

Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak dalam Mencegah dan Mengatasi Kecanduan Game Online

Sintya Nur Aisah¹, Moch Nurcholis Majid²

¹ Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka

² Progran Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah IAI Uluwiyah Mojokerto nurcholis@lecturer.uluwiyah.ac.id

Abstract

Interpersonal communication is the exchange of information between two individuals to achieve certain goals by involving communicators, communicants, messages and channels. Nowadays, playing online games is the most popular type of game. The existence of the internet on children's cellphones also facilitates easy access to online games. Due to the popularity of online games, it has a negative impact, namely addiction in children, who prioritize games over learning. Therefore, the role of children's interpersonal communication with their parents is needed in helping them prevent and overcome online game addiction effectively. The aim of this research is to determine interpersonal communication between parents and children and the strategies used in dealing with online game addiction. This scientific work research uses a qualitative descriptive method, with data collection techniques through in-depth interviews with four sources. The results of the research show that parents' understanding of how to communicate well with their children to overcome the problem of online game addiction is not established effectively. Children often do not want to listen to their parents' advice and parents are busy with their personal affairs, and also children tend to act out of bounds because they feel a lack of parental control. Another factor is the lack of interpersonal communication within the family, which makes children feel as if they are not getting enough attention. As a result, children prefer to play games to entertain themselves when they are at home

Keywords: Roles, Interpersonal Communication, Online Games, Children, Parents

Abstrak

Komunikasi interpersonal adalah pertukaran informasi antara dua individu untuk mencapai tujuan tertentu dengan melibatkan komunikator, komunikan, pesan, dan saluran. Saat ini, bermain game

online adalah jenis permainan yang paling populer. Keberadaan internet yang ada di ponsel anak juga memfasilitasi kemudahan dalam mengakses game online. Karena popularitasnya game online ini, menimbulkan dampak negatif yaitu kecanduan pada anak, yang lebih mengutamakan game daripada belajar. Oleh karena itu, dibutuhkanannya peran komunikasi interpersonal anak dengan orangtuanya dalam membantu mereka mencegah dan mengatasi kecanduan game online secara efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dan strategi yang dilakukan dalam menghadapi kecanduan game online. Penelitian karya ilmiah ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap empat narasumber. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemahaman orang tua tentang bagaimana berkomunikasi dengan baik pada anak untuk mengatasi masalah kecanduan game online, tidak terjalin secara efektif. Anak-anak sering kali tidak mau mendengarkan nasihat orang tua mereka dan orang tua yang sibuk dengan urusan pribadinya, dan juga anak cenderung bertindak di luar batas karena merasa kurangnya kontrol orang tua. Faktor lainnya adalah kurangnya komunikasi interpersonal dalam keluarga, yang membuat anak merasa seolah-olah mereka tidak mendapatkan perhatian yang cukup. Akibatnya, anak-anak lebih suka bermain game untuk menghibur diri ketika mereka berada di rumah

Kata kunci : Peran, Komunikasi Interpersonal, Game Online, Anak, Orangtua

PENDAHULUAN

Saat ini, semakin berkembang pesatnya kemajuan teknologi telah membawa banyak perubahan pada setiap individu. Seiring pesatnya kemajuan teknologi ini, melahirkan permainan yang dimainkan secara online yang dapat dimainkan di dalam ruangan tanpa harus keluar rumah, yaitu biasa disebut game online. Hal ini menyebabkan tergesernya permainan anak yang awalnya tradisional seperti kelereng, congklak, layang-layang, dan lain-lain tergantikan oleh game online.

Game online sendiri merupakan gaya hidup baru bagi beberapa orang khususnya anak-anak. Sekarang ini, sudah banyak kita temukan warung internet (warnet) di kota-kota besar maupun perdesaan, yang menyediakan adanya keberadaan game online ini. Banyak kita temukan berbagai jenis game online, dimulai dari game online yang bergenre ringan, olahraga, balap, hingga game berat berjenis aksi. Namun pada kenyataannya, kita tidak perlu lagi mengunjungi warnet, karena banyak anak yang sudah memiliki akses komputer dan ponsel pintar yang terhubung ke internet melalui jaringan seluler yang tersedia di ponsel pintar atau perangkat wi-fi di rumah yang sudah sangat mudah untuk digunakan.

Jenis permainan yang disebut game online ini memiliki dampak positif dan negatif bagi para pemainnya. Dampak positif yang dapat diperoleh dari game online ini sebagai sumber hiburan, karena dengan bermain game online, anak dapat mengesampingkan sebagian kegiatan sehari-hari yang membosankan. Hal ini sangat berguna terutama setelah melakukan aktivitas harian, seperti belajar disekolah. Bahkan bermain game online ini dapat membantu seseorang untuk belajar berkonsentrasi lebih baik karena dibutuhkan fokus khusus untuk mengalahkan lawan dalam sebuah perlombaan pada game online. Selain itu, bahasa dalam game online juga dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan bahasa Inggris.

Meskipun bermain game online dapat memiliki beberapa dampak positif, namun terdapat lebih banyak dampak negatifnya terhadap perkembangan fisik dan psikologis anak, termasuk potensi menimbulkan kecanduan akibat dari terlalu sering bermain game online. Kasus-kasus yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya adalah anak-anak tersebut akan sering bolos sekolah hanya untuk bermain game, atau bahkan lupa belajar dan berubah menjadi anak yang malas, terutama di bidang pendidikan.

Kecanduan game online (*online-gaming addiction*) merupakan penggunaan yang berlebihan terhadap game online, role playing games, atau permainan interaktif melalui internet. Tanda-tanda yang ditunjukkan antara lain, bermain hampir setiap hari dan dalam waktu yang lama (lebih dari 2 jam), merasa gelisah atau pemarah jika tidak dapat bermain, dan mengorbankan kegiatan sosial dan yang lainnya. Istilah "kecanduan game online" menggambarkan aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang, berlebihan, atau kompulsif yang membuat seseorang kehilangan kendali atas sesuatu yang dilakukannya untuk mendapatkan tingkat kepuasan tertentu. Kondisi ini dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik dan mental seseorang.

Banyak penelitian telah dilakukan tentang kecanduan game online. Kecanduan game online pada anak-anak mengalami dalam berbagai gejala, termasuk *salience* (berpikir tentang bermain game online sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain lebih banyak dan lebih lama), *mood modification* (bermain game untuk mengatasi stres), *relapse* (bermain game lagi setelah sekian lama tidak main game online), *withdrawal* (merasa gelisah jika tidak bermain game), *conflict* (berkelahi dengan orang lain karena bermain game yang berlebihan), dan *problems* (mengabaikan aktivitas lain yang menyebabkan masalah). Tujuh kriteria kecanduan game online ini dapat digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan di antara para pemain game online. Indikasi kecanduan game online ditunjukkan oleh pemain yang memenuhi empat dari tujuh kriteria.¹

Anak-anak cenderung lupa waktu ketika sedang bermain game online favorit mereka, contohnya seperti Mobile Legend. Game mobile legend ini merupakan game online yang dimainkan dengan 5 versus 5 dalam satu game. Untuk menjadi pemenang, setiap pemain mewakili tim masing-masing, terlibat dalam peperangan baik individu atau kelompok melawan pemain tim lain (*war*), dan bekerja sama untuk menjatuhkan markas dan tower kelompok musuh. Permainan ini membutuhkan waktu 25 hingga 30 menit untuk menyelesaikannya. Para pemain dalam satu tim akan kesulitan untuk melawan tim lawan ketika ada pemain yang keluar dari permainan, yang akan memicu

¹ Maria Agustina Lebho et al., "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja," *Journal of Health and Behavioral Science* 2, no. 3 (2020): 202–12, <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>.

game over (kalah). Akibatnya, membuat seorang anak melupakan tugas-tugas lain yang lebih penting, seperti belajar. Tentu saja, banyak orang tua yang menganggap hal ini dapat membahayakan bagi perkembangan sosial dan pendidikan anak-anaknya.

Dibandingkan dengan orang dewasa, anak-anak dianggap lebih sering menggunakan game online dan lebih rentan terhadapnya, terutama mereka yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Menurut Hurlock² menegaskan bahwa siswa sekolah dasar, terutama yang berusia antara 10 sampai 13 tahun, lebih memahami dan masih menikmati bermain game yang membutuhkan kompetisi dengan memerlukan partisipasi terus menerus, sehingga mendorong pemain untuk terus bermain dalam waktu yang lama. Menurut teori tahap perkembangan³, anak-anak yang berusia antara 10 hingga 13 tahun menunjukkan ciri-ciri yang mengindikasikan bahwa mereka sedang memasuki fase remaja, yang ditandai dengan perkembangan menuju awal masa remaja atau pertumbuhan menuju masa dewasa⁴. Fase remaja ini adalah fase yang sangat krusial dipengaruhi oleh pergeseran budaya yang terjadi di sekitarnya. Masalah perubahan remaja bukan hanya masalah transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, tetapi juga merupakan masa pertumbuhan yang panjang dan penuh dengan konflik yang dapat mempengaruhi kehidupannya di masa depan.

Dari pemaparan di atas, terlihat jelas bahwa pentingnya orang tua untuk mengawasi segala sesuatu yang dilakukan oleh anak-anaknya, baik di dalam maupun di luar rumah. Dengan kata lain, peran orang tua dalam membentuk karakter anak sangatlah penting, karena seorang anak tumbuh, belajar, dan berkembang di dalam lingkungan keluarga, (sekaligus) membantu anak mempersiapkan diri menuju masa dewasa, maka keluarga adalah lingkungan pendidikan pertama bagi anak. Komunikasi dalam keluarga memiliki peran yang esensial, artinya dengan keluarga harapan bahwa anak-anak akan ikut serta menjadi teladan yang dapat ditiru oleh anak, sehingga komunikasi yang efektif

² Ambarini Widjaya, "Hubungan Antara Percaya Diri Dengan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas X Di SMA Negeri 3 Bantul," *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 4 (2018): 14–22.

³ Djoko Sumanto, Sri Utamaningsih, and Amelia Haryanti, *Perkembangan Peserta Didik, Perkembangan Peserta Didik*, 2023, <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-055-7>.

⁴ Mazroatul Hidayah, Moch Nurcholis Majid, and Evy Dwi Andriani, "Model Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Persepektif Teori Belajar Humanistik," *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 13, no. 2 (2022): 173–84, <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v13i2.169>.

antara orang tua dan anak harus dibangun dan dikembangkan secara teratur dan berkesinambungan.

Komunikasi yang terjadi dalam sebuah lingkungan keluarga yang melibatkan orang tua dan anak biasanya terbentuk dari komunikasi intrapersonal (face to face communication). Istilah umum untuk komunikasi interpersonal meliputi komunikasi antar-personal atau antar-pribadi. Komunikasi interpersonal adalah ketika dua orang berkomunikasi satu sama lain yang secara langsung merekam reaksi verbal dan nonverbal lawan bicaranya. Melalui umpan balik yang terjadi secara langsung pada komunikasi interpersonal, hal ini memungkinkan lawan bicara untuk saling memengaruhi, mendengarkan, membuat pernyataan, dan terbuka, sehingga dapat menyebabkan perubahan sikap, pendapat, dan perilaku seseorang. Menurut DeVito dalam Sarah⁵ berpendapat bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang yang telah memiliki kejelasan dalam suatu hubungan dan terhubung dalam beberapa cara. Jadi, komunikasi interpersonal yang terjadi dapat dibedakan dari impersonal ke personal yang lebih tinggi. Orang-orang yang tidak saling mengenal, seperti pembeli dan penjual, hanya berkomunikasi pada titik impersonal. Sebaliknya, interaksi antara individu yang memiliki hubungan dekat, seperti ibu dan anak, terjadi pada tingkat personal yang lebih tinggi.

Secara umum, semua anak menginginkan ikatan yang erat dengan orang tua mereka, hal ini dilakukan untuk memiliki komunikasi yang nyaman dan dekat dengan orang tuanya. Terdapat beberapa manfaat komunikasi, salah satunya dapat menghilangkan stress dan tekanan emosional. Komunikasi orang tua dengan anak tidak hanya sekedar ngobrol biasa, tetapi juga dapat memberikan saran, memecahkan masalah, dan mempengaruhi cara pola pikir anak.⁶ Pada masa inilah, komunikasi yang dilakukan oleh hubungan orang tua dan anak, yang dimana dalam masa ini tidak ada lagi rasa malu atau sesuatu yang mengganjal yang dapat menghalangi kedua belah pihak untuk mengekspresikan diri mereka, sehingga komunikasi pun berjalan secara terbuka

⁵ Sarah Fathia Azzahra et al., "Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Analisis Komunikasi Interpersonal Karyawan Divisi Marketing" 2, no. 7 (2023).

⁶ Moch Nurcholis Majid and Risalul Ummah, "Penerapan Karakter Kemandirian Melalui Kegiatan Pramuka Pada Kelas IV MI: Studi Kasus Di MI Nadlatul Ulama Sumokali," *Al Kayyis* 5, no. 01 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.47759/kayyis.v5i01.282>.

dan jujur. Individu yang sudah berada di masa ini bisa mendiskusikan masalah yang dialaminya saat makan malam atau setelah kegiatan yang melelahkan, maupun bertukar pikiran santai saat berada di teras rumah. Dengan adanya kedekatan ini, orang tua dapat mempengaruhi anak untuk mengikuti keinginannya.

Berdasarkan topik artikel yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dengan anak dalam mengatasi kecanduan game online. Hal ini juga bertujuan untuk memberi manfaat, untuk para orang tua tentang cara komunikasi interpersonal yang efektif pada anak ketika bermain game online, sehingga orang tua dapat mengarahkan anaknya ke arah yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Pada riset karya ilmiah ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif.⁷ Metode penelitian yang dikenal dengan metode deskriptif kualitatif ini menggambarkan objek penelitian sesuai dengan fakta-fakta yang terjadi.⁸ Alasan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk menjelaskan atau menginterpretasikan bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak-anak mereka untuk membantu mengatasi kecanduan game online, sehingga dapat memberikan hasil dan penyelesaian dari penelitian yang dilakukan.

Teknik yang utama untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam atau wawancara tidak terstruktur, dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang bertujuan untuk menghasilkan informasi yang akurat, serta sesuai dengan fenomena yang dialami oleh narasumber.⁹ Data pendukung lainnya dalam penelitian ini menggunakan sumber lain selain sumber utama, yaitu buku-buku, dokumen, internet, dan berita yang berkaitan dengan topik penelitian.

⁷ Hidayah, Nurcholis Majid, and Dwi Andriani, "Model Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Persepektif Teori Belajar Humanistik."

⁸ Moch Nurcholis Majid, "Analisis Resepsi Mahasiswa Terhadap Pemberitaan Hoax Di Media Sosial," *ETTISAL Journal Of Communication* 5, no. 2 (January 4, 2020): 227–37, <https://doi.org/10.21111/ejoc.v5i2.4655>.

⁹ Moch Nurcholis Majid, "RELATING TO COLLEAGUES IN THE PERSPECTIVE OF ISLAMIC COMMUNICATION," *Al-Maquuro' : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 02, no. 1 (2021): 13–32, <http://ejournal.iaiuwiyah.ac.id/index.php/maquuro/article/view/164>.

Narasumber yang dipilih dalam riset ini merupakan orangtua dan anak yang gemar bermain game online, berlokasi di Kecamatan Neglasari, Kota Tangerang. Riset ini melibatkan empat orang narasumber, dua di antaranya adalah orang tua dan dua lainnya adalah anak-anak, dengan karakteristik yaitu anak yang sering main game online selama lebih dari dua jam per hari dan orang tua dari anak yang kecanduan game online.

PEMBAHASAN

Setelah melakukan wawancara mendalam dengan para narasumber, berkaitan dengan topik penelitian yang diteliti, yaitu komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan game online, peneliti telah merangkum beberapa poin utama hasil dari penelitian, yang akan dibahas secara lebih rinci di bawah ini.

Pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan game online.

Komunikasi orang tua dengan anak-anak adalah salah satu cara untuk menumbuhkan ikatan yang lebih kuat di antara keduanya. Gaya komunikasi yang digunakan dalam keluarga memiliki dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, mengingat beberapa orang tua masih kesulitan untuk berkomunikasi secara efektif dengan anak-anaknya. Akibatnya, masalah muncul dalam setiap dinamika keluarga, dan dinamika antara orang tua dan anak tidak selalu seperti yang mereka harapkan.

Namun, banyak orang tua yang menerapkan pola komunikasi kebebasan pada anak dengan menuruti semua kemauan anak, sehingga anak memiliki kendali penuh atas bagaimana mereka bertindak dan berperilaku. Hal ini dinyatakan oleh Ibu Kalyani sebagai orang tua Abian:

“Awal mula saya memberikan hp untuk belajar jarak jauh pas waktu covid, dan saya membebaskan apa yg dimau sama anak tapi hp tersebut malah dimanfaatkan untuk main game online mobile legend” (Ibu Kalyani, 12/09/2023)

Salah satu faktor yang menyebabkan anak-anak kecanduan bermain game online di internet adalah kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak. Game online

menimbulkan jurang pemisah antara orang tua dan anak karena kenyamanan yang didapat dari main game online. Orang tua yang terlalu membebaskan anak-anaknya, juga terkesan tidak terlalu peduli dengan anak. Pola komunikasi seperti ini terjadi karena orang tua terlalu memanjakan atau mengikuti kemauan anak, sehingga membuat anak tidak peduli dengan orang lain di sekitarnya. Ini dapat dibuktikan melalui riset yang dilakukan oleh Andi dan Trianasari¹⁰ menyimpulkan bahwa pola komunikasi kebebasan, sebagai pola komunikasi yang serba membolehkan, mengabaikan permintaan anak tanpa bertanya, melindungi anak secara berlebihan, dan melampaui batas dalam memenuhi kebutuhan anak. Terkadang, orang tua terlalu sibuk dengan masalah pribadi diri sendiri, sehingga tidak menyadari apa yang terjadi dengan anak-anaknya.

Dalam hal ini, orang tua terlalu sibuk dengan urusan pribadi mereka, yang membuat anak-anak menjadi kurang pengawasan dan lebih bebas melakukan apa saja yang mereka inginkan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh anak Abian dalam wawancara:

“iya kurang perhatian karena ngerasa ditinggal gaada yang merhatiin, orangtua terkesan cuek sama keadaan anaknya terutama pas anak nya sakit. Mama selalu mentingin kerjanya, daripada keluarganya sampai memicu pertengkaran orangtua karena gapernah merhatiin anak-anak nya. Pertama kali kenal game juga karena liat temen rumah main mobile legend tuh seru, terus coba-coba ikutan main game biar ga kesepian, eh sampe sekarang kecanduan” (Abian, 12/09/2023)

Disamping itu, pola komunikasi yang seharusnya diterapkan oleh para orang tua adalah pola komunikasi demokratis, membangun hubungan yang kuat antara orang tua dengan anak. Artinya, anak dapat dengan bebas mengutarakan pendapat dan keinginan mereka pada orang tua, begitu juga orang tua memiliki kendali penuh atas segala sesuatu yang dilakukan dan diinginkan anak. Sehingga anak pun tetap berpegang teguh pada pendapatnya dan tidak merasa di bawah tekanan untuk mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh orang tua dan anak. Anak pun tidak akan merasa terkekang untuk bisa mengekspresikan dirinya sendiri. Bahkan, ini senada dengan riset yang telah

¹⁰ Yuli Setyowati, “Pola Komunikasi Keluarga Dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Anak Pada Keluarga Jawa),” *Jurnal ILMU KOMUNIKASI* 2, no. 1 (2013): 67–78, <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.253>.

dilakukan oleh Aziz¹¹ bahwa anak dapat belajar disiplin dan tanggung jawab dari peraturan yang ditegakkan oleh orang tuanya, hal ini bisa memberikan pemahaman bahwa anak-anak tidak dibatasi oleh aturan yang disepakati bersama. Cara komunikasi yang demokratis inilah memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri mereka sendiri dan berusaha untuk secara langsung mengenali kemampuan yang ada pada diri anak.

¹¹ Obi Faizal Aziz, "Peranan Orang Tua Dalam Menanamkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Pada Lingkungan Keluarga (Studi Kasus Di Dusun Kukap Desa Poncosari Kecamatan Srandakan [The Role of Parents in Instilling Discipline in Early Childhood in the Family Environment (Case Study I," *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 1, no. September (2017): 158–71, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus/article/view/23867>.

Hal ini diungkapkan oleh anak Arsel, yang mengatakan bahwa:

“hampir setiap hari dalam seminggu bisa nangis suka merasa sendiri karna ditinggal kerja, tapi papa mama kasih kebebasan buat main game online tapi tetap selalu mengawasi. Saya sering mainnya kelamaan karna buat menghibur diri trus lupa waktu ga kerjain pr sekolah, jadinya kecanduan sampe sekarang” (Arsel, 12/09/2023)

Kemudian, Bapak Edwin sebagai orangtua anak Arsel juga menyatakan bahwa:

“saya mengakui emang sibuk kerja tapi saya masih berusaha menyisihkan waktu untuk berbicara dengan anak-anak saya tentang kegiatan sehari-hari mereka atau bagaimana mereka di sekolah. Tetep yang saya fokuskan adalah belajar, kalau tidak bisa dinasehatin, saya diamankan dulu beberapa menit baru suruh lanjut belajar lagi” (Bapak Edwin, 12/09/2023)

Tentunya, pola komunikasi ini merupakan perpaduan antara sikap yang positif dan pengawasan orang tua. Salah satu faktor yang paling penting dalam membentuk kepribadian dan perilaku anak adalah komunikasi keluarga. Tanpa komunikasi keluarga, perkembangan anak dapat terpengaruh oleh dampak negatif yang ditimbulkan pada permainan game online.

Hal ini menjelaskan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua dengan anak mereka tidak berlangsung dengan efektif. Anak-anak menjadi kecanduan pada game online sebagai akibat dari kurangnya komunikasi orang tua. Bermain game online yang berlebihan menurunkan komunikasi antara anak dengan temannya maupun dengan orang tuanya. Ini sejalan dengan teori komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Tubbs dan Moss¹² yang menyatakan bahwa orang dapat berkomunikasi interpersonal secara efektif satu sama lain ketika mereka dapat memahami apa yang dikatakan (informasi) dan dimengerti oleh orang lain. Selain itu, kebutuhan untuk bermain berasal dari faktor kesepian dan mencari hiburan, yang mendorong anak jadi lebih konsentrasi pada game online dibanding belajar, sehingga menyebabkan risiko kecanduan. Hal tersebut membuat anak yang tadinya dekat menjadi

¹² Karina Aria Putri and Dian Ratna Sawitri, “Hubungan Antara Efektivitas Komunikasi Interpersonal Siswa Dan Guru Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Sma Negeri ‘X,’” *Jurnal EMPATI* 7, no. 1 (2020): 165–74, <https://doi.org/10.14710/empati.2018.20174>.

jauh, anak mudah marah, menarik diri dari lingkungan sekitar, dan tidak suka diganggu ketika sedang bermain game.

Strategi komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak saat mengatasi masalah kecanduan game online.

Sebagai orangtua yang bekerja di luar rumah, harus tidak melupakan kewajibannya untuk mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak. Hal yang dapat dilakukan ialah dengan menghubungkan aplikasi tertentu atau akun *Google* anak ke akun yang ada di *smartphone* orang tua. Sehingga, dari sana orang tua dapat mengawasi berbagai hal yang dilakukan anak-anaknya, aplikasi apa yang mereka akses, dan jumlah waktu yang mereka habiskan untuk online bermain game. Hal ini juga dikatakan oleh Bapak Edwin yang mengungkapkan:

“walaupun saya sudah bilang untuk belajar terlebih dahulu, tetap saja saya dapat laporan nilai disekolah menurun. Sejak saat itu, anak saya memang lebih dominan main hp, trus saya berfikir untuk rajin cek hp anak saya, apakah hp ini lebih banyak main game atau buat belajar” (Bapak Edwin, 12/09/2023)

Tentunya, sebagai orang tua juga perlu bertindak tegas untuk membantu anak mengurangi kecanduan dalam main game online, yaitu dengan membatasi penggunaan *smartphone* dan memberikan kegiatan lain untuk mengisi waktu kosong anak selain belajar disekolah. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengaji, latihan sepakbola, kursus bahasa asing, dan lain-lain. Dengan adanya kegiatan lain, diharapkan anak bisa bersosialisasi lebih banyak dengan teman-temannya dibandingkan game online.

Selain itu, strategi lainnya yang dapat dilakukan orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan game online adalah menegur atau menasehati anak jika kelamaan bermain game online pada durasi waktu yang telah ditentukan, dengan menyampaikan pesan yang baik terkait memprioritaskan antara game dan belajar secara lemah lembut, sehingga pesan yang disampaikan pun dapat direspons secara positif. Seperti yang dinyatakan oleh Ibu Kalyani:

“saya bekerja seharian, saya hanya sempat berkomunikasi paling lama 1jam disaat sarapan pagi, jadi ketika saya pulang anak

sudah tidur. Saya sulit membagi waktu dengan anak, karena kesibukan masing-masing juga” (Ibu Kalyani, 12/09/2023)

Orang tua juga sengaja menyisihkan waktu untuk menasihati anak dalam suasana santai pada saat-saat tertentu, seperti sore hari saat mereka duduk di depan rumah, saat berkumpul bersama dimeja makan atau setelah makan, atau di pagi hari sebelum anak-anak mulai mengerjakan tugas di sekolah. Dalam kondisi ini, diharapkan anak akan lebih terpengaruh oleh nasihat yang diberikan karena pesan komunikasi akan lebih mudah diserap guna mendorong efektivitas komunikasi yang disampaikan.

Menurut penelitian yang dilakukan Alda¹³, pesan yang disampaikan juga harus mempengaruhi perilaku anak, yaitu pesan yang bersifat persuasif. Ketika orang tua menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh anak untuk membujuk, memerintah, dan mendisiplinkan mereka untuk melakukan sesuatu, komunikasi interpersonal yang dilakukan pun dapat berjalan dengan efektif antara orang tua dengan anak yang kecanduan game online. Tujuan dari sikap orangtua tersebut jelas dimaksudkan untuk memutuskan ikatan anak dengan media game, yang menyebabkan anak lupa diri. Strategi ini juga dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang menunjukkan pendekatan otoriter, di mana orang tua berusaha membatasi otonomi (keinginan dan kemauan) anak untuk mengurangi dampak buruk pada game.¹⁴

Lain halnya dengan pendekatan yang demokratis adalah ketika orang tua dan anak memiliki pola pikir yang terbuka. Dalam hal ini, orang tua berusaha menggunakan cara yang lebih bijaksana untuk mengurangi keinginan anak bermain game online, yaitu dengan menyibukkan anak pada kegiatan lain. Meskipun demikian, ada kelebihan dan kekurangan dari setiap pendekatan orang tua yang digunakan untuk mengatasi kecanduan game pada anak, semua ini tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan dan perilaku masing-masing anak.

Kemudian, menggunakan upaya pendekatan interpersonal untuk meningkatkan hubungan antara orang tua dan anak melalui kegiatan bersama yaitu memberikan

¹³ Alda, “PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR DARING PADA SISWA DI SMK NEGERI 1 PANGKALAN LESUNG” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022).

¹⁴ Pien Supinah, “Komunikasi Reseptif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak,” *Mediator: Jurnal Komunikasi* 8, no. 1 (2007): 1–14, <https://doi.org/10.29313/mediator.v8i1.1228>.

rewards (hadiah) yang membuat anak senang dengan mengajak bermain diluar, berekreasi, berwisata atau sekadar menikmati lingkungan sekitar adalah cara lain untuk membantu anak mengalihkan kebiasaan mereka menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online. Hal ini juga disampaikan oleh anak Arsel:

“iya mama papa kadang suka ajak pergi sih, tapi belum rutin, cuma disaat mama papa ngga sibuk” (Arsel, 12/09/2023)

Hal yang sama juga dinyatakan oleh anak Abian:

“mamah ngga ngajakin pergi, paling cuma ditawarin beli makanan kesukaan aku aja” (Abian, 12/09/2023)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para orang tua belum melakukannya secara efisien dari strategi tersebut disaat menghadapi anaknya yang kecanduan game online. Bahkan ada orang tua yang malah mengabaikan anaknya begitu saja, sehingga anak terus terjerumus dalam dunia game. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tri bahwa strategi komunikasi interpersonal ini, tindakan yang terencana dengan prosedur implementasi yang terorganisir untuk mencapai tujuan yang efektif sesuai dengan keinginan orang tua agar anaknya tidak terlalu kecanduan game online. Strategi komunikasi interpersonal ini juga memberi efek pada jangka pendek dan jangka panjang yang akan memberikan hasil untuk masa depan anak. Oleh karena itu, orangtua dapat mengawasi anak bermain game dan berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk bermain. Selain pengawasan yang ketat, para orangtua juga dapat melakukan tindakan pencegahan terhadap kecanduan game pada anak dengan menerapkan komunikasi interpersonal secara rutin untuk membantu anak memahami konsekuensi buruk dari kecanduan game online.

PENUTUP

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan pembahasan bahwa orang tua yang memiliki anak yang mengalami kecanduan game online ditemukan memiliki berbagai pola komunikasi interpersonal, di antaranya adalah pola komunikasi demokratis dan pola komunikasi kebebasan. Pola komunikasi kebebasan ditandai oleh orang tua terlalu membebaskan anak, sehingga anak terkesan kurang

diperhatikan yang menyebabkan anak mencari hiburan di dunia game online. Dalam hal ini, ditemukan satu orang tua yang menerapkan pola komunikasi ini pada anaknya. Sementara itu, pola komunikasi demokratis ditandai anak dapat dengan bebas mengutarakan pendapatnya, namun orang tua tetap mengawasi segala sesuatu yang dilakukan anak, hal ini juga ditemukan pada salah satu orang tua menerapkan pola komunikasi demokratis. Meskipun demikian, anak dari orang tua yang menerapkan pola komunikasi demokratis, anak tetap kecanduan game online hingga melupakan tugas-sekolahnya.

Kemudian, cara komunikasi orang tua dengan anak yang kecanduan game online terlihat masih belum efektif. Strategi yang dapat dilakukan orang tua terhadap anaknya adalah dengan pengawasan dan membatasi smartphone anak dengan memberikan kegiatan lain yang dapat menyibukkan anak. Selain itu, hal yang dapat dilakukan menegur atau menasehati anak secara lemah lembut. Pesan yang disampaikan pada anak juga harus bersifat persuasif, yaitu bisa mempengaruhi perilaku anak. Tindakan lainnya yang dapat dilakukan, dengan menggunakan upaya pendekatan komunikasi interpersonal yang melibatkan kebersamaan orang tua dan anak seperti memberi rewards dengan mengajak anak jalan-jalan, berekreasi, berwisata atau sekadar menikmati lingkungan sekitar, agar bisa mengalihkan kebiasaan anak dari kecanduan main game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda. “PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR DARING PADA SISWA DI SMK NEGERI 1 PANGKALAN LESUNG.” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022.
- Aziz, Obi Faizal. “Peranan Orang Tua Dalam Menanamkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Pada Lingkungan Keluarga (Studi Kasus Di Dusun Kukap Desa Poncosari Kecamatan Srandakan [The Role of Parents in Instilling Discipline in Early Childhood in the Family Environment (Case Study I.” *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 1, no. September (2017): 158–71. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus/article/view/23867>.
- Fathia Azzahra, Sarah, Christian Wiradendi Wolor, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, Info Artikel, Kata Kunci, and Komunikasi Interpersonal. “Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Analisis Komunikasi Interpersonal Karyawan Divisi Marketing” 2, no. 7 (2023).
- Hidayah, Mazroatul, Moch Nurcholis Majid, and Evy Dwi Andriani. “Model Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Persepektif Teori Belajar Humanistik.” *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 13, no. 2 (2022): 173–84. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v13i2.169>.
- Lebho, Maria Agustina, M. Dinah Ch. Lerik, R. Pasifikus Christa Wijaya, and Serlie K. A. Littik. “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja.” *Journal of Health and Behavioral Science* 2, no. 3 (2020): 202–12. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>.
- Majid, Moch Nurcholis. “Analisis Resepsi Mahasiswa Terhadap Pemberitaan Hoax Di Media Sosial.” *ETTISAL Journal Of Communication* 5, no. 2 (January 4, 2020): 227–37. <https://doi.org/10.21111/ejoc.v5i2.4655>.
- . “RELATING TO COLLEAGUES IN THE PERSPECTIVE OF ISLAMIC COMMUNICATION.” *Al-Maquro` : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 02, no. 1 (2021): 13–32. <http://ejournal.iaiuluwiyah.ac.id/index.php/maquro/article/view/164>.
- Majid, Moch Nurcholis, and Risalul Ummah. “Penerapan Karakter Kemandirian Melalui Kegiatan Pramuka Pada Kelas IV MI: Studi Kasus Di MI Nadlatul Ulama Sumokali.” *Al Kayyis* 5, no. 01 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.47759/kayyis.v5i01.282>.
- Putri, Karina Aria, and Dian Ratna Sawitri. “Hubungan Antara Efektivitas Komunikasi Interpersonal Siswa Dan Guru Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Sma Negeri ‘X.’” *Jurnal EMPATI* 7, no. 1 (2020): 165–74.

Aisah dan Majid, Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak dalam Mencegah dan Mengatasi Kecanduan Game online

<https://doi.org/10.14710/empati.2018.20174>.

Setyowati, Yuli. "Pola Komunikasi Keluarga Dan Perkembangan Emosi Anak (Studi Kasus Penerapan Pola Komunikasi Keluarga Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Anak Pada Keluarga Jawa)." *Jurnal ILMU KOMUNIKASI* 2, no. 1 (2013): 67–78. <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.253>.

Sumanto, Djoko, Sri Utamaningsih, and Amelia Haryanti. *Perkembangan Peserta Didik. Perkembangan Peserta Didik*, 2023. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-055-7>.

Supinah, Pien. "Komunikasi Reseptif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak." *Mediator: Jurnal Komunikasi* 8, no. 1 (2007): 1–14. <https://doi.org/10.29313/mediator.v8i1.1228>.

Widjaya, Ambarini. "Hubungan Antara Percaya Diri Dengan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas X Di SMA Negeri 3 Bantul." *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 4 (2018): 14–22.