**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA**

**DENGAN ANAK KECANDUAN GAME ONLINE**

**DI TONDEI RAYA KECAMATAN MOTOLING BARAT**

Fisher Christian Sumangkut, Elfie Mingkid, Jeffri William Londa

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Sam Ratulangi Manado Jln. Kampus Bahu, 95115, Indonesia

Fishersumangkut47@gmail.com

**ABSTRAK**

**Komunikasi sangat penting untuk mengakrabkan hubungan antara orang tua dengan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak kecanduan game online. Teori yang digunakan adalah teori dari Devito komunikasi interpersonal orang tua dan anak dan dijabarkan dalam 5 karakteritik yaitu keterbukaan diri, empati, dukungan, sikap positif, kesamaan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Efek dari anak yang kecanduan game online membuat anak-anak sudah tidak fokus lagi untuk belajar, waktu yang digunakan tidak lagi untuk belajar, bahkan komunikasi antara anak dan orang tua sudah tidak berjalan baik akibat dari anak yang sudah kecanduan game online, tetapi walau sudah kecanduan game online masih ada bebarapa anak yang tetap menghormati orang tua dan tetap selalu terbuka kepada orang tua. Dukungan orang tua kepada anak beberapa orang tua mengatakan selalu mendukung anak jika anak melakukan aktivitas ke arah yang positif tetapi jika bermain game pastinya tidak akan di dukung oleh orang tua. Kesamaan antara orang tua dan anak, tentunya semua orang tua dan anak memiliki kesamaan tertentu. Orang tua harus lebih sering mengajak anak untuk berkomunikasi, apalagi anak yang sudah kecanduan game online, perlu memperdalam lagi komunikasi interpersonal orang tua dengan anak.**

**Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, Orang tua, Anak Kecanduan Game**

*ABSTRACT*

*Communication is vital to the relationship between parent and child. The research aims to identify interpersonal communication between parents and children who are hooked on online games. The theory used is the theory of devito interpersonal communication of parents and children and is described in the five characteristics of self-openness, empathy, support, positive attitude, similarities. The research methods used in this study are qualitative methods to research in the natural state of objects, which researchers are key instruments. The effects of children who are hooked on online games leave children with less focus to study, less time to study, and even more communication between children and parents is strained as a result of children who are hooked on online games, but some children still respect their parents and remain open to their parents. Parental support of some parents says that they always support their children if the child performs in a positive direction but if playing a game is certainly not supported by the parent. Similarities between parent and child, surely all parents and children have something in common. More often, parents should invite their children to communicate, especially children who are already hooked on online games, to deepen their parents' interpersonal communication with them.*

*Keywords: interpersonal communication, parents, children's addiction*

**PENDAHULUAN**

E

ra globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat dikarenakan teknologinya selalu mengalami pembaharuan. Internet merupakan salah satu produk dari kemajuan teknologi. Adanya internet membuat para pekerja atau manusia bisa bekerja lebih muda, efektif dan efisien, tidak hanya itu saja internet juga menyediakan sarana hiburan seperti game online. Perkembangan teknologi yang ada saat ini yang banyak digemari anak-anak adalah game online, kegemaran anak-anak terhadap game online menimbulkan masalah dan ketidakmampuan para remaja dalam menyikapi perkembangan teknologi yang ada. (Hussan & Griffiths, 2009). Komunikasi interpersonal atau antar pribadi sebagai proses pengiriman pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan disertai beberapa efek dan umpan balik seketika (Devito, 2013). Komunikasi kepada anak adalah bagaimana orang tua berbicara pada anak menyatakan maksud dan nasehat kepada anak serta mendiskusikan sesuatu dengan anak, termasuk dalam kategori komunikasi kepada anak antara lain menyuruh, melarang, menganjurkan, menceritakan sesuatu serta bentuk-bentuk komunikasi lainnya secara langsung kepada anak. Media game online sangat dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak, anak lebih cenderung kecanduan terhadap game online, menganggap bahwa game online adalah kebutuhan hariannya dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi, tertutama dengan keluarga. Akibatnya dari anak kecanduan terhadap game online sehingga terjadi kurangnya interaksi sosial antara orang tua dan anak (Wisnu, 2012). Anak yang sudah kecanduan game online waktunya hanya akan dihabiskan dalam bermain game online hal ini terlihat dimana para pemain akan rela memakai waktunya setiap hari untuk bermain game online tanpa melakukan aktivitas yang lain. (Rahmat, 2010).

Pengguna game online cenderung akan mengalami kecanduan atau addict pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah over addiction atau terlalu menikmati game yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berpikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dengan keluarga, orang tua ataupun teman-teman sekitarnya (Kusumawardhani, 2015).

**METODE PENELITIAN**

M

etode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2013). Untuk memudahkan proses pengumpulan data di perlukan penentuan informan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Fokus dari penelitian ini yaitu : (1)Bagaimana keterbukaan diri orang tua dan anak kecanduan game dalam berkomunikasi ? (2)Bagaimana membangun empati orang tua dan anak yang kecanduan game ? (3)Apakah hubungan antara orang tua dan anak saling mendukung sama lain ? (4)Jika sedang berkomunikasi apakah orang tua dan anak saling memiliki sikap positif ? (5)Apakah orang tua dan anak memiliki kesamaan tertentu ?

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

P

enelitian ini peneliti mencari tahu lebih dalam komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak kecanduan game online. Dari hasil wawancara kepada informan sudah dapat dilihat bagaimana komunikasi antara orang tua dan anak. Hasil penelitian tentang keterbukaan antara orang tua dan anak, dapat dilihat ada beberapa anak yang masih sangat tertutup kepada orang tua mereka. Padahal komunikasi kepada orang tua sangat perlu dan terbuka kepada orang tua sangat baik agar orang tua juga bisa mengetahui apa masalah dari anaknya. Empati dapat dilihat pada hasil penelitian beberapa informan anak sangat empati kepada orang tua mereka, rasa keperdulian mereka kepada orang tua masih ada, jika ada masalah mereka dengan orang tua, anak langsung meminta maaf, mengajak orang tua bercerita disaat suasana hati sudah senang. Begitu juga dengan orang tua rasa empati mereka kepada anak tetap selalu ada, mereka selalu menasehati anak mereka, selalu memberikan motivasi kepada anak, bahkan ada orang tua yang walaupun sibuk tetap memberikan waktu luang untuk anak mereka dengan mengajak anak berjalan-jalan. Rasa keperdulian kepada anak tetap di utamakan walaupun banyak perkerjaan. Berdasarkan hasil penelitian aspek dukungan. Dari hasil penelitian informan 1 dan informan 3 mengatakan orang tua mereka sangat tidak mendukung mereka dalam bermain game online. Tetapi jika aktivtas lain yang tidak mengganggu atau merusak diri mereka, oramg tua mereka hanya membiarkan saja. Seperti yang dikatakan oleh informan 2 “orang tuanya tidak pernah membatasi aktivitasnya”. Dukungan seorang ibu atau bapak kepada anak memang sangat penting untuk perkembangan anak. Dukungan orang tua kepada anak memang salah satu kewajiban atau tanggung jawab kepada anak. Sikap positif jika setiap pembincaraan di tanggapi dengan positif maka interaksi antara dua orang atau lebih bisa berjalan dengan baik. Apalagi komunikasi antara orang tua dan anak jika di tanggapi dengan sikap positif komunikasi akan lebih berjalan dengan baik. Tetapi jika dilihat pada hasil penelitian wawancara dengan salah satu anak mengungkapkan jarang berkomunikasi dengan orang tua. Komunikasi interpersonal dengan anak atau orang tua saling memiliki sikap positif dan jika memiliki perasaan yang positif maka akan membuat suatu interaksi lebih terasa nyaman dam bisa terjalin dengan baik. Apalagi jika anak mengungkapkan sesuatu kepada orang tua dan orang tua tersebut menanggapi dengan sikap yang positif kepada anak. Sebaliknya juga jika orang tua menegur anak untuk kebaikan anak dan selalu di dengar oleh anak. Hubungan orang tua dan anak akan selalu harmonis dan terjalin baik jika selalu menanggapi dengan perasaan positif. Dari semua informan yang di teliti rata-rata semua memiliki kesamaan dengan orang tua. Tentu seorang anak akan selalu menurunkan sikap ataupun kemiripan lain dengan orang tua baik ibu atau ayahnya. Dari beberapa informan mengungkapkan paling banyak mereka memiliki kesamaan dengan ayah mereka dari pada ibu. Pasti dalam keluarga akan terjalin komunikasi interpersonal yang sangat baik karena orang tua dan anak saling memiliki kesamaan, contohnya seperti yang di katakan oleh informan sama-sama hobby bernyanyi. Jadi saat mereka berkomunikasi tidak akan ada yang merasa bosan karena pasti setelah berkomunikasi mereka bernyanyi. Semua informan yang di teliti mereka terlihat sudah sangat kecanduan game karena mereka bermain game hingga berjam-jam bahkan sampai lupa waktu untuk makan maupun belajar. Bahkan ada informan yang rela pergi ke ujung kampung untuk mencari jaringan agar bisa bermain game hingga subuh. Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sangat penting, karena dari komunikasi tersebut orang tua akan selalu mengetahui perkembangannya dan akan mengetahui bagaimana untuk mengontrol anaknya sudah kecanduan game online. Orang tua juga harus mempunyai niat untuk selalu mengajak anak untuk mengobrol bersama agar bisa saling bertukar pikiran.

**KESIMPULAN**

B

erdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada orang tua dan anak kecanduan game online, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Pada keterbukaan diri beberapa informan ada yang selalu terbuka kepada orang tua ada juga informan yang tidak terbuka kepada orang tua. Dari hasil wawancara juga kepada orang tua mereka mengungkapkan ada anak yang terbuka dan ada juga anak yang nanti ditanya baru terbuka. Empati anak kepada orang tua dapat dilihat beberapa anak memang menghormati orang tua mereka. Jika dari orang tua, selalu mengsuport anaknya. Jika dalam dukungan tentunya orang tua akan selalu mendukung anaknya jika melakukan aktivitas yang baik, tetapi jika aktivitas bermain game orang tua sangat menentang. Sikap positif antara orang tua dan anak, ada anak yang tidak mau berkomuniksi dengan orang tuanya karena jika berkomunikasi dengan orang tuanya dia mengatakan selalu dimarahin. Kesamaan dari hasil penelitian paling banyak anak memiliki kesamaan dengan ayah. Bagi orang tua agar bisa lebih memperdalam komunikasi interpersonal kepada anak, agar anak akan bisa terahlikan dari game online. Diharapkan orang tua lebih memperhatikan lagi anak-anak yang sudah kecanduan game online. Lebih sering mengajak mereka atau menyuruh mereka untuk mengikuti aktivitas atau lomba-lomba yang bisa membangung karakter anak menjadi lebih baik. Bagi anak pecandu game online diharapkan lebih fokus lagi untuk belajar dan sekolah, agar supaya prestasi tidak akan terganggu. Bermain game online dengan sewajarnya saja jangan sampai sudah lupa belajar atau bahwa lupa makan. Dan diharapkan tidak selalu bermain game sampai subuh karena bisa mengganggu kesehatan bahwa bisa mengganggu pola hidup. Pergunakanlah masa remaja dengan aktivitas-aktivtas yang baik. Bagi peneliti selanjutnya diharapakan dapat lebih mengembangkan lagi penelitian ini untuk mengetahui atau memperdalam komunikasi interpersonal orang tua dan anak kecanduan game online.

**DAFTAR PUSTAKA**

Devito, Joseph A. 2013. The Interpersonal Communication Book, ed. 13. United States: Pearson Education.

Husan, Z., & Griffiths, MD (2009). *Excessive Use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. Internasional Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 563-571. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>

Kusumawardhani, S.P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit. Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga. 4(2), 154-163.

Rahmat. 2014. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang.

Sugiyono. 2013. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D Bandung: Alfabeda

Wisnu . 2012. Robotika: Teori dan Aplikasi. Jakarta. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia