akarnya. Individu yang optimis tidak akan memberikan alasan-alasan yang universal sebagai penyebab dari kegagalannya, namun alasan dari setiap kegagalan bisa dijelaskan secara spesifik mengenai penyebabnya. Adapun hasil wawancara yang didasarkan dari aspek *pervasiveness* ini sebagai berikut:

“gimana ya, kagetnya gini, kagetnya emosi, emosinya itu kayak ngambek, diem, kayak jalan bolak-balik gitu, pinginnya memegang hp, tapi kan hp nya di saya dan wifinya mati, jadi lama-lama ya ga marah, tapi masih jalan-jalan sendiri kayak mikirin sesuatu”

Dari pernyataan diatas, dapat dikatakan bahwa perilaku yang dimunculkan oleh anak, yang masih dibingungkan oleh subjek. Banyak perilaku yang kurang wajar dimunculkan oleh anak subjek. Subjek kebingungan, karena pada umur anaknya, perubahan emosi saat bermain *game* sangatlah nampak jelas. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang menyatakan mayoritas responden yang mengalami kecanduan *game online* dalam kategori cukup memiliki konflik interaksi yang rendah dengan orang tua mereka. Konflik interaksi dengan orang tua dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *game online*. Orang tua diharapkan dapat melakukan interaksi yang baik sesuai dengan tahapan perkembangan remaja. Orang tua harus dapat menyelesaikan masalah interaksi dengan baik (Kurnia, dkk, 2023). Adapun keluarga dan kerabat dekat yang menganggap anak subjek memiliki perilaku yang aneh akibat emosi yang dialami oleh anak subjek yang dapat dilihat dari hasil wawancara yaitu:

“ada cuman ya saudara terdekat kan karena kan kita kan mungkin ya sosial-sosialitas sama tetangga itu kan biasalah ngumpul-ngumpul kayak gitu terus di anak sendiri dia kan nggak pernah ngumpul, dan saya menyadari kalo anak saya dianggap begitu ya karena emosi anak saya saat tidak di beri handphone atau kesempatan dalam melakukan permainan game online”.

Melihat dari hasil wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa subjek menyadari penyebab mengapa kerabat dekat atau keluarga mengatakan bahwa anak subjek memiliki keanehan dalam perilaku karena emosi anaknya yang diakibatkan dari tidak diberikan/adanya pembatasan penggunaan handphone untuk melakukan permainan *game online*. Berdasarkan hasil wawancara yang didasarkan aspek *pervasiveness* subjek dapat dikatakan memiliki optimis dikarenakan subjek mengetahui penyebab khusus munculnya perilaku/ emosi anak dan mengetahui mengapa kerabat dekat membicarakan perilaku/emosi anak dalam menghadapi masalah kecanduan *game online* ini.

c. *Personalization*

Secara definisi aspek *personalization* menjelaskan setiap penyebab dari suatu kegagalan berasal dari internal (diri individu) atau eksternal (orang lain). Individu yang memiliki optimisme akan memandang peristiwa baik berasal dari dalam diri individu tersebut. Sebaliknya, setiap peristiwa yang berujung kegagalan berasal dari luar dirinya atau faktor eksternal. Berdasarkan hasil wawancara yang didasarkan pada aspek *personalization* sebagai berikut:

“Cuman dampaknya kalau dia melihat barang baru yang berhubungan dengan apa yang dia suka, pasti dia pengen dibelikan.”

Penyelesaian masalah yang dilakukan oleh subjek ternyata sudah cukup bagus, namun hal itu memunculkan perilaku yang baru untuk anaknya yaitu anak meminta barang baru yang berkaitan dengan barang yang ia sukai. Subjek merasakan bahwa cara yang ia lakukan dalam mengendalikan perilaku negatif anaknya dalam bermain *game online* telah berhasil. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi antara kualitas hidup keluarga, khususnya hubungan ibu-anak, dan tingkat kecanduan game pada remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepuasan yang lebih tinggi dalam hubungan ibu-anak dikaitkan dengan risiko kecanduan *game online* yang lebih tinggi di kalangan remaja (Tan, Lian, & Kadirvelu, 2023).

Subjek juga mampu untuk mengatasi permasalahan emosi yang dihadapi oleh anak saat bermain *game online* yang dapat dilihat dari hasil wawancara yaitu:

“sering, pernah dia itu dulu kayak emosi. Kalau dipanggil emosi, cuman habis itu kalau dia sekolah, gamenya itu saya hapus. Yang kayak game zombie, kayak mobil yang sejenis tantangan lah, itu sering saya hapus dan pura-pura gatau, dan akhirnya dia lupa sendiri. Pas maen game itu selalu emosional, pas dia maen game kalau dipanggil itu selalu emosi. Kayak gamau diganggu, kaya dunianya dia itu di game saja itu.”

Melihat kutipan wawancara diatas, dapat dikatakan bahwa subjek mampu mengatasi masalah emosi anak dengan menghapus permainan yang ada di *handphone* anaknya sehingga menjadi strategi subjek dalam mengatasi permasalahan emosi anak. Selanjutnya subjek juga berhasil menerapkan anak untuk menyampaikan emosinya dengan cara yang baik.

“mungkin kalau orang lain mungkin menanggapinya dalam arti kata wis gila, Jadi kalau ditanyain tuh ya kayak tangannya tuh geket -geket gitu loh Mas jadikan reaksinya kita kan yang sebagai orang dekat ini marahnya selevel itu ke mana, kayak pengen nonjok orang cuman nggak pernah nggak pernah dilakukan berdiri di depanku itu kayak tegang geger geger gitu ,terus ngalah gitu kayak, langsung pergi nggak mau tahu lah, itu kan udah levelnya anak marah cuman dia itu nggak kayak reaksi kayak, mau pergi ke mana itu harus banting sandal lempar sandal, tapi dia sudah mampu untuk menguasai dirinya dengan menyampaikan emosinya kalo pingin mau games, dari situ lagi saya ngomong kalo boleh main games tapi harus ada batasannya”

Melihat kutipan diatas, jelas bahwa subjek sudah berhasil membimbing anak untuk menguasai anaknya dan mengajarkannya untuk mengkomunikasikan emosinya dengan baik dan memberikan alasan yang logis saat melakukan permainan *game online*. Berdasarkan hasil wawancara pada aspek *Personalization* ini subjek dapat dikatakan memiliki optimisme dimana keterlibatan dalam mengawasi anak, subjek sudah berhasil dalam menghadapi permasalahannya dengan cara menghapus permainan yang memicu emosi anak dan membimbing anak untuk menyampaikan emosinya dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa subjek yaitu ibu dari anak pecandu *game online* ini memiliki optimisme terhadap perubahan perilaku negatif anak yang dapat dilihat dari aspek-aspek optimisme yaitu aspek *permanence* yang terlihat dari subjek mengatasi masalah kecanduan anak dengan cara membatasi jam dalam melakukan permainan, dan melakukan pengawasan pada perilaku anak dalam melakukan permainan *game online*, kemudian aspek *pervasiveness* yaitu subjek mengetahui penyebab khusus munculnya perilaku/ emosi anak dan mengetahui mengapa kerabat dekat membicarakan perilaku/emosi anak yang negatif dari dampak permainan *game online*, dan aspek *personalization* dimana keterlibatan dalam mengawasi anak, subjek sudah berhasil dalam menghadapi permasalahannya dengan cara menghapus permainan yang memicu emosi anak dan membimbing anak untuk menyampaikan emosinya dengan baik. Hasil penelitian ini tentu akan menunjukkan bahwa pentingnya dukungan orang tua, khususnya ibu dapat memberikan perubahan perilaku kecanduan *game online*, hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kepuasan yang lebih tinggi dalam hubungan ibu-anak dikaitkan dengan risiko kecanduan *game online* yang lebih rendah di kalangan remaja (Tan, Lian, & Kadirvelu, 2023).

DAFTAR PUSTAKA

- Aidina, W., Nisa, H., & Sulistyani, A. (2013). Hubungan antara penerimaan diri dengan optimisme menghadapi masa depan pada remaja di Panti Asuhan. *Jurnal Psikohumanika*, 4(2), 1-12.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas*, 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.32767/JUTIM.V1I1.22>
- Ash, C., & Huebner, E.S. (2001). Environmental events and life satisfaction reports of adolescents: A Test of Cognitive Mediation. *School Psychology International*, 22, 320–336.
- Daraei, M., Ghaderi A. R. (2012). Impact of education on optimism/pessimism. *Journal of the Indian Academy of Applied Psychology*, 38(2), 339-343.
- Donati, M. A., Guido, C. A., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. (2021). Gaming among children and adolescents during the COVID-19 lockdown: The role of parents in time spent on video games and gaming disorder symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6642.
- Flouri, E., & Buchanan, A. (2002). Life satisfaction in teenage boys: the moderating role of father involvement and bullying. *Aggressive Behavior*, 28, 126–133.
- Gilman, R., & Huebner, E.S. (2006). Characteristics of adolescents who report very high life satisfaction. *Journal of Youth and Adolescence*, 35, 311–319.
- Graafland, J. H. (2018). New technologies and 21st century children: Recent trends and outcomes. *OECD Education Working Paper No. 179*. Dipungut 3 April 2024 dari: <https://www.oecd.org/%20officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=EDU/WKP%282018%%202915&docLanguage=En>.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E.S., & Suteja, M.S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLOS ONE*, 8 (4), e61098. doi: 10.1371/journal.pone.0061098.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778-789.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25, 29–44. <https://doi.org/10.1016/J.DCN.2016.10.004>.
- Kiraly, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. *Behavioral Addictions*, 61–97. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-407724-9.00004-5>.
- Kurnia, I. D., Ardi, B. M., Krisnana, I., Nastiti, A. A., Rithpho, P., & Arief, Y. S. (2023). The correlation between parents' interaction conflict with online game addiction in adolescents. *Jurnal Ners*, 18(1), 9-15.
- Kurniawan, K., Masyhadiah, M., & Gay, M. (2024). Pola komunikasi anak pemain game online dan orang tua di Lingkungan Patoke Kelurahan Sulewatang Kecamatan Polewali. In *Journal Peqquruang: Conference Series*, 5 (1), 156-160).
- Lee, C., & Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research & Theory*, 25 (1), 58–66. doi: 10.1080/16066359.2016.1198474.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77– 95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.
- Lestari, A. (2024). *Etika Komunikasi Anak Pemain Game Online Terhadap Orang Tua (Studi Prinsip Komunikasi Islam di Desa Bumi Aji, Kecamatan Anak Tuha, Lampung Tengah)* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- McGinnis, A. L. (1995). *Kekuatan Optimisme: Rencana Tindakan untuk Menggali yang Terbaik dari Diri Sendiri*. Anton Adiwiyoto, penerjemah. Jakarta (ID): Mitra Utama. Terjemahan dari: *The Power of Optimism*.
- Mobile Marketing Association. (2019). *Indonesia mobile ecosystem report 2019*. https://www.mmaglobal.com/files/documents/indonesia_mobile_ecosystem_report_2019_-_lanch2.pdf
- Renata, M., Nurdiantara, R. R., & Nurhakim, T. F. (2023). Pengalaman komunikasi interpersonal orang tua dan anak usia 8-10 tahun dalam memahami dampak dari bermain game online dan dampaknya terhadap prestasi di Sekolah. *KOMVERSAL, 5*(1), 25-39.
- Rosyati, T., Purwanto, M. R., Gumelar, G., Yulianti, R. T., & Mukharrom, T. (2020). Effects of games and how parents overcome addiction to children. *Journal of Critical Reviews, 7*(1), 65-67.
- Schueller, S. M., & Seligman, M. E. P. (2008). *Optimism and Pessimism. Risk Factors in Depression, 171–194*. doi:10.1016/b978-0-08-045078-0.00008-3.
- Suldo, S.M., & Huebner, E.S. (2004a). Does Life Satisfaction Moderate The Effects Of Stressful Life Events On Psychopathological Behavior During Adolescence?. *School Psychology Quarterly, 19*, 93–105.
- Seligman, M. E. P. (2008). *Menginstal Optimisme*. Budhy Yogapranata, penerjemah; Tim Salamandani, editor. Bandung (ID): Momentum. Terjemahan dari: *Learned Optimism How to Change Your Mind and Your Life*.
- Seligman, M. E. P. (2006). *Learned Optimism: How to Change Your Mind and Your Life*. New York: Pocket Books.
- Tan, S. C., Lian, T. C., & Kadirvelu, A. (2023). An exploration study of family functioning, parent-child relationship, and online game addiction among Malaysian young adolescents. *International Journal of Advances in Science Engineering and Technology, 11*(1), 1-6.
- Tim CNN. (2021). *Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*. Dipungut dari: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet> tanggal 13 April 2023
- UNICEF (2017). *The state of the world's children 2017: Children in a digital world*. Dipungut dari: https://reliefweb.int/report/world/state-worlds-children-2017-children-digital-world-enar?gclid=EAIaIQobChMliZT0oaGAggMV0ajVCh2VewvmEAAyAIAAEgIiPD_BwE.
- Wisesa, K. D. D., & Tranggono, D. (2023). Communication Patterns Orang Tua Kepada Anak Pecandu Game Online. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 10*(4), 1936-1946.

- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment. *Issues for Adolescents*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>.
- Zimmerman, M.A., Salem, D.A., & Maton, K.I. (1995). Family Structure And Psychosocial Correlates Among Urban African-American Adolescent Males. *Child Development*, 66, 1598–1613.