

Komunikasi Terapeutik Psikoterapis dan Dukungan Sosial Orang Tua dalam Upaya Penyembuhan Pasien Anak Pecandu Game Online di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo

¹Faizal Hermansyah, ²Maulana Arief, ³ Widiyatmo Ekoputro

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

faizalhermansyah92@gmail.com

Abstract

This research aims to find out how therapeutic communication between psychotherapists and child patients addicted to online games uses the role of narrative at several stages at the EHCP Indonesia Clinic Sugihwaras Sidoarjo and find out how social support is provided by parents when child patients addicted to online games. The type of research used by researchers is descriptive with a case study method to obtain detailed data from psychotherapists at the Indonesian EHCP Clinic Sugihwaras Sidoarjo and parents of child patients addicted to online games. Data collection techniques through interviews, documentation and observation. The results of this research show that narratives in therapeutic communication in efforts to cure child patients addicted to online games play a role in gathering information and providing motivation at the pre-interaction stage, as well as conveying the negative impacts of online game addiction and conveying a sense of empathy at the pre-orientation stage. At the work stage, the techniques used by psychotherapists when child patients tell stories are listening techniques, questioning techniques, acceptance techniques, clarification techniques and reflection techniques. Social support from parents is also needed in efforts to cure child patients who are addicted to online games when they are at home. This social support is in the form of emotional support, appreciation support, real support and information support.

Keywords: *Therapeutic Communication, Social Support, Healing Efforts, Addict, Online Games.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi terapeutik psikoterapis dan pasien anak pecandu game online dengan adanya peran narasi pada beberapa tahapannya di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo dan mengetahui bagaimana dukungan sosial yang diberikan oleh orang tua. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif dengan jenis metode studi kasus untuk memperoleh data dari psikoterapis Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo dan orang tua pasien anak pecandu game online. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa narasi pada komunikasi terapeutik dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online berperan dalam menggali informasi dan pemberian motivasi pada tahap pra interaksi, serta menyampaikan dampak buruk kecanduan game online dan menyampaikan rasa empati pada tahap pra orientasi. Pada tahap kerja, teknik yang digunakan psikoterapis ketika pasien anak bercerita adalah teknik mendengarkan, teknik bertanya, teknik penerimaan, teknik klarifikasi, dan teknik refleksi. Dukungan sosial orang tua juga diperlukan dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online. Dukungan sosial tersebut berupa dukungan emosional, dukungan apresiasi, dukungan nyata dan dukungan informasi.

Kata kunci: Komunikasi Terapeutik, Dukungan Sosial, Upaya Penyembuhan, Pecandu, Game Online.

Pendahuluan

Fenomena game online di zaman perkembangan teknologi komunikasi yang terjadi saat ini bisa memberikan dampak negatif untuk anak-anak yang menggunakannya. persoalan yang terkait dengan adanya game online ini mendapatkan atensi oleh kalangan publik atau masyarakat. Game online merupakan sebuah permainan dengan bantuan internet dan bisa dimainkan oleh sebagian orang di waktu yang bersamaan atau secara real time, bahkan jika permainan dimainkan di lokasi yang berbeda tetap terhubung ke internet (Putri et al., 2023). Anak-anak dianggap mudah terkena dampak kecanduan game online ketimbang orang dewasa. Game online mampu memberikan dampak negatif bagi anak diantaranya yaitu anak lebih cenderung mengalami konflik dalam hubungan, kehilangan identitas, tidak memiliki minat untuk beraktifitas di kegiatan lain dan memiliki perasaan gelisah ketika tidak bermain game online (Fundrika, 2023).

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada periode 2023 range usia masyarakat Indonesia yang mengalami kecanduan game online antara lain untuk anak-anak usia 0 sampai 18 tahun sebesar 46,2 persen. Sedangkan, anak muda usia 18 sampai 25 tahun sebesar 38,5 persen, dan usia diatas 25 tahun sebesar 15,3 persen (Fundrika, 2023). Adanya fakta ini, diketahui bahwa usia anak-anak cenderung lebih rawan dengan bahaya kecanduan game online. Pada dasarnya game online memberikan sebuah hiburan dan tantangan yang menarik untuk diselesaikan tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya supaya anak-anak bisa berhenti ketergantungan terhadap game online dengan cara melakukan komunikasi terapeutik psikoterapis dan dukungan sosial orang tua dalam upaya penyembuhan kecanduan game online.

Komunikasi terapeutik yang dilakukan psikoterapis di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Kabupaten Sidoarjo dengan menggunakan bantuan narasi pada beberapa tahapannya mampu menangani dan menjadi solusi terhadap anak pecandu game online sehingga memberikan dampak positif yang dihasilkan. Komunikasi terapeutik yang dilakukan mampu menjadi penghubung antara psikoterapis sebagai pemberi solusi dan anak pecandu game online sebagai pasien. Dalam proses komunikasi diharapkan menghasilkan sebuah efektivitas komunikasi yang dimana terjadi perubahan dalam diri penerima sebagai akibat dari pesan yang diterima secara langsung atau tidak langsung. Istilah dari komunikasi terapeutik adalah kegiatan interaksi dengan pasien yang direncanakan dalam keadaan sadar dan memiliki tujuan untuk penyembuhan kesehatan yang dialami oleh pasien (Afwan, 2021).

Orang tua juga ikut berperan dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online. Orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam upaya penyembuhan anak pecandu game online. Orang tua harus memberikan dukungan sosial dan kenyamanan yang baik agar anak dapat mengoptimalkan atau mengikuti kegiatan positif selain bermain game online. Dukungan sosial yang diberikan orang tua berupa dukungan, emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental dan dukungan pemberian nasehat atau informasi (Fadlillah Imro'atul, 2022). Dukungan emosional dapat berupa ungkapan kepedulian dan empati, dukungan penghargaan dapat berupa ungkapan positif seperti memuji hasil pekerjaan anak, dukungan instrumental dapat berupa bantuan langsung yang diberikan kepada anak dan dukungan nasehat atau informasi dapat berupa pemberian arahan dalam hal positif kepada anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan hal tersebut kedalam dua rumusan masalah yaitu "bagaimana komunikasi terapeutik psikoterapis dan pasien anak pecandu game online dalam upaya penyembuhan di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo?" dan "bagaimana dukungan sosial orang tua kepada pasien anak pecandu game online dalam upaya penyembuhan di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo?". Ada dua teori yang digunakan pada penelitian ini yang pertama adalah *Narrative Theory and Health* yang di cetuskan oleh Walter Fisher pada tahun 1978 dengan asumsi nya yang mengatakan bahwa, narasi digunakan sebagai proses penciptaan makna, narasi sebagai sarana menegaskan

kontrol, narasi mengubah identitas, narasi menjamin keputusan, narasi membangun komunitas, dan narasi membantu perawatan kesehatan (W.Littlejohn et al., 2017). dan yang kedua *Social Support Theory* yang dicetuskan oleh Sydney Cobb pada tahun 1976 dengan asumsi yang mengatakan bahwa dukungan sosial memiliki efek langsung pada kesehatan, dukungan sosial sebagai penyangga dalam menanggapi kesehatan mental dan dukungan sosial memberikan bantuan nyata dalam permasalahan kesehatan (W.Littlejohn et al., 2017). Penelitian ini diharapkan mampu membantu dan memberikan solusi penanganan upaya penyembuhan kepada orang tua atau masyarakat yang memiliki anak kecanduan game online.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan jenis pendekatan kualitatif dan menggunakan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan data dengan kata-kata dan kalimat untuk memperoleh kesimpulan. Metode deskriptif dalam penelitian merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan menganalisis data tersebut secara serius serta menyimpulkannya berdasarkan fakta yang ada pada saat penelitian dilakukan (Sugiyono, 2020). Pemilihan pendekatan ini dinilai tepat untuk menggambarkan permasalahan secara mendalam yang sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian sehubungan dengan komunikasi terapeutik psikoterapis dan dukungan sosial orang tua dalam upaya penyembuhan di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo.

Subjek penelitian ini adalah psikoterapis dan partner psikoterapis Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo, serta orang tua pasien anak pecandu game online. Sedangkan, objek penelitian ini berfokus pada Klinik EHCP Indonesia yang memberikan penanganan terhadap pasien anak pecandu game online dengan menggunakan komunikasi terapeutik dan dukungan sosial orang tua. Sumber data primer merupakan sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2020). Data primer pada penelitian ini didapat melalui wawancara subjek penelitian. Sedangkan data sekunder, didapatkan melalui berbagai sumber buku atau dokumen yang bersangkutan dengan komunikasi terapeutik psikoterapis dan dukungan sosial orang tua dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online (Sugiyono, 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah informasi dari berbagai sumber dengan menggunakan metode wawancara berupa dokumen yang berkaitan dengan komunikasi terapeutik dan dukungan sosial orang tua dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online (Sugiyono, 2020)

Hasil dan Pembahasan

Kecanduan game online memiliki 4 tingkatan yaitu (1) Kecanduan ringan, durasi bermain >30 menit perhari, sering bermain game online dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan hal apapun. (2) Kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati tiga atau empat jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional. (3) Kecanduan berat atau sakau, game dijadikan sebagai fokus utama, durasi bermain sampai lima jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta mengeluarkan uang hanya untuk bermain game online (Saputra, 2022). Dampak kronis yang akan muncul akibat bermain game online disebabkan oleh intensitas serta durasi bermain game online yang tidak terkontrol. Dampak kronis kecanduan bermain game online bukan hanya ketagihan, namun dapat menimbulkan dampak kronis lainnya seperti mengasingkan diri dari keluarga, prestasi rendah, berkurangnya kegiatan lainnya, kelelahan, serta menurunnya kesehatan. Berdasarkan fenomena tersebut, komunikasi terapeutik dan dukungan sosial diperlukan dalam solusi penanganan terhadap kecanduan game online.

Komunikasi terapeutik di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo merupakan salah satu bentuk penyembuhan yang dilakukan oleh psikoterapis profesional pada pasien yang memiliki masalah pada kecanduan game online. Komunikasi terapeutik merupakan unsur terpenting dalam proses penyembuhan. Komunikasi terapeutik di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo ini menggunakan narasi pada beberapa tahapannya yang didukung dengan adanya perilaku verbal maupun non verbal, seperti menggunakan tutur kata yang mudah dimengerti oleh pasien sehingga pasien tersebut mau menceritakan terkait permasalahan yang dihadapi terkait kecanduan game online (Rahman, 2016). Keberhasilan komunikasi terapeutik adalah mampu menghasilkan perubahan sikap pada pasien yang terlihat dalam komunikasi yang sedang berlangsung. Komunikasi menjadi pendorong utama dalam mencapai keberhasilan komunikasi terapeutik psikoterapis dan pasien. psikoterapis dituntut untuk membangun kesamaan persepsi dengan pasien yang ditangani dengan berbagai cara.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa dalam upaya penyembuhan tidak hanya narasi pada komunikasi terapeutik saja yang diperlukan. Namun, dukungan sosial dari orang tua juga diperlukan dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online. Dukungan sosial didefinisikan sebagai persepsi individu terhadap tindakan berupa bantuan khusus yang dilakukan oleh individu lain dalam membantu melindungi dari hal negatif (Listiyani, 2019). Dukungan sosial yang diberikan berupa pemberian bantuan, dorongan, perhatian, penghargaan dan pertolongan untuk mengatasi masalah seseorang. Berdasarkan asumsi dari Sydney Cobb pada *Social Support Theory* (W.Littlejohn et al., 2017) sumber dukungan sosial dapat berasal dari orang tua, teman, guru, atau sekolah.

Peran Narasi Pada Komunikasi Terapeutik Psikoterapis di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo.

Berdasarkan hasil penelitian, kecanduan game online menyerang pasien anak pecandu game online pada gangguan emosional dan perilaku sosial. Pasien anak pecandu game online cenderung marah-marah dan tidak bisa melakukan interaksi sosial dengan keluarga dan orang sekitarnya. Peran narasi pada komunikasi terapeutik dibutuhkan dalam upaya penyembuhan dan merubah perilaku pasien sehingga beban emosi dan perasaan kesal yang dirasakan pasien dapat hilang dan kembali seperti semula. Hal ini sesuai dengan *Narrative Theory and Health* (W.Littlejohn et al., 2017) yang menyatakan bahwa narasi mampu mengubah persepsi diri dan perubahan peran. Di Klinik EHCP Indonesia komunikasi terapeutik menggunakan beberapa tahapan dan pada setiap tahapannya terdapat narasi di dalamnya.

Pada tahap pra interaksi atau tahap awal pertemuan, psikoterapis di Klinik EHCP Indonesia menggali informasi terkait data pribadi dan permasalahan yang dihadapi oleh pasien anak pecandu game online dalam pelaksanaan komunikasi terapeutik dengan narasi yang digunakan dan menggunakan pertanyaan yang mampu merubah persepsi dan perilaku. Pertanyaan yang diberikan partner psikoterapis memunculkan pemikiran kalau ternyata perilakunya sudah banyak berubah saat bermain game online dan pasien akan mulai bercerita terkait permasalahan yang dihadapi. Selain itu, narasi membantu psikoterapis dan partner psikoterapis dalam pemberian motivasi yang dilakukan dengan tujuan untuk menyadarkan pasien bahwa dirinya akan sembuh dan merasa termotivasi untuk melakukan upaya penyembuhan dan komunikasi afirmasi secara positif juga digunakan dalam pemberian motivasi.

Pada tahap pra orientasi atau tahap yang mempengaruhi keberhasilan dan kelangsungan komunikasi (Utamy, 2016), narasi membantu psikoterapis dalam merubah persepsi pasien anak pecandu game online dengan menyampaikan dampak buruk dari kecanduan game online. Hal ini bertujuan untuk membuat pasien anak pecandu game online sadar bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan masalah kesehatan mental atau perubahan perilaku dan persepsi seperti depresi, kecemasan, gangguan tidur dan tidak dapat mengontrol emosi. Pada tahapan ini, menyampaikan rasa empati dengan menggunakan narasi juga dibutuhkan dalam membantu

psikoterapis dan partner psikoterapis untuk membangun perasaan, saling memahami dan memunculkan rasa kekeluargaan. penyampaian empati tersebut dilakukan dengan tutur kata dan sikap yang lembut.

Teknik Komunikasi Terapeutik Ketika Pasien Anak Pecandu Game Online Bercerita di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo.

Sesuai dengan asumsi dari Walter Fisher pada *Narrative Theory and Health* (W.Littlejohn et al., 2017) mengatakan bahwa pada saat pasien pergi ke psikoterapis dan bercerita tentang kondisinya, pasien juga akan menceritakan upaya yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahannya. Narasi yang disampaikan oleh pasien anak pecandu game online akan mendorong psikoterapis untuk melihat bahwa pasien tengah menghadapi permasalahan kesehatan sehingga psikoterapis melakukan diagnosis dan perawatan secara klinis seperti psikoterapis. Dalam hal ini, teknik komunikasi terapeutik ketika pasien anak pecandu game online bercerita menjadi komunikasi yang efektif antara psikoterapis dan pasien. psikoterapis dituntut untuk mampu memahami dan membantu agar anak merasa didengar, dipahami dan didukung dalam upaya penyembuhan. Teknik komunikasi terapeutik ketika pasien anak pecandu game online ini digunakan pada tahapan kerja..

Pada tahap kerja atau tahap dimana psikoterapis menggali informasi lebih mendalam melalui cerita atau keluhan dari pasien anak pecandu game online (Utamy, 2016). Semakin banyak informasi yang diperoleh psikoterapis mengenai pasien, maka akan lebih mudah psikoterapis menentukan obat atau penanganan yang sesuai dengan pasien (Utamy, 2016). Oleh karena itu, agar pasien dapat bercerita terkait permasalahan dan keluhannya. Maka psikoterapis menggunakan metode atau teknik yang digunakan dalam komunikasi terapeutik, teknik komunikasi terapeutik yaitu, teknik mendengarkan, teknik bertanya, teknik penerimaan, teknik klarifikasi dan teknik refleksi.

Teknik mendengarkan psikoterapis adalah dengan tidak memotong pembicaraan dan mendengarkan hingga tuntas ketika pasien anak pecandu game online bercerita. Tidak hanya itu, ekspresi yang tenang dan memperhatikan cerita dari pasien dengan menjaga kontak mata merupakan usaha untuk membuat pasien merasa dihargai dan didengarkan. Pada teknik bertanya, psikoterapis memosisikan dirinya seperti teman sebaya dari pasien. Tidak hanya itu, membahas terkait game yang sedang dimainkan oleh pasien akan membuat pasien merasa tertarik dan nyaman. Pada teknik penerimaan, psikoterapis memperhatikan ekspresi pasien dan penerimaan cerita yang baik adalah tidak mengkritik, menilai perasaan dan tindakan dari pasien. Pada teknik klarifikasi, psikoterapis membantu dengan mengklarifikasi atau menanyakan masalah pasien kembali dengan menggunakan bahasa tubuh seperti ingin mendengarkan cerita. Selanjutnya, pada teknik refleksi, psikoterapis menggunakan teknik refleksi berupa permainan sederhana seperti tebak gambar pada kartu. Tidak hanya itu, bentuk apresiasi berupa ucapan terima kasih juga mampu membuat anak menjadi senang karena merasa dihargai dan didengar.

Dukungan Sosial Orang Tua Dalam Upaya Penyembuhan Anak Pecandu Game Online.

Komunikasi orang tua dan anak adalah sebuah bentuk interaksi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, kepercayaan, dan dukungan antara keduanya. Dukungan sosial sangat penting bagi setiap individu dalam menjalin hubungan dengan orang lain untuk menjalani kehidupan di tengah masyarakat. Ketika seseorang menerima dukungan sosial dari lingkungan dan keluarga segala sesuatu akan terasa lebih mudah. Dukungan sosial menunjukkan hubungan interpersonal yang melindungi individu dari dampak negatif. Dukungan sosial yang diterima dapat membuat seseorang merasa tenang, diperhatikan, dicintai, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kompetensi (Fadlillah Imro'atul, 2022). Berdasarkan asumsi dari Sydney Cobb pada *Social Support Theory* (W.Littlejohn et al., 2017), dukungan sosial dapat memberikan bantuan nyata untuk mengatasi permasalahan kesehatan,

sebagai penyangga dalam menanggapi kesehatan mental, trauma, stress dan memiliki efek langsung pada kesehatan. Penjelasan diatas menunjukkan bahwa dukungan sosial dari orang tua sangat diperlukan dalam upaya penyembuhan.

Dukungan sosial dari orang tua sangat dibutuhkan dan penting dalam membantu pasien anak pecandu game online mengatasi permasalahannya. Pada tahap terminasi atau tahap dimana psikoterapis menentukan atau memberikan saran kepada orang tua pasien untuk melakukan dukungan sosial pada saat pasien anak pecandu game online berada di rumah. Dukungan sosial orang tua diantaranya, dukungan emosional berupa kesabaran dan kasih sayang dari orang tua dengan tujuan untuk merangsang kondisi kesehatan yang positif. Dukungan apresiasi berupa mendukung keinginan anak dalam mengikuti kegiatan positif diluar sekolah seperti les bahasa inggris dan memberikan pujian pada setiap kegiatan positif yang dilakukan. Dukungan nyata berupa mengikutsertakan anak dalam club dance dan membelikan peralatan dance dengan tujuan untuk upaya penyembuhan kecanduan game online. Dukungan pemberian nasehat atau informasi berupa menyediakan seorang ahli seperti psikoterapis sebagai sumber informasi terkait permasalahan yang dihadapi oleh pasien anak pecandu game online.

Penutup

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online di Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo, peran narasi dalam tahapan komunikasi terapeutik sebagai pemberian motivasi, menggali informasi, menyampaikan dampak buruk kecanduan game online dan menyampaikan rasa empati psikoterapis kepada pasien anak pecandu game online. Pemberian motivasi dan menggali informasi digunakan psikoterapis pada tahap pra interaksi dengan tujuan untuk mendapatkan data pribadi pasien anak pecandu game online, permasalahan yang sedang dihadapi dan menyadarkan pasien bahwa dirinya akan sembuh. Selanjutnya, pada tahap orientasi, narasi berperan dalam membantu psikoterapis menyampaikan dampak buruk kecanduan game online dan menyampaikan rasa empati dengan tujuan merubah persepsi pasien bahwa game online memberikan dampak buruk bagi kehidupan serta membuat pasien terenyuh dan mau melanjutkan ke tahap komunikasi terapeutik selanjutnya.

Psikoterapis di Klinik EHCP Indonesia juga menggunakan beberapa teknik komunikasi terapeutik ketika mendengarkan pasien anak pecandu game online bercerita tentang permasalahan yang dihadapi. Teknik ini digunakan psikoterapis pada tahap kerja yang dimana pada tahapan ini pasien anak pecandu game online di haruskan untuk memulai bercerita dan berbicara terkait permasalahan yang dihadapi. Ada beberapa teknik komunikasi terapeutik yang digunakan diantaranya yang pertama, teknik mendengarkan, teknik ini merupakan pendekatan yang dilakukan psikoterapis untuk memberikan rasa nyaman kepada pasien dengan cara tidak memotong pembicaraan, mendengarkan hingga tuntas dan menunjukkan ekspresi tenang. Kedua, teknik bertanya, teknik ini digunakan untuk mendorong pasien mengungkapkan apa yang mereka rasakan dan pikirkan dengan. Ketiga, teknik penerimaan, teknik ini bertujuan untuk membantu pasien merasa diterima dan didengar. Keempat, teknik klarifikasi, teknik menjelaskan kembali konsep yang belum jelas kepada pasien anak pecandu game online atau dapat meminta pasien untuk menjelaskan kembali pernyataan secara teratur dan jelas. Kelima, teknik refleksi, teknik ini bertujuan untuk membuat pasien merasa senang telah melakukan komunikasi terapeutik.

Komunikasi terapeutik piskoterapis tidak cukup dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online, dukungan sosial dari orang tua juga diperlukan dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online saat berada di rumah. Dukungan yang diberikan orang tua pada penelitian ini sebagai berikut. Pertama, dukungan emosional berupa rasa simpati, perhatian dan kenyamanan seperti memahami perasaan anak dan tidak menyakiti

hati anak. Kedua, dukungan penghargaan berupa pujian ketika anak mengikuti kegiatan positif lain selain bermain game online. Ketiga, dukungan nyata atau instrumental berupa mengikutsertakan anak pada latihan dance sesuai dengan keinginannya dan membelikan peralatan dance sesuai dengan kebutuhannya. Keempat, dukungan pemberian nasehat atau informasi berupa menyediakan seorang ahli seperti psikoterapis sebagai sarana informasi atau terapi dan selalu menasehati anak terkait dampak buruk kecanduan game online.

Rekomendasi teoritis untuk penelitian selanjutnya adalah dapat menerapkan komunikasi terpaetik dari sudut pandang bidang keilmuan masing-masing dan memberikan solusi kepada orang tua terkait dukungan sosial yang diberikan dalam upaya penyembuhan pasien anak pecandu game online. Jika dilihat dari hasil observasi data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti berharap dapat memberikan manfaat untuk pengembangan bidang keilmuan, terutama refrensi dalam komunikasi terapeutik dan dukungan sosial dalam upaya penyembuhan. Rekomendasi praktis yaitu dengan adanya penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan bagi Klinik EHCP Indonesia Sugihwaras Sidoarjo serta klinik lain dalam menerapkan komunikasi terapeutik dan memberikan dalam menerapkan komunikasi terapeutik dan membantu pasien anak pecandu game online menerima dukungan sosial dari orang tua dalam proses penyembuhan. Adanya hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan permasalahan yang sejenis atau relevan.

Daftar Pustaka

- Afwan, M. R. (2021). *Analisis Komunikasi Terapeutik dalam Profram Rehabilitasi Bagi Pecandu Narkoba di Lembaga Permasayarakatan Narkotika Kelas IIA Sungguminasa*. 4–5.
- Fadlillah Imro'atul. (2022). Skripsi Dukungan Sosial. *Dukungan Sosial*, 13–32.
- Fundrika, B. A. (2023). *Orang Tua Mesti Waspada, Ini Bahaya Kecanduan Game Online*. Suara.Com. <https://www.suara.com/lifestyle/2023/08/09/165551/orangtua-mesti-waspada-ini-bahaya-kecanduan-game-online>
- Listiyani. (2019). Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17315>
- Putri, A. E., Sumarah, N., & Ekoputro, W. (2023). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Komunikasi Siswa Di Sekolah. *Semakom: Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi*, 1(01), 82–87.
- Rahman, N. (2016). Komunikasi terapeutik antara perawat dan pasien di puskesmas antang perumnas makassar. *Skripsi Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar*, 34–36.
- Saputra, A. (2022). Studi Kasus Siswa yang Mengalami Kecanduan Game Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *BIKONS: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 17–26.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Utamy, D. (2016). Komunikasi Terapeutik Dokter Dan Pasien Dalam Pengobatan Homeopati Di Pusat Pengobatan Al Jawad Pekanbaru. *Jom FISIP*, 2(1), 1–23.
- W.Littlejohn, S., A.Foss, K., & Oetzel, J. G. (2017). THEORIES OF HUMAN COMMUNICATION Eleventh Edition. In *Waveland Press, Inc.* (Vol. 53, Issue 95).