

# Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Remaja Dalam Mengatasi Kecanduan *Game* Online Di MTS Nurul Ihsan Peninjauan

Saeon Hufron<sup>1</sup>, M Arju Ghupran<sup>2</sup>

saean.hufron@student.umj.ac.id, arjughufran49@gmail.com

<sup>1</sup>Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Nurdin Hamzah

---

## ABSTRACT

*The research aims to analyze how intrapersonal communication between parents and adolescents of MTS Nurul Ihsan who are addicted to online games. The Relational Dialectics theory from Leslie Baxter and Barbara Montgomery by paying attention to four aspects, namely, totality, contradiction, movement, and praxis. The results of the study are (totality) parents of adolescents addicted to online games are worried about the bad effects that occur to their children when excessive playing online games. Totality is the occurrence of one member in a relationship so that other members will be affected. The conflict between parents and teenagers addicted to online games is a difference of opinion or desire then this problem causes conflict (contradiction). The changes that occur are natural and must occur over time (movement). (praxis) teenagers decide to choose to reduce their time playing online games according to the rules made by their parents even though teenagers are personally reluctant to make these decisions because humans are decision makers even though they do not have full decision in free choice*

**Keywords:** Interpersonal Communication; Online Games; Relational Dialectics

## ABSTRAK

Penelitian bertujuan menganalisis bagaimana komunikasi intrapersonal orang tua dan remaja MTS Nurul Ihsan yang kecanduan *game* online. Teori Relational Dialectics dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery dengan memperhatikan empat aspek yaitu, totalitas, kontradiksi, pergerakan, dan praksis. Hasil penelitian yakni (totalitas) orang tua dari remaja kecanduan *game* online khawatir akan dampak buruk yang terjadi terhadap anaknya ketika berlebihan bermain *game* online. Totalitas yaitu terjadinya pada salah satu anggota dalam sebuah hubungan maka anggota yang lain akan terpengaruh. Pertentangan antara orang tua dan remaja pecandu *game* online adanya perbedaan pendapat atau keinginan kemudian masalah ini menyebabkan konflik (kontradiksi). Perubahan yang terjadi adalah hal yang wajar dan pasti terjadi seiring dengan berjalannya waktu (pergerakan). (praksis) remaja memutuskan untuk memilih mengurangi waktu bermain

## Article History

Published date:

15 Juni 2025

## Koresponden

Saeon Hufron

saean.hufron

@student.umj.ac.id

---

*game* online-nya sesuai aturan-aturan yang dibuat oleh orang tuanya walaupun remaja secara pribadi enggan membuat keputusan tersebut karena manusia adalah pembuat keputusan meskipun tidak memiliki keputusan penuh dalam memilih bebas.

**Katakunci:** Komunikasi Interpersonal; *Game* Online; Relational Dialektik

## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman internet semakin berkembang dengan cepat, salah satu manfaat dari perkembangan internet yaitu untuk sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game* online. *Game* online muncul sebagai satu jenis hiburan baru bagi semua kalangan khususnya remaja. Dengan banyaknya fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan murah nya koneksi internet membuat *game* online semakin menjamur di Indonesia.

Badan Kesehatan Dunia (WHO) sejak 2018 lalu telah menetapkan adiksi *game* online sebagai salah satu bentuk gangguan mental dan disebut dengan istilah gaming disorder. Gaming disorder ini termasuk dalam kategori kecanduan non zat atau kecanduan perilaku, seperti hanya juga adiksi gawai, judi online, media sosial, porno, dan lain-lain.

Berdasarkan laporan We Are Social, (databos.katadata.co.id) Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022.

Bermain *game* online dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif kalau sudah berlebihan dalam memainkannya. Menurut Hendrikus Arianto (Kompasiana.com) Meskipun beberapa kalangan mengatakan bahwa bermain *game* online juga mempunyai dampak positif, seperti mengurangi stress, melatih kemampuan berbahasa inggris dan lain sebagainya. Namun penulis akan menyampaikan dampak negatif yang terjadi dikalangan masyarakat khusus kalangan pelajar akibat kecanduan *game* online. Menurunnya semangat belajar siswa. Eksistensi *game* online di tengah kalangan pelajar benar-benar menyita waktu belajar siswa. Banyak pelajar kesulitan mengatur waktu belajarnya dengan baik karena pelajar yang kecanduan *game* online lebih memprioritaskan waktunya untuk bermain *game* online dibandingkan dengan belajar. Bahkan, banyak pelajar yang mengaku menghabiskan waktu semalaman atau bergadang hanya untuk bermain *game* online dibanding belajar.

*Game* online memiliki daya tarik bagi pengguna smartphone yang mempunyai fitur lengkap untuk bermain *game* online, dapat diakses dimanapun dan kapanpun. *Game* online tidak lagi dianggap untuk komoditi anak-anak. Pasar industri digital ini sudah merambah ke kalangan remaja dan dewasa. Kegandrungan permainan *game* online juga terjadi pada remaja di Desa Peninjauan, Kecamatan Maro Sebo Ulu, Kabupaten Batanghari. Berdasarkan data yang penulis dapatkan dari bapak Ari Irawansyah S.pd. sebagai guru Bimbingan Konseling (BK) di MTS Nurul Ihsan Peninjauann, salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian siswa-siswa saat ini adalah *game* online, ada banyak *game* online yang dimainkan siswa-siswa antara lain

Mobile Legend, PUBG dan Free Fire.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif diskriptif yang berusaha menghasilkan data yang diskriptif, gambaran yang sistematis, dan faktual. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Bogdan dan Taylor (dalam Andi Prastwo, 2016: 22) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Lokasi Penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilakukan, dan penelitian ini dilaksanakan di Desa Peninjauan, Kecamatan Maro Sebo Ulu, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Alokasi waktu penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan terhitung dari bulan Juli sampai Agustus 2024.

Objek adalah apa yang akan diselidiki dalam kegiatan penelitian. Menurut Nyoman Kutha Ratna objek adalah keseluruhan gejala yang ada di sekitar manusia. Apabila dilihat dari sumbernya, objek dalam penelitian kualitatif menurut Sparradley di sebut *social situation* atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat, pelaku dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis. (Andi Prastwo, 2016:199). Objek dari penelitian ini remaja yang bermain *game online* di Desa Peninjauan, Kecamatan Maro Sebo Ulu, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan akan dicari relevansinya dengan teori-teori yang sudah ada. Hal ini dilakukan untuk Langkah lanjutan peneliti untuk mengkonfirmasi atau membandingkan temuan dengan teori sehingga mendapatkan jawaban dari rumusan masalah secara holistik. Dalam penelitian ini, pemaparan mengenai temuan data dari teori dialektika relasional dikaitkan dengan bentuk komunikasi interpersonal antara orang tua dengan remaja dalam mengatasi kecanduan *game online*.

### Totalitas

Dalam hubungan antara orang tua dan remaja pecandu *game online* di Desa Peninjauan orang tua khawatir akan dampak buruk yang terjadi terhadap anaknya ketika berlebihan bermain *game online* seperti lupa waktu makan, lupa waktu sholat dan lain-lain. Dapat dilihat dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap orang tua dan remaja pecandu *game online* di Desa Peninjauan, orang tua mencari cara bagaimana mengatasi kecanduan *game online* pada anaknya.

Hal ini seperti yang dikemukakan oleh bapak M. sulaiman orang tua dari, selaku informan penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“ngan tau lah, kondisi anak yang memang lah hobi maen *game* dedo biso langsung berhenti maen, kito arahkan be dengan memberikan dio pilihan. Boleh maen *game* berapao jam asal dio ndak belajar jugo dan kalu waktu sembahyang dio harus

sembahyang, iyo harus tau waktu lah pokoknyo jangan seterusnya maen *game*.”

Selanjutnya bapak Hasni yang juga selaku informan dalam penelitian ini, mengemukakan juga hal yang sama:

“Dedo banyak caro yang pakte lakukan untuk mengatasi anak yang terbiaso maen *game* online ko, cukup kito ikutin be ndak nyo dio tu apo dan tinggal kito batasi be waktu maen dio.”

Selanjutnya ibu Siti Sairah juga mengatakan bahwa:

“kalu ngan memberikan arahan dan nasehat pada anak ngan, dan membuat kesepakatan samo-samo macam ado jam-jam dimano dio harus menjalankan kewajiban dio sebagai anak sekolah dan bilo waktu dio maen *game*.”

Dapat dilihat dari wawancara diatas bahwa orang tua memberikan arahan kepada anaknya dengan cara berkomunikasi dengan anaknya secara intim. Dimana disini orang tua meminta anaknya untuk bisa mengontrol dirinya pada saat bermain *game* online dan membuat aturan-aturan yang disepakati bersama dan memberikan nasehat kepada anak.

Pada penelitian ini dari informan yang peneliti dapatkan menjelaskan bahwa betul adanya dalam hubungan yang dijalankan antara orang tua dan remaja pecandu *game* online terdapat ketergantungan antara satu sama lain, dimana ketergantungan yang peneliti dapatkan disini ditandai dengan orang tua terpengaruh dengan anaknya yang kecanduan *game* online yang mengakibatkan orang tua khawatir akan dampak buruk dari kecanduan *game* online pada anaknya sehingga orang tua mencari cara mengatasi kecanduan *game* online pada anaknya.

Dengan begitu teori elemen totality dalam dialektika relasional yang dijelaskan Rawlins (1992) dalam West dan Tunner (2017) bahwa dalam hubungan ada ketegangan yang juga akan mempengaruhi antara keduanya sama dengan apa yang terjadi antara orang tua dan remaja pecandu *game* online di Desa Peninjauan.

Hubungan interpersonal yang dekat terjadi antara orang tua dan remaja pecandu *game* online membuat adanya ketergantungan satu sama lain. bahwa hubungan interpersonal melibatkan beberapa tingkatan saling ketergantungan diantara sejumlah individu. Karena saling ketergantungan inilah dalam banyak kasus selalu ada perubahan yang dirasakan oleh salah satu pihak yang pada gilirannya mempengaruhi orang lain sebagai seseorang yang dekat dengan orang tersebut.

### **Kontradiksi**

Pertentangan yang dihadapi adalah perbedaan pendapat atau perbedaan keinginan, kemudian masalah ini menyebabkan kontradiksi atau konflik. Dimulai dari pertentangan orang tua tidak suka melihat anaknya bermain *game* online terus menerus, ketika remaja bermain *game* online secara berlebihan orang tua menjadi marah karena remaja sering mengabaikan

kewajibannya sebagai pelajar. sebagaimana yang diungkapkan oleh bapak M. Sulaiman berikut:

“Hampir tiap hari beribut dengan anak ngan tu lop, siapa nian yang senang nengok anak tiap hari maen *game* tu lah gawe nyo mending kalu maen pas waktu senggang. Ko dilakukan tiap saat, kecanduan sekali anak ngan tu lop. Kito kan pengennyo anak kalu dak bantu-bantu orang tuonyo dio belajar dirumah, iko dak malah maen pegi ke payo tu dengan kanti-kanti dio.”

Selanjutnya bapak Hasni selaku informan mengemukakan bahwa:

“Tiap pagi ndak keno marah be anak pakte tu, semenjak maen *game* di HP dio tu balek kerumah lah dalu apo dak jago kesiangan. Jadinyo masuk kelas sering terlambat buatnyo, dedo tau lagi pakte tu macam mano ndak negahinyo.”

Hal yang sama juga dikemukakan ibu Siti Sairah selaku informan:

“Budak kalu lah jadi pecandu *game* pasti payah untuk di atur dan dilarang- larang jadi suko-soko dio, selagi dio dedo minta yang idak-idak. Ngan talak i lah untuk dio maen *game*, ngan jugo lah litak dengan gawe dirumah ko ditambah lagi anak gawenyo maen *game* terus.”

Selanjutnya, Ahmad Hilmi selaku remaja penggemar *game* online yang menjadi informan mengemukakan bahwa:

“pertentangan pasti ado bang, dulu awak jarang keno marah bak tapi kini semenjak lah besar ko apo lagi sering balek malam gara-gara maen *game* di payo awak padek keno marah buat bak awak. Yo namo nyo jugo kito hobi maen *game* bang dak mungkin dirumah terus yo dak.”.

Peneliti melihat bahwa dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam hubungan yang terjadi antara orang tua dan anak tidak selalu berjalan baik, dimana keinginan antara orang tua dan anak berbeda sehingga menimbulkan konflik diantara keduanya. Setiap orang selalu mempunyai keinginan berbeda beda yang menyebabkan kontradiksi begitu juga yang terjadi antara orang tua dan anaknya pecandu *game* online, orang tua menginginkan anak mengikuti perkataanya, tapi keinginan anak berbeda dengan orang tuanya.

Teori dialektika relasional dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery menjelaskan adanya keselarasan antara kebutuhan yang berbenturan dalam hubungan antara orang tua dan anak. Pemeliharaan hubungan yang baik bergantung pada perjuangan setiap orang untuk mencapai keselarasan yang baik antara kebutuhan baik kebutuhan sendiri dan kebutuhan orang lain. Sudut pandang argumentatif dari hipotesis ini menggaris bawahi ketegangan hal yang wajar yang ada dalam sebuah hubungan. Terutama di antara orang tua dan anak mereka yang pecandu *game* karena, kontradiksi adalah ide mendasar dalam hipotesis ini.

Pada point kedua ini menekankan bahwa kontradiksi atau ketegangan yang terjadi antara dua hal yang berlawanan tidak pernah hilang dan tidak pernah berhenti menciptakan

ketegangan. Manusia menciptakan kontradiksi dan menyelesaikan ini dengan cara yang berbeda, tetapi hal ini selalu ada dalam hidup berhubungan. Hubungan antara orang tua dengan anak pecandu *game* online selalu mengandung kontradiksi didalamnya, karena orang tua sangat tidak senang anaknya kecanduan *game* online tersebut.

Dalam setiap hubungan pasti ada kontradiksi bagi komunikator dan komunikan yang dapat menimbulkan konflik karena kontradiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan. Begitu juga dengan hubungan antara orang tua dan remaja kecanduan *game* online yang menjadi objek penelitian ini, faktor utama munculnya konflik adalah kecanduan anak dalam bermain *game* online yang menyebabkan orang tua merasa kahawatir dampak buruk dari kecanduan *game* online.

Dampak remaja kecanduan bermain *game* online mengakibatkan pertentangan-pertentangan pada hubungan orang tua dan remaja. Kontradiksi atau konflik yang terjadi antara dua hal yang berlawanan akan selalu ada dan tidak pernah berhenti menciptakan kontradiksi. Hubungan antara orang tua dengan anak pecandu *game* online selalu mengandung konflik diantara keduanya, karena orang tua maunya anak tidak selalu main *game* online tersebut.

Ketika remaja kecanduan *game* online dan sering mengabaikan kewajiban kewajibannya sebagai pelajar membuat orang tua marah karena keinginan orang tua terhadap anaknya mengharuskan anaknya belajar. Aspek kecanduan *game* online menimbulkan ketegangan diantara keduanya.

Untuk menegosiasikan ketegangan ini orang tua berkomunikasi secara pribadi dengan anaknya supaya tujuan orang tua menyampaikan pesan tercapai. Komunikasi interpersonal adalah suatu proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Orang tua berkomunikasi tanpa ada orang ketiga dengan melakukan dialog dengan anaknya supaya orang tua dapat mengetahui apa yang dilakukan anaknya di sekolah ataupun diluar sekolah.

Dialektik ini menunjukkan kontradiksi akan semua harapan yang dimiliki seseorang mengenai hubungan dengan kenyataan yang sedang dijalani. Secara umum harapan mengenai hubungan biasanya memiliki standar yang tinggi dan ideal. Orang tua memiliki harapan kepada anaknya berhenti kecanduan bermain *game* online, namun kita tahu bahwa hubungan interpersonal tidak selalu menyenangkan.

## Pergerakan

Kehidupan berhubungan ditandai oleh adanya perubahan. Perubahan ini adalah tingkat kedekatan dalam hubungan akan mempengaruhi perbedaan dalam cara bersama. Interaksi atau perubahan suatu hubungan akan berubah dalam berjalannya waktu. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Bapak M. Sulaiman, selaku informan dalam penelitian ini, mengemukakan bahwa:

“ngan sadar lop memang sejak menginjak jenjang MTS, anak lah jarang ado waktunya dengan orang tuo, kalu la maen *game*, biso lupo dengan waktu dan keluarga. Kito jadi

kurang dekat jogo dengan dio. Ngan raso jugo, perilaku anak ngan yang sering dedo nurut tu, kareno ngan kurang dekat dengan dio, jadinyo kalu ado beributan, ujung-ujungnyo pasti tu anak merajuk dan ngan jugo senyap be, kareno ngan jugo litak dengan gawe ngan."

Selanjutnya bapak Hasni selaku informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa:

"HP ko lah sangat berpengaruh bagi perilaku anak pakte, dio makin hobi sendiri dari pado kumpul sama keluarganyo, kareno hobi maen *game* di HP nyo. Kalu sritu makan malam srempak mak ayah, kalu kini dio makan dewek-dewek lah."

Selain itu, menurut Azimul selaku salah satu remaja penggemar *game* online yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa:

"Awak kan lah besar bang, seharusnya mak samo ayah bagi kebebasan samo awak lah bang, kan kenyok anak-anak lagi yang ndak di atur-aturnya. Orang tua jugo harus tau perubahan zaman ini. Larang-larang sih boleh lah tapi jangan segalo yang awak suko dilarang. Apolagi ko kan cuman hal kecil, cuma maen *game* be."

Selanjutnya Dimas Andrea, mengatakan bahwa:

"awak pengen orang tuo tu biso mengerti dengan keinginan awak bang, kareno memang maen *game* tu kehobian awak, kalu disuruh berhenti langsung yo mano biso lah bang. Kalupun awak disuruh berhenti pasti butuh waktu bang dedo biso langsung berhenti."

Berdasarkan beberapa hasil wawancara di atas maka dapat dilihat bahwa dalam kehidupan pasti mengarah kedalam sebuah perubahan dari masa ke masa, itu juga terjadi didalam keluarga khususnya antara orang tua dan anaknya yang pecandu *game* online dalam penelitian ini. Dalam hidup berhubungan perubahan yang terjadi adalah hal yang wajar dan pasti terjadi seiring dengan berjalannya waktu.

Dalam hidup berhubungan pasti ada pergerakan seiring dengan berjalannya waktu, pergerakan kedekatan antara satu sama lain disebabkan oleh adanya faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya pergerakan dalam sebuah hubungan. Pergerakan merujuk pada sifat berproses dari hubungan dan perubahan yang terjadi pada hubungan itu seiring dengan berjalannya waktu.

Baxter dan Montgomery dalam bukunya West dan Tunner, Baxter dan Montgomery mengamati proses atau perubahan suatu hubungan merujuk pada pergerakan kuantitatif dan kualitatif sejalan dengan waktu dan kontradiksi yang terjadi, diseputar mana suatu hubungan yang dikelola.

Penulis menemukan kecocokan atau kesamaan dalam hubungan antara orang tua dan anak

selalu terjadi kontradiktif di dalamnya, karena faktor kecanduan dalam bermain *game* online pada anak yang menciptakan ketegangan antara keduanya, karena dalam teori ini kontradiksi adalah konsep utamanya. Dari kontradiksi- kontradiksi yang terjadi antara orang tua dan remaja pada akhirnya membawa perubahan bagi keduanya. Dalam suatu hubungan perubahan adalah hal yang wajar dan perubahan terjadi pada hubungan seiring dengan berjalannya waktu.

Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan, Baxter dan Montgomery mengamati proses atau perubahan suatu hubungan merujuk pada pergerakan kuantitatif dan kualitatif sejalan dengan waktu dan kontradiksi yang terjadi, diseputar mana suatu hubungan yang dielola. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan dan setelah dipahami bahwa dalam suatu hubungan pasti terjadi perubahan. Begitu juga terjadi didalam keluarga khusus nya antara orang tua dengan anak nya yang pecandu *game* online, adanya perubahan dari setiap individu.

Ketegangan yang diakibatkan remaja kecanduan *game* online menjadi salah satu faktor yang dapat memicu terjadinya perubahan. Selain itu, lingkungan sosial dan semakin bertambah umurnya atau semakin dewasanya anak yang mempengaruhi kedekatan dengan orang tuanya sehingga membawa perubahan antara keduanya. Dimana yang dimaksud dari pergerakan menurut Rawlins ialah merujuk pada adanya proses dalam suatu hubungan, seiring berjalannya waktu proses tersebut mampu menimbulkan perubahan- perubahan.

Perubahan merupakan akibat dari adanya konflik dalam hubungan, yakni terjadi pertetangan antara orang tua dan remaja oleh karena itu jika konflik berlangsung secara terus menerus maka perubahan juga demikian adanya. Untuk itu dibutuhkan peran komunikasi interpersonal orang tua dalam meminimalisir konflik yang terjadi. Peran dapat diartikan tindakan atau fungsi, fungsi komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua yaitu terbentuk kemampuan dalam memahami realitas yang terjadi di sekeliling.

## Praksis

Pada point yang terakhir ini remaja memutuskan untuk memilih mengikuti kesepakatan bersama orang tua nya, dan pilihan ini membatasi pilihan-pilihan lain yang mungkin akan dibuatnya. Remaja harus mengurangi waktu bermain *game* online dan menghabiskan waktu untuk belajar sesuai apa yang telah diperintahkan oleh orang tuanya, secara pribadi ia mungkin tidak memilih untuk mngurangi waktu bermain *game* online tapi karena ia menghormati kedua orang tuanya, ia harus mengikuti aturan-aturan yang telah disepakati dengan orang tuanya. Seperti yang dikatakan Ahmad Hilmi selaku informan dalam penelitian ini mengatakan:

“yo bang, biasonyo awak sering ditelponnyo disuruh balek, awak kalu lah di telpon bak awak sudahilah maen *game* nyo langsung balek lah daripada keno marah.”

Selanjutnya Dimas Andrea selaku informan mengungkapkan:

“awak kini palingan kalu ndak puas maen *game* hari-hari libur tu lah bang, kalu sritu dedo tau hari libur dak nyo pokok maen tulah terusnyo, kalu hari sekolah balek

sekolah, langsung makan terus ke payo pegi maen lah malam baru balek ke rumah.”

Hal yang sma diungkapkan Azimul Bashrah selaku informan dalam penelitian ini:

“mak awak lah ngato kah awak kalu maen yo maen lah asal ingat waktu, bilo waktu nyo sembahyang sudahi dulu maen *game* nyo, bilo waktu tidur sudahi maennyo jangan begadang begadang idak jelas kato nyo, yo awak ikutilah kemauannyo dari pada awak dedo di bagi duit jajan idak bang.”

Seperti sebagaimana yang telah diungkapkan informan di atas bahwa remaja pecandu *game* online memutuskan untuk menjaga waktu bermain *game* online supaya tidak berlebihan sesuai kesepakatannya dengan orang tuanya. Dalam hubungan antara orang tua dan remaja, manusia adalah pembuat keputusan yang mana dalam penelitian ini remaja memutuskan mengurangi waktu bermain *game online* walaupun secara pribadi remaja enggan mengurangi waktu bermain *game online* tersebut. Namun karena kespakatan dengan orang tuanya remaja harus merelakan waktu bermain *game* onlinenya.

Mengacu pada penjelasan dari Rawlins (1992), bahwa seseorang individu (salah satu pihak dalam suatu hubungan) dianggap sebagai pembuat keputusan yang aktif dan sadar meskipun tidak sepenuhnya mempunyai pilihan bebas pada setiap kesempatan dikarenakan adanya pembatasan.

Menurut hasil wawancara dengan informan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini ada beberapa hal yang termasuk kedalam elemen praksis yang dianggap mampu menimbulkan dinamika dialektika dalam hubungan antara orang tua dengan remaja pecandu *game online*, yaitu mengenai remaja sepakat mengurangi waktu bermain *game online* dikarenakan orang tua mereka yang meminta agar mereka dapat mengurangi waktu bermain *game online* serta dapat membagi waktu sebagai seorang pelajar.

Dampak dari remaja yang kecanduan bermain *game online* membuat pertentangan dalam hubungan antara orang tua dan remaja pecandu *game online*. Maka dari itu orang tua sebagai orang terdekat meminta remaja mengurangi waktu bermain *game online*- nya, untuk mengatasi pertentangan tersebut akhirnya remaja memutuskan mengurangi waktu bermain *game online* sesuai dengan kesepakatan dengan orang tuanya.

Remaja memilih untuk mengikuti aturan-aturan orang tuanya, dan pilihan ini membatasi pilihan-pilihan lain yang mungkin akan dibuatnya. Ia harus mengurangi waktu bermain *game online*-nya, walaupun secara pribadi ia mungkin tidak memilih untuk mengurangi waktu bermain *game online*-nya, tapi karena remaja menuruti perkataan orang tuanya ia harus mengurangi waktu bermain *game online*-nya.

Fungsi komunikasi yaitu untuk memberikan solusi dan penyelesaian pada suatu masalah dalam hubungan begitu juga antara orang tua dan anak, komunikasi penting dilakukan guna menjaga keharmonisan keluarga. Akan tetapi proses pendekatan dan konflik terkadang sering terjadinya ketegangan antara orang tua dan anak pecandu *game online* tersebut disinilah peran

orang tua dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi yang terjadi antar keduanya.

Berkenaan dari beberapa penjelasan dari hasil penelitian diatas maka penulis mendapatkan data bahwa komunikasi interpersonal merupakan cara yang digunakan dalam menyelesaikan masalah kontradiksi antara orang tua dan anak. Orang tua harus berkomunikasi tentang dampak buruk bermain *game* secara terus menerus dengan anak remajanya, dan membatasi waktu anak untuk bermain *game* onlin sehingga anak dapat dimengerti dan menerima tersebut dengan baik. Seperti yang diungkapkan Dedy Mulyana bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi yang hanya dua orang seperti suami istri, dua sahabat, guru dan murid, orang tua dan anak dan sebagainya.

Kedekatan antara orang tua dan remaja dalam memberikan nasihat kepada anaknya seperti berkomunikasi secara intim dengan anak dapat memberikan respons yang sangat bagus karena anak akan mudah memahami perkataan orang tuanya. Anak akan mengambil keputusan dalam memilih yang telah disepakati semacam aturan- aturan dengan anaknya namun dalam pendekatan tersebut terdapat ketegangan- ketegangan yang terjadi diantara keduanya.

## KESIMPULAN

Orang tua terpengaruh dengan kebiasaan anak yang kecanduan *game* online yang membuat mereka khawatir akan dampak buruk dari kecanduan *game* online pada anaknya. Setiap orang selalu mempunyai keinginan berbeda beda yang menyebabkan kontradiksi, begitu juga yang terjadi antara orang tua dan anaknya pecandu *game* online, orang tua menginginkan anak mengikuti perkataanya, tapi keinginan anak berbeda dengan orang tuanya.

Remaja sudah jarang berkumpul dengan keluarganya khususnya dengan orang tua karena kesibukan remaja bermain *game* online diluar rumah. Dalam hidup berhubungan perubahan yang terjadi adalah hal yang wajar dan pasti terjadi seiring dengan berjalannya waktu. Remaja sudah jarang berkumpul dengan keluarganya khususnya dengan orang tua karena kesibukan remaja bermain *game* online diluar rumah. Dalam hidup berhubungan perubahan yang terjadi adalah hal yang wajar dan pasti terjadi seiring dengan berjalannya waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Delvikarani. 2019. Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu *Game* Onlinemobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Dhini, Vika Azkiya. (16 Februari 2022). Jumlah *gamers* Indonesia terbanyak ketiga di Dunia. Diakses 13 mei 2022). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>

Mulyana, Dedy. 2000. Komunikasi Interpersonal. Jakarta: Remaja Rosda Karya.

Prastwo, Andi. 2016. Metode Penelitian Kualitatif (dalam Perspektif rancangan penelitian), Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Richard West dan Lynn H. Tunner. 2107. Pengatntar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, Jakarta: Salemba Humanika