

PARENTING FOR VIRTUAL GENERATION

**Putri Puspitarani
Pariman**

Fakultas Psikologi Undip, Magister Profesi Psikologi UGM
putri.tarani@gmail.com, pariman@mail.ugm.ac.id

Abstraksi. Teknologi telah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat modern dan memainkan peran yang semakin penting dalam membentuk perilaku dan aktivitas manusia. Akses mudah teknologi canggih dengan kombinasi komunikasi global mampu melampaui batas-batas geografis dan waktu. Lahirlah generasi virtual, masyarakat yang sebagian besar waktunya bersinggungan dengan media digital berupa internet yang menyediakan berbagai fasilitas. Game adalah salah satu fasilitas yang bisa diakses dan menjadi bagian dari kehidupan. Muncul anak-anak muda yang menghabiskan sebagian besar waktu dengan *game*. Secara universal, *game* mengantarkan realitas yang memiliki aturan berbeda dengan dunia yang dimiliki oleh orangtua mereka. Para *gamer* lebih banyak berinteraksi dengan teknologi media interaktif tersebut selama masa perkembangannya. Konsekuensinya, tingkat perkembangan anak dan cara mendidik anak oleh orangtua juga ikut dipengaruhi. Ada perbedaan antara anak muda generasi virtual dengan para orangtua mereka yang tumbuh dan berkembang pada zaman tradisional. Berbeda pula kebiasaan yang dilakukan anak-anak dalam menghabiskan waktu luang. Orangtua dengan *frame* tradisional melihat *game* sebagai ancaman atau kegiatan yang membuang waktu. Orangtua mencemaskan sosialisasi, kekerasan, seksisme, dan kebodohan yang mungkin dialami anak-anak akibat bermain *game*. Di sisi lain, anak-anak yang bermain *game* merasa belajar banyak hal dari bermain *game*, mereka memiliki pemahaman akan perbedaan antara dunia virtual dalam *game* dengan dunia nyata. Artikel ini, menggunakan metode observasi dan tinjauan pustaka untuk menggali cara pengasuhan orangtua terhadap anak-anak generasi virtual. Orangtua yang bersedia melihat lebih jauh dunia yang dialami anak-anak dapat memahami dan memperlakukan generasi virtual dengan lebih bijaksana.

Kata kunci: pengasuhan, generasi virtual, game

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, aktivitas manusia selalu bersinggungan dengan kecanggihan teknologi. Hal ini, disadari atau tidak, memberi kontribusi pada perilaku penggunaannya. Akses mudah teknologi canggih dengan kombinasi komunikasi global mampu melampaui batas-batas

geografis dan waktu. Persebaran informasi dan komunikasi bisa dilakukan demikian cepatnya dengan memanfaatkan sosial media. Transaksi jual beli tidak perlu merisaukan jarak yang jauh karena bisa dilakukan secara online. Pun aktivitas belajar dan mencari hiburan bisa diperoleh mudah dengan memanfaatkan teknologi.

Hubungan erat antara manusia dengan media digital berupa internet melahirkan generasi virtual yang sebagian besar waktunya digunakan untuk memanfaatkan segala fasilitas teknologi, yang disediakan.

Generasi virtual merupakan representasi dari perubahan signifikan dalam penggunaan teknologi. Tidak seperti generasi sebelumnya, anggota generasi virtual tidak ditentukan oleh usia, jenis kelamin, demografi sosial atau geografi. Generasi ini memiliki akses menggunakan saluran media digital, berpartisipasi aktif dalam komunikasi global, dan percaya bahwa keberadaan “kita” lebih kuat daripada “saya” (Gartner, 2008). Salah satu bagian generasi virtual yang menarik untuk dikaji secara khusus adalah *game*, sebuah dunia virtual yang mengajak pemainnya terlibat secara langsung dalam permainan. Apabila televisi menemani keseharian *baby boomer* pada generasi sebelumnya, *game* bisa jadi lebih berbahaya karena mempengaruhi otak pemainnya. Pembelajaran dari *game* lebih melekat dan berpengaruh.

Beck dan Wade (2007) merumuskan tujuh karakteristik *gamer* yang dipelajari dari bermain *game*, yaitu kepercayaan bahwa semua orang bisa berhasil dengan usaha gigih, keberanian mengambil resiko, *learning by doing on the team*, lebih menyukai “panduan strategi” daripada perintah dari “bos”, mengandalkan peta navigasi sebagai panduan tentang posisinya

dibandingkan lawan, fokus pada fenomena yang tampak di layar, dan menghendaki tim yang cocok. Berdasarkan karakteristik ini bisa dilihat bahwa generasi *game* berbeda dibandingkan orangtua mereka yang *non-gamer*.

Generasi *game* tumbuh dewasa dalam pengalaman yang diciptakan teknologi dan dimiliki secara universal. Pengalaman ini begitu dalam dan menjadi bagian perkembangan para *gamer*. Mereka menenggelamkan diri dalam teknologi media interaktif selama ratusan jam dalam masa perkembangan. Hal ini mempengaruhi apa yang para *gamer* inginkan, alami, dan tuju. Perbedaan ini menjadi sangat penting mengingat ukuran generasi *game* yang sangat besar. Data dari Depkominfo menunjukkan tiga puluh juta orang Indonesia memainkan permainan interaktif tersebut, jumlah ini terus bertambah. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa generasi ini nantinya akan mengambil alih berbagai sektor kehidupan dalam masyarakat. Oleh karena itu, orangtua dan orang dewasa lainnya tidak bisa hanya duduk diam dan khawatir saja menyikapi perbedaan kultur yang ada.

Orangtua dan orang lain yang berada di sekitar *game* dapat berbuat lebih dari sekedar cemas. Ada tantangan dan peluang yang jelas bisa dikembangkan dari para *gamer*. Mereka memang perlu banyak bantuan. Kuncinya adalah untuk melihat dan membantu mereka agar terhubung dengan

dunia realita, yang mana dapat diterapkan dalam pola asuh.

Pola asuh (*parenting*) didefinisikan sebagai perilaku yang menunjukkan kehangatan, kepekaan, penerimaan, timbal balik, rasa pengertian, dan ketepatan dalam menanggapi kebutuhan anak (Garbarino & Benn, 1992). Berbagai pendekatan dalam psikologi memandang *parenting* dalam konsep yang berbeda-beda. Psikoanalisis memandang praktik *parenting* pada awal kehidupan sangat penting dan bisa jadi menentukan perkembangan individu seumur hidup. Bronfenbrenner (dalam Santrock, 2002) menyatakan bahwa dalam mikrosistem terjadi interaksi langsung dengan agen-agen sosial, yang mana sangat berpengaruh bagi individu. Sebagai unit sosial terkecil, terdapat hubungan timbal balik dalam keluarga. Hubungan orangtua dan anak mempunyai sejarah panjang dan perasaan mendalam sehingga dimungkinkan terjadi sosiostatis, keseimbangan sosial (Moreno, dalam Prawitasari, 2011).

Cara-cara yang ditempuh orangtua dalam berinteraksi dan menerapkan disiplin pada anak disebut dengan *parenting style*. Salah satu deskripsi *parenting style* didasarkan pada hasil penelitian Baumrind (dalam Santrock, 2002), yaitu otoriter, otoritatif, permisif, dan menolak atau mengabaikan. Ketiganya melibatkan kombinasi penerimaan dan kemauan mendengar, menuntut dan mengendalikan.

Gaya pengasuhan otoriter membatasi dan menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orangtua dan menghormati pekerjaan dan usaha. Orangtua yang otoriter menetapkan batas-batas tegas dan tidak memberikan peluang besar bagi anak untuk berbicara. Pengasuhan yang otoriter berasosiasi dengan inkompetensi sosial anak. Gaya pengasuhan otoritatif mendorong anak untuk mandiri, tetapi masih menetapkan batas-batas dan pengendalian atas tindakan-tindakan mereka. Komunikasi verbal secara terbuka sangat mungkin terjadi. Orangtua memperlihatkan kehangatan serta kasih sayang kepada anak. Pengasuhan otoritatif diasosiasikan dengan kompetensi sosial anak.

Gaya pengasuhan permisif memiliki dua bentuk, yaitu *permissive-indifferent* dan *permissive-indulgent*. Pengasuhan *permissive-indifferent* dicirikan dengan orangtua yang tidak terlibat dalam kehidupan anak, cenderung memberikan kebebasan berlebihan atas semua keinginan anak, tanpa melibatkan diri. Bentuk kedua dari pengasuhan permisif adalah *permissive-indulgent*. Orangtua sangat terlibat dalam kehidupan anak, tetapi menetapkan sedikit batas atau kendali terhadap mereka. Gaya pengasuhan permisif diasosiasikan dengan inkompetensi sosial, terutama kurangnya kontrol diri.

Gaya-gaya pengasuhan di atas diyakini paling umum dilakukan oleh para

orangtua, yang mana penerapannya bisa sangat mempengaruhi perkembangan anak. Orangtua perlu menyesuaikan pola pengasuhannya sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kondisi psikososial yang melingkupinya. Memperlakukan anak usia dini tentu saja berbeda dengan strategi pengasuhan anak yang lebih tua. Begitu pula, generasi virtual memiliki kebutuhan yang berbeda dibandingkan dengan generasi lain. Oleh karena itu, penting bagi orangtua menyadari kondisi anak-anaknya dan berusaha menyesuaikan pola pengasuhan yang sesuai dengan kondisi yang ada.

Pendapat tentang Game yang Sebenarnya Tidak Perlu

Meluasnya penggunaan permainan berbasis teknologi interaktif yang belum pernah dialami, membuat banyak orangtua terkejut. Puluhan penelitian telah dipublikasikan tentang efek *game* pada anak dan remaja, dengan sebagian besar berfokus pada potensi negatif bermain *game*. Misalnya hubungan antara *game online* dengan penurunan kemampuan akademis, agresivitas (Afrianti, 2009), dan kecemasan sosial (Young, 2009). Namun, hasil temuan Beck dan Wade (2007) menunjukkan banyak kabar baik.

Anak-anak yang tumbuh dengan bermain *game* justru lebih sosial, lebih setia kepada tim, dan menjadi pengambil keputusan yang lebih andal daripada sebaya

mereka yang tidak bermain *video game* pada masa pertumbuhannya. Para *gamer* ini dapat menjalani dunia nyata dengan baik, dalam beberapa hal bahkan lebih baik daripada generasi sebelumnya. Seluruh jam yang dihabiskan bermain *video game* ternyata mengajarkan mereka berbagai keahlian penting. Namun, mereka memiliki cara pandang dan bertindak yang berbeda dengan orang lain yang tidak bermain *game*. Agar berbagai keahlian yang hebat ini dapat digunakan dalam dunia *nongamer*, orang-orang ini perlu bantuan untuk beradaptasi.

Lebih jauh Beck dan Wade (2007) memberikan gambaran terhadap beberapa hal yang sering dikonotasikan negatif oleh *non-gamer*, yaitu

1. Peran Gender

Video game adalah bidang permainan yang sama bagi kedua gender. Mungkin jumlah pemain perempuan yang rutin lebih sedikit, tetapi jumlahnya semakin meningkat. Interaktivitas *game* membuat peran gender menjadi lebih fleksibel. Saat bermain, *gamer* laki-laki dan perempuan dapat bereksperimen dengan peran gender manapun. Sedikit sekali muncul komentar negatif dari sesama *gamer* yang memilih memainkan tokoh lawan jenis. Bagi mereka jenis kelamin tidak lah begitu penting, lebih penting mempertimbangkan

tokoh yang kuat, cepat, cerdas, dan memiliki peluang yang sama untuk menang.

2. Kekerasan

Orangtua dan sebagian besar orang pada umumnya khawatir bahwa *game* terlalu sarat kekerasan, menggambarkan berbagai tindakan mematikan yang seringkali ilegal secara jelas dan tanpa pertimbangan moral. Hal ini menimbulkan kecemasan akan menjadikan anak muda tidak sadar akibat dari perbuatan-perbuatan tersebut jika dilakukan di dunia nyata. Ternyata, yang terjadi tidak separah yang diperkirakan.

Media massa mendorong untuk percaya bahwa ada hubungan kuat antara kekerasan dan *game*. Banyak referensi yang mengacu sejumlah penelitian ilmiah tentang korelasi antara kekerasan *game*. Namun, hasil penelitian ini umumnya tidak menghasilkan kesimpulan yang jelas. Sebaliknya justru memicu perdebatan di antara akademisi.

Di dunia nyata, statistik kejahatan di bawah umur menurun tajam (bersamaan dengan tingkat kejahatan secara umum) pada masa-masa awal ketika tingkat kekerasan *video game* mencapai masa kritis. Tingkat kejahatan di sekolah

juga tidak meningkat, yang bertambah hanya liputan media bahwa *video game* begitu mematikan.

3. Stereotipe

Orang-orang di luar generasi *game* cenderung berasumsi bahwa bermain *game* digital akan menghambat perkembangan sosial yang normal. Khawatir jika *gamer* akan menjadi penyendiri yang kecanduan pada kegiatan eskapisme (pelarian). Dalam beberapa hal, sulit untuk menyangkal bahwa *game* adalah suatu bentuk pelarian. Secara fisik pemain memang ada dalam suatu ruangan, misalnya. Namun, kegirangan ketika memainkannya adalah sesuatu yang hanya bisa dirasakan mereka. Hal ini cenderung membuat *non-gamer* khawatir. Kecemasan bahwa para *gamer* akan terus menerus kabur dalam dunia kecil mereka. Orang lain, biasanya orangtua *gamer*, sebenarnya melakukan hal yang sama dengan televisi.

Gamer, dari sudut pandangnya, mengetahui secara jelas perbedaan antara *game* dengan dunia nyata. Banyak yang berkata bahwa *game* adalah cara *gamer* mengalami hal-hal yang tidak bisa mereka alami di dunia nyata. Nuansa ini menunjukkan bahwa

batas antara realitas dan dunia maya bagi para *gamer* jauh lebih jelas daripada yang dilihat *non-gamer* pada umumnya. Ketika *gamer* mengatakan tentang realitas dunia maya, maksudnya adalah “seperti dunia nyata, tapi lebih asyik!”, dengan kata lain hiburan. Hiburan adalah sesuatu yang mereka pahami di tingkat bawah sadar karena generasi ini memang besar dalam dunia yang menjunjung tinggi hiburan.

4. Isolasi

Isu isolasi menggambarkan *gamer* sebagai seorang yang penyendiri, kikuk, dan menyebalkan, hanya bergaul di dunia maya karena tidak pernah bergaul dengan orang-orang di dunia nyata. Seperti menonton film atau membaca buku, keasyikan bermain *video game* terlihat seperti menghilang dari dunia nyata. Kebanyakan *game* hanya bisa dimainkan sendirian. Uniknya, jenis *game* yang paling kompleks secara sosial justru dianggap paling terisolasi oleh *non-gamer*. MMPORPG, contohnya.

MMPORPG menstimulasi dengan menyediakan banyak pemain dengan daftar karakteristik lengkap yang dapat dipilih dan aturan rumit untuk mengendalikan

interaksi mereka. Para pemain rela menginvestasikan sejumlah besar waktunya hingga 24 jam dalam satu minggu. Komitmen waktu yang sangat besar ini membuat orang di sekitarnya merasa terganggu. *Non-gamer* berprasangka bahwa *gamelah* yang menyeret individu-individu hingga tidak bisa berinteraksi secara sosial.

Memang *video game* bukannya tidak berbahaya sama sekali, tetapi bisa dipastikan tentang dua hal, yaitu pertama *video game* telah menjadi standar budaya, *game* adalah salah satu bagian dari hidup. inilah sebabnya melarang *video game* akan memicu perlawanan keras. Namun, ini berarti mengizinkan *video game* adalah sesuatu yang benar. Harris (dalam Beck & Wade, 2007) menyatakan bahwa setiap generasi membesarkan dirinya sendiri. Jadi, cukup dengan berbagi pengalaman dengan teman sebaya sudah bagus. Kedua, bukan hanya penyendiri yang bermain *video game*. Saat ini bermain *video game* justru membuat seseorang menjadi *gaul*.

Parenting untuk Generasi Virtual

Keterlibatan anak-anak dalam dunia virtual yang serba canggih dan mudah membuat orangtua berusaha melakukan

sesuatu untuk melindungi anak dari dampak negatif yang mungkin dialami anak-anak mereka. Beberapa respon yang umum, merujuk pada gaya pengasuhan yang dilakukan, adalah melarang keras anak bersinggungan dengan media virtual, memberikan kesempatan akses dengan batasan dan diskusi orangtua dan anak, serta sikap membebaskan anak berhubungan langsung dengan teknologi virtual tanpa kontrol dari orangtua.

Orangtua yang melarang keras anak menggunakan teknologi virtual, dalam hal ini *game*, dihubungkan dengan pola pengasuhan otoriter. Orangtua cenderung menerapkan konsep nilai yang mereka yakini pada anak tanpa memberikan penjelasan maupun kesempatan diskusi. Hal ini boleh jadi dipengaruhi oleh orangtua yang kurang paham akan cara kerja teknologi dan berusaha menjauhkan anak dari kemungkinan dampak negatif, tanpa mempertimbangkan kemungkinan potensi positif yang bisa diperoleh anak dari bermain *game*. Anak bisa jadi merasa tidak dipercaya dan dikontrol ketat oleh orangtua. Implikasi secara sosial bisa jadi cukup berpengaruh. Telah dipahami bahwa *game* saat ini telah menjadi hal yang lumrah dimainkan oleh sebagian besar anak dan remaja. Anak yang kurang kompeten dalam hal ini bisa jadi kurang diperhatikan dalam pergaulan, dianggap tidak *gaul*, dan kemungkinan memperoleh perlakuan yang kurang menyenangkan.

Orangtua dengan gaya pengasuhan otoritarian berusaha mengontrol lingkungan digital dan media anak, mengurangi keterlibatan dan cenderung meremehkan peran media virtual bagi kehidupan anak (Clark, Tanpa Tahun). Orangtua berusaha untuk berdiskusi dengan anak terkait *game* dan media virtual lainnya, berusaha menggunakan teknologi ini bersama-sama dengan anak, dan pada kesempatan tertentu melarang anak bermain *game*. Dalam aplikasinya orangtua bisa menempatkan komputer atau alat lain yang digunakan anak bermain pada area netral dan berada di ruang yang sama saat anak menggunakannya.

Pola pengasuhan permisif pada anak-anak generasi virtual menunjukkan orangtua yang mengizinkan anak memanfaatkan teknologi virtual. Pada satu sisi orangtua mungkin menyediakan segala keperluan anak terkait fasilitas teknologi yang dikehendaki anak. Apabila anak telah memiliki konsol *playstation*, misalnya, pada saat Xbox banyak digunakan temannya maka anak ini akan meminta juga. Orangtua yang *permissive-indulgent* cenderung berusaha memenuhi keinginan anak ini. Pada sisi lain, orangtua yang *permissive-indefferent* tidak banyak terlibat dalam dunia virtual anak. Anak-anak dengan gaya pengasuhan seperti ini cenderung mengembangkan perasaan aspek lain dalam hidup orangtua lebih penting daripada anak sendiri.

Setiap gaya pengasuhan sebenarnya hanya membedakan cara terbaik, menurut orangtua, untuk mencintai anak-anak mereka. Pemilihan ini dipengaruhi juga gaya pengasuhan yang pernah didapat orangtua yang bersangkutan, kondisi sosial-budaya masyarakat, dan kesesuaian dengan kondisi psikososial anak. *Parenting* untuk generasi virtual bukan tentang gaya mana yang paling baik, tetapi bagaimana menyampaikan pesan tentang nilai-nilai kepada anak, membantu mereka tetap ‘terhubung’ dengan realita dan membantu para anggota generasi virtual memanfaatkan potensi yang dipelajari selama pengalaman interaksi dengan kecanggihan teknologi.

Memang menjadi tugas orangtua untuk tetap waspada dan mengenali betul lingkungan di mana anak-anak tumbuh, kegiatan yang digemari, kegiatan yang dilakukan di luar rumah, dan dengan siapa mereka bergaul. Orangtua perlu secara terus-menerus menjelaskan pada anak tentang karakter yang mulia dan bagaimana membuat keputusan dengan memperkirakan hasilnya terlebih dahulu.

Simpulan dan Saran

Gamer adalah bagian dari generasi virtual yang tumbuh bersama permainan yang sangat menyita perhatian pemainnya. Selain itu, para *gamer* juga hidup bersama kekhawatiran orang sekitarnya tentang kemungkinan mereka mempelajari hal buruk dalam *game*.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan keberadaan *game* tidak semata-mata merusak pemainnya, dalam banyak hal justru memberikan pelajaran penting bagi kehidupan nyatanya. Poin penting lainnya adalah, sebenarnya para *gamer* memahami secara jelas batasan antara dunia virtual *game* dengan dunia nyata.

Game memberikan pengalaman yang sangat intens terhadap pemainnya. Secara umum, dapat dikatakan suatu *game* sebenarnya adalah dunia nyata yang disederhanakan, mengurangi sebanyak mungkin hambatan, kelemahan yang ada di dunia realita. Oleh karena itu, *game* dapat dimanfaatkan sebagai media simulasi, pelatihan tentang banyak hal di dunia realita secara relatif lebih aman dan cenderung lebih efektif.

Karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya, membuat orangtua para *gamer* perlu menyesuaikan gaya dan praktik pengasuhan agar dapat membantu anak-anak mereka memanfaatkan potensi yang dipelajari dari bermain *game* secara optimal.

Beberapa saran penerapan *parenting* untuk generasi virtual adalah sebagai berikut:

1. Pelajari sendiri tentang dunia virtual yang menarik bagi anak Anda. Langkah ini dapat membantu orangtua memahami tentang kehidupan dan kepentingan anak.

2. Mengatur komputer di area publik dalam rumah, bukan di kamar tidur, sehingga lebih mudah dalam pengawasan.
3. Jika perlu, negosiasikan jenis *game* yang dimainkan dan batas jumlah jam yang dihabiskan bermain *game*
4. Mengamati bagaimana *game* dan media virtual lain mempengaruhi anak, dikaitkan dengan penyelesaian tugas sekolah dan kehidupan sosial.
5. Tidak perlu segan mencari bantuan profesional apabila diperlukan.

DAFTARPUSTAKA

- Beck, John C., & Wade, Mitchell. (2007). *The kids are alright: Gamer juga bisa sukses: Beginilah cara gamer mengubah lingkungan kerja*. Terjemahan oleh Isman H. Suryaman. Jakarta: Grasindo.
- Garbarino, J., & Benn, J.L. (1992). The ecology of childbearing and childrearing. In Garbarino, J (Eds). 1992. *Children and families in the social environment, 2nd Eds*. New York: Aldine de Gruyter.
- Prawitasari, Johana. (2011). *Psikologi klinis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-span development Jilid I Edisi Kelima*. Terjemahan oleh Juda Damanik. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Woolfolk, A. (2009). *Educational psychology*. bagian pertama edisi kesepuluh. Terjemahan oleh Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yee, Nick. (2006). *Motivations for play in online games*. Cyber Psychology & Behavior, Volume 9, Number 6.