

## KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* PADA ANAK

### *INTERPERSONAL COMMUNICATION OF PARENTS IN OVERCOMING ADDICTION TO PLAY ONLINE GAMES IN CHILDREN*

Joshua Monang Parulian Sihite  
Yuliani Rachma Putri, S.Ip., MM

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi  
Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom  
Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung Jawa Barat 40257  
Email: [joshuaparulian@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:joshuaparulian@student.telkomuniversity.ac.id)  
[yulianirachmaputri@telkomuniversity.ac.id](mailto:yulianirachmaputri@telkomuniversity.ac.id)

---

### ABSTRAK

Komunikasi interpersonal dalam keluarga merupakan proses interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak. Bimbingan dan peranan orang tua sangat penting dalam mendidik dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak, termasuk dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Merujuk dari latar belakang penelitian ini, identifikasi masalah yang diangkat adalah apakah komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua dan anak mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak dan bagaimana keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Kemudian, data yang diperlukan dalam penelitian diperoleh melalui observasi di lapangan terutama wawancara dengan orang tua, guru dan anak serta pengumpulan dokumen berupa foto. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal dari DeVito yang menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan oleh orang yang sudah memiliki hubungan dekat satu sama lain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal, yang dilakukan oleh orang tua dapat mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Hal ini ditinjau dari lima aspek komunikasi interpersonal yaitu; keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

**Kata kunci:** Komunikasi Interpersonal, *Game Online*, Kecanduan, Komunikasi Keluarga

---

## ABSTRACT

*Interpersonal communication in the family is a process of interaction that occurs between parents and children. Guidance and the role of parents is very important in educating and developing the potential of children, including in overcoming addictions to playing online games on children. Referring to the background of this research, the identification of the issues raised is whether interpersonal communication by parents and children overcomes addiction to playing online games in children and how openness, empathy, supportive attitude, positive attitude, and equality of interpersonal communication made by parents in overcome the addiction of playing online games in children. The research method used is a descriptive qualitative approach with a constructivism paradigm. Then, the data needed in the study was obtained through observation in the field, especially interviews with parents, teachers and children as well as collecting documents in the form of photographs. This study uses the theory of interpersonal communication from DeVito which explains that interpersonal communication is communication made by people who already have a close relationship with each other. The results of this study indicate that interpersonal communication, carried out by parents, can overcome addiction to playing online games in children. This is reviewed from five aspects of interpersonal communication namely; openness, empathy, supportive attitude, positive attitude, and equality.*

**Keywords:** *Interpersonal Communication, Online Game, Addiction, Family Communication*

---

## PENDAHULUAN

Bermain tidak dapat dipisahkan dalam berbagai rentang kehidupan manusia, baik dari masa anak-anak, remaja hingga dewasa, bermain menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai kesenangan. Pada masa anak-anak hingga remaja khususnya, bermain juga menjadi sarana untuk berkembang dimana bermain mempunyai sumbangan positif terhadap penyesuaian sosial, penyesuaian diri anak, dan perkembangan emosi, kepribadian, serta kognisi anak. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak dijumpai berbagai macam jenis permainan yang telah dikembangkan oleh manusia untuk mencapai kesenangan bagi dirinya. Salah satu jenis permainan yang populer di masyarakat saat ini adalah *game online*. *Game online* berkembang pesat di seluruh penjuru dunia salah satunya Indonesia.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak dijumpai berbagai macam jenis permainan yang telah dikembangkan oleh manusia untuk mencapai kesenangan bagi dirinya. Salah satu jenis permainan yang populer di masyarakat saat ini adalah *game online*. *Game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer, seperti LAN atau internet sebagai mediana (Nurhakim, 2015:112). Penggunaan jaringan internet membuat permainan yang terdapat di *game online* dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain (*multiplayer*) dalam waktu yang sama dan di tempat yang berbeda dengan menggunakan komputer, konsol, *handheld*, atau *smartphone* yang didukung dengan jaringan internet.

Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dan anak terikat dalam hubungan keluarga. Terdapat beberapa bentuk komunikasi interpersonal yang dapat dilakukan oleh orang tua dengan anak, diantaranya dialog, *sharing*, wawancara, dan konseling dimana keempat bentuk komunikasi tersebut akan membuahkan hasil yang baik jika dilakukan dengan baik. Menurut Wulan (2017:12) dalam upaya menghindari penyalahgunaan internet maka dibutuhkan komunikasi keluarga yang harmonis, Keluarga yang harmonis dianggap mampu memberlakukan atauran penggunaan internet sehat dalam lingkungan rumah. Komunikasi antara orang tua dan anak harus memiliki tujuan, jika tidak maka komunikasi tersebut tidak akan berjalan sesuai dengan harapan. Hubungan yang penuh akrab dan bentuk komunikasi dua arah antara anak dan orang tua merupakan kunci dalam pendidikan moral keluarga. Komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak haruslah bersifat mendorong, penuh penghargaan, dan perhatian sehingga faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan bermain *game online* dapat dihilangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Anak”

## KAJIAN TEORITIS

### Komunikasi Interpersonal

Menurut Agus M. Hardjana (2003:85), komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Pendapat senada juga diungkapkan oleh Sari (2017:10) yang menyatakan komunikasi interpersonal pada hakikatnya adalah suatu proses atau transaksi dan interaksi. Transaksi mengenai gagasan ide, pesan, simbol, informasi, atau pesan, sedangkan interaksi mengesankan adanya suatu tindakan yang berbalaskan.

### Game Online

*Game Online* merupakan *game* atau permainan berbasis visual dan elektronik yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat penggunaannya. *Game online* menggunakan jaringan internet dan dapat dimainkan multiplayer atau banyak orang dalam waktu yang bersamaan. Menurut Bobby Bodenheimer (1999: 129) *game online* merupakan suatu program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan dimana saja, kapan saja, dan dapat dimainkan secara bersamaan dengan sebuah kelompok pemain diseluruh penjuru dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Proses penelitian kualitatif meliputi pengajuan pertanyaan dan prosedur penelitian, pengumpulan data spesifik yang telah didapatkan dari partisipan, analisis data secara induktif dan penafsiran makna dari data yang terkumpul (Cresswell, 2004). Data yang akan diperoleh oleh peneliti dapat berupa kata-kata yang diucapkan oleh informan serta gambar hasil dokumentasi selama penelitian berlangsung. Data yang didapatkan tersebut berasal dari hasil wawancara, catatan selama di lapangan, foto, serta dokumen resmi lainnya. Penggunaan metode kualitatif

digunakan oleh peneliti untuk mendeskripsikan dan menganalisis mengenai keadaan yang terjadi di lapangan sesuai dengan kondisi ketika penelitian dilakukan tanpa mengada-ada apalagi memanipulasi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas maka akan dibahas mengenai keefektifan komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi kecanduan anak dalam bermain game online. Hal ini ditinjau berdasarkan lima aspek yang membuat komunikasi interpersonal orang tua dan anak berjalan efektif, yaitu keterbukaan, empati, sikap pendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Dari kelima aspek ini akan dilihat untuk mengetahui apakah komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua dapat mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Dengan demikian, peneliti akan menjabarkan pembahasan berdasarkan aspek-aspek tersebut sebagai berikut:

**1. Keterbukaan**

**BENTUK KETERBUKAAN ORANG TUA DAN ANAK**

<b>Keterbukaan</b>	
<b>Informan Kunci Orang Tua 1 dan Informan Kunci Anak 1</b>	<b>Informan Kunci Orang Tua 2 dan Informan Kunci Anak 2</b>
Keluarga dari informan pertama termasuk dalam keluarga yang memiliki keterbukaan sangat baik antara orang tua dengan anak. Menceritakan permasalahan satu sama lain, orang tua memosisikan diri menjadi teman untuk anak agar anak merasa nyaman.	Keluarga dari informan kedua termasuk dalam keluarga yang memiliki keterbukaan cukup baik antara orang tua dengan anak. Karena menceritakan permasalahan yang menurut anak penting saja. Pihak orang tua bersedia untuk mendengarkan cerita dari anaknya, dan anak cenderung tidak menceritakan seluruh permasalahan atau kejadian kepada orang tua dan lebih memilih enggan menceritakan setiap permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kedua informan sudah memiliki aspek keterbukaan, dimana orang tua dan anak saling terbuka satu sama lain. Untuk membangun keterbukaan, kedua orang tua tersebut mendekatkan diri kepada anak sebagai teman yang dapat diajak curhat sehingga anak merasa nyaman ketika menceritakan mengenai hal-hal yang terjadi dalam kehidupannya, baik itu mengenai masalah yang sedang dihadapi, sekolah, kegiatan sehari-hari, bahkan kegemaran mereka dalam bermain *game online*. Hal ini diketahui dari hasil wawancara kedua informan orang tua yang mengetahui jenis *game online* apa yang sering dimainkan sang anak, perangkat apa yang digunakan anak untuk bermain *game online* dan kapan biasanya anak akan bermain *game online*. Untuk informan orang tua 1 misalnya, beliau mengetahui bahwa jenis *game online* yang sering dimainkan oleh sang anak adalah PUBG dan Mobile Legend yang dimainkan dengan menggunakan *handphone* pribadi sang anak pada waktu sepulang sekolah dari siang hingga malam di waktu-waktu tertentu dengan durasi sekali bermain

selama setengah jam. Orang tua dapat mengetahui hal tersebut karena adanya keterbukaan dari sang anak.

Keterbukaan antara orang tua dan anak sangat penting untuk dilakukan dalam berkomunikasi. Melalui keterbukaan, maka kecanduan bermain game online pada anak dapat dihilangkan.

## 2. Empati

Dalam suatu keluarga, orang tua memainkan peranan penting untuk mendidik anaknya agar memiliki rasa empati yang tinggi. Dengan adanya rasa empati yang tinggi, maka orang tua dapat memberikan arahan yang tepat bagi kontrol diri dalam kepribadian anak khususnya ketika anak bermain *game online*. Hal tersebut dilihat berdasarkan dari aspek dua aspek kontrol diri.

Pertama, kontrol perilaku. Dalam aspek ini, rasa empati yang dimiliki anak, dapat membantu anak mengatur dan mengendalikan keinginan dalam dirinya, termasuk saat bermain *game online*. Kedua, kontrol keputusan, dengan adanya empati yang tinggi, anak dapat menentukan keinginan yang hendak dilakukan.

## 3. Sikap Mendukung

Dalam kaitannya dengan pola asuh, orang tua berperan penting untuk memberikan dukungan, perhatian serta pengawasan dalam bentuk peraturan kepada setiap kegiatan yang dilakukan anaknya, termasuk saat bermain *game online*. Dengan adanya dukungan dalam bentuk perhatian yang diberikan orang tua, anak tidak akan merasa diabaikan oleh keluarga, orang tua juga dapat mengetahui kebutuhan yang diinginkan sang anak dan hal tersebut dapat mengatasi kecanduan bermain *game online* pada diri anak. Dengan adanya sikap mendukung, orang tua dapat mengawasi dan memberikan bimbingan kepada anak-anaknya. Selain itu, terdapat peraturan yang diterapkan oleh orang tua khususnya dalam bermain *game online*. Anak dapat bermain *game online* sesuai dengan kesepakatan atau peraturan yang telah didiskusikan dengan orang tua. Peraturan tersebut berkaitan dengan durasi waktu yang akan digunakan anak untuk bermain *game online*. Peraturan ini dibuat agar orang tua dapat mengontrol perilaku anak sehingga intensitas anak dalam bermain *game online* dapat dikontrol dan anak tidak menjadi kecanduan. Kedua, kontrol kognitif, sikap mendukung yang diberikan orang tua dalam bentuk perhatian dan peraturan dalam keluarga dapat mempengaruhi kontrol kognitif dalam diri anak. Dengan adanya kontrol kognitif, anak dapat mengantisipasi dampak atau hal yang tidak diinginkan dari bermain *game online*. Selain itu, orang tua juga dapat mengontrol intensitas anak dalam bermain *game online*.

## 4. Sikap Positif

Dalam hal ini, sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak akan mempengaruhi kecanduan yang dimiliki oleh anak, terutama dalam intensitas bermain *game online*. Orang tua berperan untuk mengajarkan anak dan memberikan apresiasi kepada anak sebagai cara untuk menunjukkan sikap positif mereka terhadap kegiatan yang dilakukan sang anak. Dengan begitu anak dapat mengontrol perilaku mereka. Kedua, kontrol keputusan. Dengan sikap positif yang diperlihatkan oleh orang tua, hal tersebut dapat mempengaruhi anak untuk mengambil sebuah keputusan dalam sebuah kegiatan, tak terkecuali saat bermain *game online*. Dari sikap positif yang

ditunjukkan oleh orang tua, anak dapat memutuskan mana yang dapat dilakukan dan mana yang tidak. Selain itu, anak dapat memutuskan berapa lama durasi bermain dan kapan waktu yang terbaik untuk mereka bermain *game online* sehingga intensitas mereka dalam bermain game online dapat terkontrol.

#### **5. Kesetaraan**

Dalam hal ini, aspek kesetaraan dapat mempengaruhi baik komunikasi interpersonal dalam keluarga, maupun kecanduan yang dimiliki anak dalam bermain *game online*. Nilai kesetaraan dalam sebuah keluarga dapat mempengaruhi perilaku yang dimiliki oleh anak. Jika orang tua tidak menerapkan nilai kesetaraan dalam keluarga maka anak akan seringkali merasa diremehkan, direndahkan, tidak mau bertukar pikiran dengan orang tua, dan anak akan menutup diri mereka dalam keluarga. Dan ketika nilai kesetaraan tidak diterapkan dalam keluarga, sikap dalam diri anak dalam mengambil suatu keputusan akan berfungsi buruk, hal ini dikarenakan anak merasa tidak memiliki kesempatan, keinginan, serta kebebasan dalam melakukan suatu tindakan.

### **SARAN**

#### **Saran Akademis**

Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga atau Family Interpersonal Communication, walaupun terlihat sederhana, komunikasi interpersonal merupakan pembahasan yang penting untuk membantu peneliti dalam mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada diri anak, yang dilakukan dalam sebuah keluarga. Dalam penelitian ini, peneliti memilih komunikasi interpersonal dengan anak remaja SMP sebagai informan utama dalam penelitian. Peneliti menyarankan penelitian selanjutnya untuk memilih komunikasi interpersonal dengan tingkatan yang lebih tinggi, misalnya, mengambil informan tingkat SMA atau mahasiswa agar penelitian tentang komunikasi interpersonal keluarga di Indonesia semakin meningkat.

#### **Saran Praktis**

1. Menanamkan sikap keterbukaan kepada diri anak sejak dini, baik dari orang tua maupun anak tidak menyembunyikan permasalahan dalam berkomunikasi
2. Memahami posisi dan pola pikir satu sama lain, agar komunikasi dapat berjalan dengan suasana yang nyaman dan tanpa tekanan
3. Membiasakan adanya diskusi atau momen dimana orang tua dan anak berargumen atau bertukar pikiran, untuk menyelesaikan masalah dengan mudah.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bodenheimer, Bobby. (1999) *Computer Animation and Simulation*. Eurographics
- Borba, Michele. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: Gramedia
- Hardjana, Agus. M. (2003). *Komunikasi Intrapersonal & Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius
- Rohim, Syaiful. (2009). *Teori Komunikasi: Perspektif, Ragam dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sari, A. Andhita. (2017). *Komunikasi Antar Pribadi*. Yogyakarta: Deepublish
- Farhatilwardah, Dwi Hastuti, dan Diah Krisnatuti. (2019) *Karakter Sopan Santun Remaja: Pengaruh Metode Sosialisasi Orang tua dan Kontrol Diri*. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 12 (2), 115.
- Soedarsono, Dewi. K dan Wulan, Roro Retno (2017) *Model Komunikasi Teman Sebaya Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja Global Melalui Media Internet*, 3 (3), 447-456

