

KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK REMAJA PECANDU GAME ONLINE DI DESA WEDI, KECAMATAN GEDANGAN, KABUPATEN SIDOARJO

¹Novia Dwi Ramadlani, ²Novan Andrianto, ³Mohammad Insan Ramadhon

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

noviaadr18@gmail.com

Abstract

This study is entitled "Interpersonal Communication of Parents and Children of Online Game Addicts in Wedi Village, Gedangan District, Sidoarjo Regency" to find out how interpersonal communication is established between parents and children of online game addicts. To answer this problem, researchers use the Relational Dialectic Theory as a basis for testing the existing problems. The method used is a qualitative approach and descriptive data analysis techniques. So that the results obtained that the method between parents and children emerges a critical perspective in their relationship, especially: (1) The relationship between parents and children does not always run smoothly due to differences in desires and understanding, which often triggers arguments, especially related to the desire of parents for their children to follow the schedule that has been set. (2) Changes in the relationship between guardians and children are the need for openness in communication makes it difficult for children to share feelings or conclusions. (3) Inconsistency between the child's commitment and the need for joy causes stress. This requires good communication between parents and children to limit conflict and create better understanding. (4) The Importance of Communication in Resolving Conflict, effective communication is very important in managing conflict and tension in relationships. Parents must provide wise supervision of their children, especially regarding the use of online games, through open communication and positive support.

Keywords: *Interpersonal Communication, Parents, Children, Online Games, Relational Dialectic Theory*

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Pecandu Game Online di Desa Wedi Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo” untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal yang terjalin antara orangtua dan anak pecandu game online. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti menggunakan Teori Dialektika Relasional sebagai landasan untuk menguji permasalahan yang ada. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan teknik analisis data deskriptif. Sehingga didapatkan hasil bahwa metode antara orangtua dan anak muncul sudut pandang kritis dalam hubungan mereka, khususnya : (1) Hubungan orangtua dan anak tidak selalu berjalan lancar akibat perbedaan keinginan dan pemahaman, yang sering memicu pertengkaran, terutama terkait keinginan orang tua agar anak-anak mereka mengikuti jadwal yang telah ditetapkan. (2) Perubahan dalam hubungan antara orangtua dan anak-anak ialah Kebutuhan akan keterbukaan dalam komunikasi membuat anak-anak sulit untuk berbagi perasaan atau kesimpulan. (3) Ketidakkonsistenan antara komitmen anak dan kebutuhan akan kegembiraan menimbulkan tekanan. Hal ini membutuhkan komunikasi yang baik antara orangtua dan anak untuk membatasi konflik dan menciptakan pemahaman yang lebih baik. (4) Pentingnya Komunikasi dalam Menyelesaikan Konflik, komunikasi yang efektif sangat penting dalam mengelola konflik dan ketegangan dalam hubungan. Orangtua harus memberikan pengawasan yang bijak terhadap anak, terutama terkait dengan penggunaan game online, melalui komunikasi yang terbuka dan dukungan positif.

Kata kunci: Komunikasi Intepesonal, Orang Tua, Anak, Game Online, Teori Dialektika Relasional

Pendahuluan

Manusia terus berusaha membangun hubungan dengan individu lain. Dalam membangun hubungan ini, ada persiapan sosial yang memungkinkan terjadinya komunikasi. Secara etimologis, komunikasi berasal dari bahasa Yunani *communication* atau *communis*, yang berarti sama makna. Keluarga adalah salah satu situasi yang paling dekat bagi manusia untuk berkomunikasi. Sebagai bagian sosial terkecil dalam masyarakat, keluarga terdiri dari kepala keluarga dan anggota keluarga, seperti ayah, ibu, dan anak-anak. Untuk menciptakan kerukunan dalam keluarga, komunikasi antar anggota keluarga sangatlah penting. Hal ini dapat diketahui jika setiap bagian keluarga menjalankan kewajiban dan tugasnya dengan baik. (Putra, 2010)

Komunikasi antarpribadi akan lebih berhasil jika dilakukan secara spesifik dan dialogis, yaitu ketika dua orang saling menyampaikan dan menerima pesan secara timbal balik. Dalam komunikasi dialogis, ada interaksi yang penuh semangat, di mana setiap orang berperan sebagai pendengar dan pembicara. Keduanya menyampaikan data, mengizinkan dan mendapatkan pesan. Hal ini meningkatkan kesempatan untuk saling memahami dan berempati, karena keduanya berada dalam jarak yang dekat, dapat melihat wajah, mata, dan dialek tubuh satu sama lain.

Keluarga memainkan peran yang sangat penting dalam pembentukan identitas seorang anak, dengan orangtua sebagai pihak yang paling memperhatikan. Sejak kecil, anak-anak berkembang dan berkreasi dalam lingkungan keluarga. Perbedaan usia yang patut diperhatikan antara orangtua dan anak mencerminkan beragamnya pertemuan yang dialami keduanya. Pertemuan yang berbeda ini akan menghasilkan perbedaan sikap dan pandangan antara orangtua dan anak. (Samsudin, 2019)

Kemajuan zaman yang semakin maju membuat media menjadi modern, salah satunya adalah game. Hiburan online dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap identitas anak-anak, yang secara teratur menjadi tergantung pada game dan menganggapnya sebagai kebutuhan sehari-hari. Hal ini membuat mereka cenderung lebih tertutup dan kurang terhubung dengan lingkungannya, terutama keluarga. Kebiasaan bermain game online dapat mempengaruhi sudut pandang mental anak-anak. Meskipun demikian, jika dimainkan dengan baik, rekreasi online tidak akan memberikan dampak negatif yang kritis terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan pengamatan awal pada anak-anak yang bermain game online dan orangtua di Dea Wedi, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, sering kali ditemukan bahwa para orangtua tidak peduli dengan kecenderungan anak-anak mereka dalam bermain game online. Banyak orangtua yang benar-benar menggunakan game online sebagai sarana hiburan bagi anak-anak mereka. Banyak kedai kopi memberikan akses internet gratis dengan udara yang longgar, menjadikannya tempat yang bermanfaat untuk bermain game online. Anak-anak sering terlihat di kedai kopi bermain rekreasi sampai mereka lupa waktu, mengabaikan waktu pertimbangan mereka, waktu istirahat, dan beberapa waktu memang mengartikulasikan kata-kata yang tidak kenal ampun dan bergaul dengan tidak semestinya untuk usia mereka. Pengalihan online yang umum dimainkan melalui alat ini termasuk mobile Legends, PUBG, Free Fire, dan masih banyak lagi.

Melihat berbagai dampak yang ditimbulkan oleh game online, sangat penting untuk memiliki komunikasi yang baik antara orangtua dan anak-anak, sehingga anak-anak mendapatkan dampak dari bermain pengalihan online. Jika anak-anak tidak diarahkan dengan

baik, kecenderungan ini dapat terbawa hingga dewasa. Hal ini akan mempengaruhi jati diri mereka dan berdampak pada pelaksanaan sekolah, di mana anak-anak cenderung lebih menyukai bermain rekreasi online daripada mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh pendidik. Dalam perkembangannya, pergaulan dengan anak-anak yang terpengaruh oleh kecenderungan ini juga dapat mengubah perilaku mereka..

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang sering disinggung sebagai pendekatan humanistik, karena yang paling utama adalah untuk mendapatkan secara mendalam pandangan dunia, sudut pandang, selera, dan ekspresi perasaan dan keyakinan yang dipegang oleh orang-orang atau sekelompok individu yang menjadi pertanyaan. Alasan dari pendekatan ini adalah untuk menyelidiki makna yang terkandung dalam pertemuan dan pemahaman mereka, yang tentu saja berkaitan erat dengan masalah yang ditanyakan. (Samsu, 2021)

Hal ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Sependapat dengan Taylor, strategi penelitian kualitatif dapat menjadi strategi yang menghasilkan informasi yang ekspresif dalam bingkai kata-kata yang disusun atau diucapkan yang didapat dari orang-orang yang diamati. Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari penyusunan investigasi, pengumpulan data, investigasi informasi, hingga perencanaan laporan investigasi, yang semuanya disampaikan dalam bingkai penggambaran kata-kata. (Moleong, 2007) Subjek perenungan ini terdiri dari 3 orang anak dan orangtuanya di Desa Wedi, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, yang dipilih oleh pencipta berdasarkan kriteria- kriteria tertentu: 1. Anak kecil yang bermain Game online. 2. Orang tua dari anak pecandu game online. Tahapan pengumpulan informasi dalam penelitian ini meliputi menampilkan hasil persepsi dan wawancara, menyeleksi hasil persepsi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan bukti-bukti dari sumber non-manusia yang berkaitan dengan protes yang sedang dipikirkan, seperti gambar, karya, atau karya non-monumen.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan sejak awal hingga akhir November ini meliputi persepsi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan penanganan komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang ketergantungan dengan rekreasi online di Desa Wedi, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo. Dalam konteks keluarga, komunikasi termasuk bagian yang sangat penting, terutama antara orangtua dan anak. Komunikasi dalam keluarga memberikan manfaat yang luar biasa karena merupakan saluran yang paling banyak digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang bersifat mendidik.

Penelitian ini menggunakan teori dialektika relasional yang terdapat 4 asumsi, yang di antaranya:

Pertama, hubungan yang tidak bersifat linear, dalam suatu hubungan yang terjadi orangtua dan anak tersebut tidak bersifat linear atau satu arah. Keinginan orangtua dan anak sering kali berbeda yang mengakibatkan kontradiksi, yang terkadang keinginan dari masing-masing individu ini berbeda sehingga mengakibatkan pertentangan yang bisa berdampak pada tingkah laku berani menantang orangtua, hanya demi keinginan dari orangtua ini terpenuhi. Terkadang orangtua menginginkan anak selalu mengikuti perkataan mereka, tetapi keinginan tersebut tidak sesuai dengan keinginan seorang anak.

Hal ini bisa dijadikan pembelajaran bagi anak agar tidak menjadikan kepentingan untuk bermain game online dan menggantikannya dengan hal positif yang lebih bermanfaat. Berdasarkan temuan yang diperoleh penulis, hubungan yang tidak bersifat linear ini disebabkan oleh perbedaan keinginan dan pemahaman. Setiap individu memiliki keinginan yang berbeda, yang dapat memicu konflik antara orang tua dan anak yang kecanduan game

online. Orang tua umumnya menginginkan anak-anak mereka mengikuti rutinitas harian, seperti mendengarkan nasihat mereka, belajar pada waktu yang telah ditentukan, makan bersama, dan pulang sekolah tepat waktu. Hubungan ini tidak berjalan secara linear karena adanya kontradiksi antara orang tua dan anak pecandu game online, yang timbul akibat perbedaan keinginan.

Munculnya kontradiksi sendiri disebabkan karena minimnya komunikasi antara kedua pihak, sehingga cara untuk menyelesaikan konflik diperlukan komunikasi yang baik agar mencapai hasil yang efektif. Supaya konflik yang terjadi tidak berlarut-larut dan merusak hubungan antara orang tua dan anak, perlunya kekangan orangtua terhadap anak agar bisa menjadi pelajaran bagi anak untuk tidak memfokuskan pada game online dan beralih ke kegiatan yang lebih positif.

Kedua, sebuah hubungan memiliki perubahan sebagai tanda. adanya perubahan pada anak. Anak terlihat lebih suka bermain game online daripada membantu orangtua. Perubahan lainnya dari sang anak yaitu anak memilih bermain game online di warung kopi untuk menghindari gangguan dari orangtuanya, serupa dengan apa yang dirasakan oleh orangtua. Mereka mengungkapkan bahwa anak mereka lebih memilih untuk bermain game online daripada menghabiskan waktu bersama keluarga.

Anak sering kali kesulitan untuk terbuka satu sama lain, bahkan kepada orang tua mereka, karena dalam hubungan antara keduanya terdapat perbedaan yang membuat kedua belah pihak sulit untuk saling terbuka dan jujur. Seorang anak juga perlu diberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pemikirannya mengenai apa yang mereka sukai. Walaupun terbilang berlebihan dan dianggap kurang baik, hal itu bukan menjadi alasan orangtua enggan mendengarkan pandangan anak-anak mereka. Orang tua seharusnya berusaha untuk lebih memahami perspektif anak-anak mereka terkait game online.

Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keterbukaan yang dialami oleh remaja yang menjadi pecandu game online disebabkan oleh dinamika hubungan yang kompleks, di mana anak merasa sulit untuk terbuka kepada orang tua atau lingkungan sekitar dan sesuai dengan penjelasan dalam teori dialektika hubungan. Dibutuhkan perubahan dalam pendekatan dan penanganan yang tepat untuk menghadapi perubahan yang terjadi dalam hubungan antara anak pecandu game online. Hal ini karena perubahan tidak hanya membawa dampak perubahan itu sendiri, tetapi juga dapat menciptakan jarak atau pengaruh lain dalam hubungan mereka.

Berdasarkan temuan penelitian yang didapatkan oleh penulis pada asumsi sebuah hubungan memiliki perubahan sebagai tanda. Hubungan antara orang tua dan anak tentunya memiliki perubahan dengan seiring berjalannya waktu. Akan tetapi, orangtua diharapkan untuk lebih memperhatikan anak dan melihat kegiatan anak sehari-hari dengan membangun komunikasi yang baik

Konflik dalam hubungan ini biasanya disebabkan oleh kurangnya komunikasi, yang mengarah pada anak yang menjadi lebih tertutup dan enggan berbicara tentang apapun yang terjadi pada dirinya. Berdasarkan teori dialektika relasional, salah satu dialektika yang muncul dalam hubungan internal adalah openness and closeness, yang menjelaskan bahwa upaya untuk terbuka dalam hubungan seringkali terhambat oleh kebutuhan akan privasi, yang menciptakan ketertutupan. Secara ideal, teori ini menunjukkan bahwa seseorang sering kali terhalang untuk berbagi sesuatu yang dianggap bersifat pribadi, bahkan dengan orang tuanya.

Ketiga, kontradiksi adalah fakta dasar dalam kehidupan untuk komunikasi. bahwa adanya ketegangan antara harapan orangtua dan kebutuhan anak dalam penggunaan waktu dan tanggung jawab di rumah. Mereka saling mempertahankan ego dan sudut pandang masing-masing. Berdasarkan teori yang ada, walaupun dari keduanya memiliki ikatan keluarga yang kuat, masalah yang muncul diantaranya tidak akan berarti dan akan dibiarkan begitu saja. Masalah yang muncul antara orangtua dan anak ini tidak akan merusak ikatan antara mereka, melainkan akan berusaha menghadapinya dengan cara yang tidak akan menimbulkan dampak

negatif.

Ketidakseimbangan antara harapan orangtua agar anak bisa lebih bertanggung jawab dalam membantu pekerjaan rumah dan menjaga kewajiban agama dengan kebutuhan anak untuk hiburan dan istirahat. Kontradiksi ini merupakan hal yang lumrah terjadi dalam hubungan keluarga, semua tergantung pada bagaimana orangtua dan anak berkomunikasi dan saling memahami.

Berdasarkan temuan penelitian yang didapatkan oleh penulis pada asumsi ketiga ini terjadi kontradiksi antara orangtua dan anak tidak pernah hilang dan akan selalu mengakibatkan hambatan serta rintangan, sehingga hal itu sulit untuk dihindari. Orangtua harus mengetahui bagaimana caranya meminimalisir dan mengatasi ketidaksesuaian kontradiksi dalam hubungan keluarga.

Keempat, komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menyelesaikan konflik dalam hubungan. adanya upaya kerja sama antara orangtua dan anak dalam mengatur kebiasaan bermain game online. Meskipun anak sudah remaja, tetap menjadi kewajiban orangtua memberikan pengawasan, arahan dan batasan waktu untuk bermain game online. Anak pun menyadari pentingnya arahan dari orangtua dan berusaha menjaga kepercayaan mereka, walaupun masih ada kecenderungan untuk melanggar aturan. Keseimbangan antara kebebasan dan pengawasan menjadi kunci dalam mencegah kecanduan game online.

Komunikasi antara mereka masih menjadi peran penting dalam mengelola dan menyelesaikan ketegangan dalam hubungan. Seperti yang sudah terlihat pada orangtua yang terlibat pada penelitian ini, yang hasil wawancara menunjukkan bahwa untuk mengatasi konflik adalah dengan cara berbicara pada anak tentang dampak yang akan timbul akibat kecanduan game online. Selain itu, orang tua juga menunjukkan kemampuan untuk memberikan penjelasan yang jelas dan tepat kepada anak-anak mereka.

Berdasarkan temuan penelitian yang didapatkan oleh penulis pada asumsi mengelola hubungan komunikasi sangat penting menyelesaikan konflik dalam hubungan adalah peran orangtua untuk mengawasi anak remaja-nya yang masih membutuhkan arahan dengan cara mengontrol apapun kegiatan anak, terutama dalam bermain game online. Hubungan antara orangtua dan anak membutuhkan keterbukaan dalam mengelola atau menegosiasikan kontradiksi yang terjadi dalam keluarga, di mana mereka dapat memberikan arahan melalui komunikasi yang intim dengan anak. Komunikasi verbal maupun nonverbal menjadi salah satu hal yang penting dalam proses pendidikan anak. Kedekatan antara keduanya menghasilkan rasa saling ketergantungan yang dapat memperkuat hubungan orangtua dengan anak. Walaupun seringkali adanya perbedaan kepribadian serta pengalaman yang berbeda. Apapun masalahnya, orangtua akan berusaha melindungi anak dari dampak negatif game online, namun anak selalu dengan keinginannya sering tidak mendengarkan orangtua.

Melalui komunikasi yang efektif dapat membantu mengatasi perilaku menyimpang pada anak pecandu game online, hingga diantara keduanya dapat saling berbagi pendapat, informasi dan perasaan. Mereka juga akan lebih mudah memahami apa yang diinginkan masing-masing dan dapat mengatasi potensi konflik yang mungkin muncul.

Komunikasi bisa dikatakan efektif jika apabila keduanya saling menyukai satu sama lain, saling dekat dan menciptakan suasana yang menyenangkan serta saling terbuka yang menghasilkan rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif didasarkan pada keterbukaan dan dukungan positif dari orangtua, sehingga dapat menerima dengan baik apa yang telah disampaikan oleh orangtuanya.

Penutup

Berdasarkan uraian di atas yang membahas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Wedi, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, dapat disimpulkan beberapa hal dari penelitian ini. Berdasarkan teori dialektika relasional,

kesimpulan tersebut dapat dirangkum dalam empat asumsi utama yang menjelaskan dinamika antara orang tua dengan anak yang memiliki kecanduan memainkan game online

Hubungan yang Tidak Linear: Hubungan antara orang tua dan anak tidak selalu berjalan sesuai harapan karena perbedaan keinginan dan pemahaman. Perbedaan ini sering kali memicu konflik, terutama terkait dengan keinginan orang tua agar anak mengikuti rutinitas yang teratur. Konflik muncul karena kurangnya komunikasi yang efektif, sehingga penting bagi orang tua untuk memberikan batasan yang jelas dan mengalihkan fokus anak dari game online ke kegiatan yang lebih positif. **Perubahan dalam Hubungan:** Perubahan dalam perilaku anak, seperti kecenderungan untuk lebih memilih bermain game online, menunjukkan adanya perubahan dalam hubungan orang tua dan anak. Kurangnya keterbukaan dalam komunikasi menyebabkan kesulitan bagi anak untuk berbagi perasaan atau pendapatnya. Orang tua perlu lebih memahami perspektif anak dan mengubah pendekatan mereka agar dapat menangani perubahan ini dengan bijak.

Kontradiksi dalam Hubungan: Kontradiksi antara harapan orang tua dan kebutuhan anak merupakan hal yang wajar dalam hubungan keluarga. Ketidakseimbangan antara kewajiban anak untuk membantu orang tua dan kebutuhan anak untuk hiburan sering menyebabkan ketegangan. Hal ini memerlukan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak untuk meminimalisir konflik dan menciptakan komunikasi antar orangtua lebih baik. **Pentingnya Komunikasi dalam Menyelesaikan Konflik:** Komunikasi yang efektif sangat penting dalam mengelola konflik dan ketegangan dalam hubungan. Orang tua harus memberikan pengawasan yang bijak terhadap anak, terutama terkait dengan penggunaan game online, melalui komunikasi yang terbuka dan dukungan positif. Dengan cara ini, hubungan antara orangtua dapat lebih mudah memahami batasan yang diberikan serta dampak dari kecanduan game online. Secara keseluruhan, agar dapat terjalinnya komunikasi yang baik perlu diperlukan antara orangtua dan anak untuk mengatasi konflik, menjaga hubungan yang harmonis, dan membantu anak mengatasi kecanduan game online.

Daftar Pustaka

- Ain, A. B. (2019). Komunikasi Orangtua Dan Anak Penggemar Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Riau).
- Gunawan, Ilyas (2022) Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kualitas Pelayanan Publik (Suatu Penelitian Pada Karyawan Bagian Kantor Dan Lapangan Pt Pln (Persero) Kec Pangandaran). Sarjana Thesis, Universitas Siliwangi.
- Hilmi, M. A. A. (2023). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Perilaku Anak Pecandu Game Online (Doctoral Dissertation, Universitas Islam "45" Bekasi).
- Idris, T. (2021). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Joseph A. Devito (2011). The Interpersonal Communication Book.
- Putra, F. P. (2010). Komunikasi keluarga dalam membentuk disiplin anak remaja. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 19.
- leong, L. J. (2007). Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi.
- Putri, R. K. (2020). Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Desa Securai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat (Doctoral Dissertation, Universitas Medan Area).
- Rendika Syahrana, P. B. (2022). Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Pubg Di Desa Gemuh Blanten Rt 07 Rw 03 Kec. Gemuh Kab. Kendal

- Samsu, S. (2021). Metode Penelitian:(Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development).
- Samsudin, S. (2019). Pentingnya peran orangtua dalam membentuk kepribadian anak. SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme, 1(2), 50-61.
- Tiara Safitri, (2024). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Penggemar Mobile Legends Di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remaja Di Bulurokeng)