



Parents' Interpersonal Communication Patterns towards Online Game Addict Children in Pengawu Village Palu City

Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Anak Pecandu Game Online di Kelurahan Pengawu Kota Palu

Inka Kristi

Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Keywords

Interpersonal communication;
Online games;
Children;
Parents;
Pengawu Village.

ABSTRACT

This research aims to determine the interpersonal communication patterns of parents towards children who are addicted to online games in the Pengawu sub-district, Palu City. This type of research is descriptive qualitative, namely making descriptions systematically, factually and accurately. The research concept leads to four Mc family communication patterns. Leod and Chaffee on the theory of first generation family communication patterns. The subjects or informants chosen in this research consisted of four (4) families of informants. Data collection was carried out through observation and in-depth interviews. The results of the research show that the interpersonal communication patterns of parents towards children addicted to online games in Pengawu Village, Palu City vary. The Laissez-Faire pattern, in which parents are passive and do not limit the child's play habits, depends on the child. In contrast, a firm Protective pattern, with consistent rules, helps control addiction. Some families shift from a Protective to a Laissez-Faire pattern as a result of conflict, indicating adaptation to the child's developing addiction.

Kata Kunci

Komunikasi interpersonal;
Game online;
Anak;
Orang tua;;
Kelurahan Pengawu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak pecandu game online di kelurahan Pengawu Kota Palu. Tipe penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat. Konsep penelitian mengarah ke empat pola komunikasi keluarga Mc. Leod dan Chaffee pada teori pola komunikasi keluarga generasi pertama. Subjek atau informan yang di pilih dalam penelitian ini yaitu berjumlah Empat (4) keluarga informan. Pengumpulan data di lakukan melalui observasi dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak pecandu game online di Kelurahan Pengawu Kota Palu bervariasi. Pola Laissez-Faire, di mana orang tua pasif dan tidak membatasi kebiasaan bermain anak, memperburuk ketergantungan. Sebaliknya, pola Protektif yang tegas, dengan aturan konsisten, membantu mengendalikan kecanduan. Beberapa keluarga beralih dari pola Protektif ke Laissez-Faire akibat konflik, menunjukkan adaptasi terhadap perkembangan kecanduan anak.

1. Pendahuluan

Komunikasi merupakan elemen fundamental dalam interaksi manusia sehari-hari, dimulai sejak kelahiran dan berkembang seiring dengan usia. Pada dasarnya, komunikasi berfungsi untuk kelangsungan hidup individu dan pengembangan hubungan sosial dalam masyarakat. Selain komunikasi verbal, komunikasi nonverbal juga

*Corresponding author

Inka Kristi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia
Email: inkakristib50120148@gmail.com

<https://doi.org/10.22487/j.sochum.v9i1.2652>

Received 19 August 2024; Received in revised form 11 February 2025; Accepted 14 February 2025

Published 1 April 2025; Available online 4 April 2025

e-ISSN 2620-5491 © 2025 The Authors.

Managed by the Faculty of Social and Political Sciences, Tadulako University. Published by Tadulako University.

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>).

memainkan peran penting dalam penyampaian pesan, baik dalam konteks pribadi maupun sosial (Monang & Rachma, 2020). Komunikasi interpersonal, yang merupakan proses penyampaian pesan antara dua orang atau lebih dalam kelompok kecil, berfokus pada interaksi langsung dan feedback yang diterima dalam waktu yang sama (Sihite, 2020).

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, cara manusia berkomunikasi telah mengalami perubahan besar. Media komunikasi yang awalnya hanya dilakukan secara langsung kini telah berkembang pesat, memungkinkan interaksi tanpa batasan waktu dan tempat melalui berbagai platform digital. Game online adalah salah satu bentuk media komunikasi modern yang memungkinkan interaksi antar pemain secara virtual di seluruh dunia (Abel, Buff, & Burr, 2016). Meskipun game online menawarkan manfaat seperti pengembangan pola pikir dan keterampilan refleksif, mereka juga dapat menimbulkan dampak negatif, termasuk kecanduan yang mempengaruhi aspek kehidupan anak-anak seperti pendidikan dan hubungan sosial (Monang & Rachma, 2020).

Penelitian ini berfokus pada pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang kecanduan game online, khususnya di Kelurahan Pengawu, Kota Palu. Fenomena ini menjadi relevan karena anak-anak dalam rentang usia 13 hingga 18 tahun, yang merupakan kelompok usia yang cenderung mengalami kecanduan game, sering kali menghadapi tantangan dalam berkomunikasi dengan orang tua mereka.

Komunikasi yang efektif dalam konteks kecanduan game melibatkan interaksi yang saling mendukung dan memahami antara orang tua dan anak. Sementara itu, Andrew Perori (2020) menemukan bahwa pendekatan komunikasi yang adaptif dan terbuka dapat membantu mengatasi masalah kecanduan dengan lebih efektif. Penelitian-penelitian ini menggarisbawahi pentingnya metode komunikasi yang tepat dalam memperbaiki hubungan keluarga dan mendukung proses pemulihan anak dari kecanduan.

Penelitian ini akan membahas dua rumusan masalah utama: (1) Bagaimana pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online mempengaruhi kualitas hubungan mereka? dan (2) Strategi komunikasi apa yang paling efektif dalam mengatasi kecanduan game online? Penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan bagi orang tua dalam menangani tantangan komunikasi dengan anak-anak mereka yang mengalami kecanduan game.

Pola komunikasi merupakan bentuk hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang memungkinkan pemahaman pesan yang dimaksud. Pola ini melibatkan dua komponen utama, yaitu gambaran atau rencana yang mencakup langkah-langkah penting dalam terjadinya komunikasi antar manusia, kelompok, atau organisasi. Beragam model komunikasi digunakan untuk menemukan pola yang tepat dan mudah diterapkan dalam interaksi. Penggunaan pola komunikasi yang tepat mempengaruhi efektivitas komunikasi. Katz dan Kahn (dalam Mulyana, 2013) menunjukkan bahwa pola komunikasi di dalam organisasi membatasi interaksi antar anggotanya, sementara Burgess (dalam Mulyana, 2013) mengamati bahwa pesan dalam organisasi formal mengalir dengan teratur melalui jaringan komunikasi yang terstruktur, yang dikendalikan melalui penunjukan otoritas dan hubungan kerja. Walaupun teori pola komunikasi belum menjadi fokus utama kajian ilmiah, Soreno dan Mortensen mengemukakan bahwa model komunikasi menggambarkan deskripsi ideal dari apa yang dibutuhkan untuk komunikasi (Pareno, 2002). Komunikasi itu sendiri adalah proses penyampaian pesan, informasi, ide, pikiran, atau perasaan dari satu pihak ke pihak lain melalui berbagai media untuk mencapai pemahaman bersama, yang merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia (Cangara, 2019).

Teori Pola Komunikasi Keluarga (TPKK) mencakup dua konsep utama: "generasi pertama" dan "generasi kedua," yang menjelaskan cara anggota keluarga berinteraksi. TPPK generasi pertama fokus pada pola komunikasi deskriptif, sedangkan generasi kedua menekankan dinamika komunikasi yang lebih kompleks. Teori McLeod dan Chaffee (1972) membagi pola komunikasi keluarga menjadi empat tipe: 1) Konsensual: Menekankan percakapan dan kesepahaman, dengan orang tua menjelaskan tindakan mereka kepada anak-anak dan memberikan kebebasan mengakses informasi. 2) Pluralistik: Keterbukaan dan kebebasan berpendapat tanpa kontrol ketat dari orang tua, menghargai diskusi dan dukungan terhadap minat anggota keluarga. 3) Protektif: Menekankan kepatuhan pada otoritas orang tua, dengan sedikit kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan pendapat mandiri. 4) Laissez-Faire: Orang tua memberikan kebebasan tinggi pada anak, namun kurang perhatian, yang membuat anak-anak bingung dalam pengambilan keputusan.

Game online merujuk pada permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan teknologi serupa, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya, game online ini tersedia sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan internet atau dapat diakses langsung melalui platform yang disediakan oleh perusahaan game. Game online memungkinkan pemain untuk bermain secara simultan di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams dalam (Chairunisa, 2022), game online bukanlah genre game melainkan teknologi yang menghubungkan pemain, bukan model permainan tertentu. Jenis game online sangat bervariasi, mulai dari yang sederhana berbasis teks hingga yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Dalam game online, terdapat dua unsur utama, yaitu server yang mengelola administrasi permainan dan menghubungkan client, yang merupakan pemain yang menggunakan kemampuan dari server tersebut. Saat ini, game online terbaik dapat dinikmati melalui berbagai perangkat seperti smartphone dan komputer.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengkaji pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang kecanduan *game online* di Kelurahan Pengawu, Kota Palu. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan informan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu orang tua yang memiliki anak berusia 13-18 tahun yang kecanduan *game online*. Data primer diperoleh langsung dari wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari kajian pustaka dan dokumen resmi. Analisis data dilakukan melalui pengumpulan, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, yang disusun dalam bentuk narasi dan dikaitkan dengan teori terkait untuk menjawab masalah penelitian.

3. Hasil Penelitian

3.1. Ismail, Nurjayanti (Orang Tua) dan Aril (Anak)

Aril, seorang remaja berusia 18 tahun dari Pengawu, mengalami kecanduan *game online* yang telah mencapai tahap ketergantungan. Putra dari Ismail, seorang wirausaha berusia 42 tahun, dan Nurjayanti, ibu rumah tangga berusia 39 tahun, ini menunjukkan pola perilaku yang mengkhawatirkan. Orang tuanya menerapkan pola komunikasi Laissez-faire, di mana mereka cenderung menyerah ketika menghadapi perlawan Aril saat diberi batasan dalam bermain *game*. Kurangnya kontrol dan disiplin dari orang tua

menyebabkan Aril merasa bebas untuk mengabaikan arahan mereka, bahkan mengekspresikan kemarahan secara agresif ketika diingatkan. Hal ini terlihat jelas dalam insiden di mana Aril melemparkan ponselnya ke arah ibunya sebagai bentuk protes karena diminta berhenti bermain *game online*.

3.2. Yulianti (Orang Tua) dan Moh Adrianto (Anak)

Adrianto, seorang remaja berusia 15 tahun dari Pengawu, mengalami kecanduan *game online* yang mengkhawatirkan. Ia merupakan putra dari Yulianti, seorang ibu rumah tangga berusia 42 tahun, yang pada awalnya menerapkan pola komunikasi Protektif. Pola ini ditandai dengan penerapan aturan tegas terkait waktu bermain *game online* tanpa melibatkan diskusi dengan Adrianto. Namun, setelah menghadapi perdebatan yang terus-menerus dan merasa kewalahan, Yulianti beralih ke pola *Laissez-faire*, membiarkan Adrianto mengatur waktunya sendiri. Kondisi kecanduan Adrianto sempat mencapai tahap ketergantungan, di mana ia sangat sulit untuk berhenti bermain meskipun dilarang. Namun, saat ini, Adrianto telah memasuki tahap pemulihan. Ia secara sadar memutuskan untuk berhenti bermain *game online* dan berusaha lebih fokus pada sekolah serta hobinya bermain sepak bola.

3.3. Agus, Sukmawati (orang tua) dan Faruk (Anak)

Faruk, remaja berusia 14 tahun dari Pengawu, juga terlibat dalam dunia *game online*, namun masih dalam tahap eksperimen. Putra dari Agus, seorang buruh berusia 40 tahun, dan Sukmawati, seorang ibu rumah tangga berusia 41 tahun, ini menjalani pola komunikasi Protektif di keluarganya. Orang tuanya menetapkan aturan tegas mengenai batasan waktu bermain *game online* dan mengharapkan kepatuhan tanpa adanya diskusi. Sukmawati membuat keputusan secara sepihak mengenai durasi bermain Faruk karena ia yakin bahwa *game online* tidak baik untuk anak-anaknya. Faruk mengonfirmasi bahwa ibunya yang memutuskan berapa lama ia boleh bermain, dan pendapatnya sering kali tidak dipertimbangkan. Meskipun berada pada tahap eksperimen, di mana ia bermain *game* hanya beberapa jam dalam seminggu sesuai aturan, Faruk tetap menjalani tanggung jawabnya dengan baik, sehingga ibunya tidak terlalu khawatir.

3.4. Muslalui, Husema (Wali) dan Abimaulah (Anak)

Abimaulah, seorang remaja berusia 17 tahun dari Pengawu, telah mengalami kecanduan *game online* yang mencapai tahap ketergantungan. Ia tinggal bersama neneknya, Muslalui, seorang ibu rumah tangga berusia 75 tahun, dan bibinya, Husema, seorang babysitter berusia 53 tahun. Keluarga ini menerapkan pola komunikasi *Laissez-faire*, di mana semua keputusan terkait bermain *game online* sepenuhnya berada di tangan Abimaulah. Muslalui yang sudah lanjut usia dan kurang paham mengenai *game online*, serta Husema yang sibuk bekerja, tidak mampu memberikan pengawasan yang memadai. Akibatnya, Abimaulah dibiarkan mengatur sendiri waktu bermainnya tanpa adanya aturan atau batasan dari pihak keluarga..

4. Pembahasan

Dalam penelitian ini, kami menganalisis pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang mengalami kecanduan *game online*, menggunakan teori pola komunikasi keluarga (TPKK). McLeod dan Chaffee (dikutip dalam Runtiko, 2022) mengidentifikasi empat pola utama: pertama, pola konsensual: diskusi terbuka di mana orang tua dan anak saling menyampaikan pendapat tentang *game online*.

Keputusan akhir tetap pada orang tua, tetapi pendekatan ini membantu membangun hubungan yang harmonis.

Kedua, pola pluralistik: dorongan untuk berbagi pendapat dan membuat keputusan bersama tanpa paksaan orang tua. Pola ini meningkatkan keterbukaan dan kepercayaan, serta membantu anak dalam pengambilan keputusan. Ketiga, pola protektif: aturan ketat mengenai *game online* tanpa banyak diskusi. Meskipun memberikan struktur, kurangnya komunikasi dapat meningkatkan resistensi anak terhadap aturan. Keempat, Pola Laissez-Faire: Minimnya keterlibatan orang tua dalam mengatur kebiasaan bermain *game*, yang dapat mengakibatkan kurangnya pengawasan dan peningkatan risiko kecanduan.

Dalam konteks kecanduan *game online*, perkembangan ketergantungan dapat melalui beberapa tahap yang menunjukkan perubahan besar dalam perilaku dan dampaknya pada kehidupan sehari-hari (Newportacademy, 2023). Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang setiap tahap:

Pertama, tahap eksperimen. Pada tahap ini, anak mulai bermain *game online* beberapa jam seminggu, biasanya atas ajakan teman atau karena ingin mencoba sesuatu yang baru. Aktivitas ini dianggap tidak berbahaya dan anak masih mengikuti aturan orang tua mengenai waktu bermain. Penting bagi orang tua untuk memperhatikan tanda-tanda awal minat berlebih terhadap *game*, meskipun aktivitas tersebut masih dalam batas wajar.

Kedua, tahap penggunaan sosial. Anak mulai bermain *game* lebih sering dan menjadikannya sebagai cara untuk bersosialisasi dengan teman-teman. *Game online* mulai menjadi bagian penting dari interaksi sosial anak, dan orang tua mungkin mulai mengkhawatirkan peningkatan waktu bermain. Meskipun demikian, anak masih dapat mengatur waktu dan tanggung jawab lainnya dengan baik, sehingga *game* dianggap sebagai bagian normal dari kehidupan sosialnya.

Ketiga, tahap penyalahgunaan. Pada tahap ini, anak bermain *game* sekitar 4-6 jam per hari, yang mulai mengganggu kegiatan sekolah dan aktivitas penting lainnya. Konflik dengan orang tua meningkat, terutama ketika anak marah atau menolak ketika diminta berhenti bermain. Dampak negatif dari kecanduan mulai terlihat jelas, dan orang tua perlu mengambil langkah-langkah untuk membatasi waktu bermain dan menangani masalah perilaku yang muncul.

Keempat, tahap ketergantungan. Tahap ini ditandai dengan waktu bermain yang mencapai 8 jam atau lebih setiap hari. Anak mulai mengabaikan aktivitas penting lainnya seperti sekolah dan tugas-tugas rumah. Perubahan perilaku, seperti kemarahan yang mudah atau sikap tertutup terhadap upaya orang tua untuk mengurangi waktu bermain, menjadi lebih mencolok. Pada tahap ini, kecanduan *game online* sudah menjadi masalah serius yang memerlukan intervensi lebih intensif, termasuk dukungan profesional jika diperlukan, untuk membantu anak mengatasi ketergantungan ini.

Kelima, tahap pemulihan. Tahap pemulihan dimulai ketika anak berusaha mengurangi waktu bermain, didorong oleh orang tua, lingkungan sosial, atau keinginan pribadi untuk berubah. Selama tahap ini, hubungan dengan orang tua sering kali membaik seiring dengan peningkatan keterbukaan dan kepatuhan terhadap aturan waktu bermain. Orang tua memainkan peran penting dalam memberikan dorongan positif dan membantu anak menemukan kegiatan alternatif yang lebih sehat. Proses pemulihan memerlukan waktu dan kesabaran, tetapi dengan dukungan yang tepat, anak dapat mengembangkan kebiasaan yang lebih seimbang

dan sehat.

5. Simpulan

Pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak pecandu game online di Kelurahan Pengawu Kota Palu bervariasi sesuai dengan pola komunikasi keluarga masing-masing. Dalam beberapa keluarga pola komunikasi Laissez-Faire mendominasi, di mana orang tua cenderung pasif dan membiarkan anak mengatur sendiri kebiasaan bermainnya tanpa batasan yang jelas, yang pada akhirnya memperparah ketergantungan anak terhadap game online. Sebaliknya, dalam keluarga lain pola Protektif yang tegas diterapkan, di mana orang tua secara konsisten menetapkan aturan bermain tanpa melibatkan anak dalam diskusi, yang berdampak pada pengendalian ketergantungan anak. Ada juga keluarga yang awalnya menerapkan pola Protektif namun bergeser ke Laissez-Faire akibat konflik yang terus-menerus yang menunjukkan adanya adaptasi pola komunikasi sesuai dengan perkembangan kecanduan anak. Penelitian ini menekankan pentingnya kesadaran orang tua dalam memilih dan menerapkan pola komunikasi yang tepat untuk mengurangi dampak negatif kecanduan game online pada anak. Kurangnya pemahaman dalam penerapan pola komunikasi yang antara orang tua dan anak seringkali menjadi salah satu penyebab utama kesulitan dalam mengatasi masalah kecanduan game online.

Referensi

- Abel, J.P., Buff, C. L., & Burr, S. A. (2016). Social Media and The Fear of Missing Out Scale Development and Assessment. *Journal of Business & Economics*
- Cangara, H. (2019). Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Keempat. PT RajaGrafindo Persada.
- Chairunisa. (2022). Mengenal Game online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya. *DAILY SOSIAL.ID*. <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>
- Monang, J., & Rachma, Y. (2020). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game online Pada Anak. *E-Proceeding of Management Vol.7, No.1 April 2020, 53(9), 1689–1699*.
- Mulyana, D. (2013). Ilmu komunikasi: suatu pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Newportacademy. (2023). The 5 Stages of Teen Drug Addiction. https://www-newportacademy-com.translate.goog/resources/substance-abuse/teen-drug-addiction/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Pareno, Sam Abede. (2002). Kuliah Komunikasi. Surabaya: Papyrus.
- Runtiko, A. G. (2022). Kajian Literatur Naratif Pendekatan Teoritis Komunikasi Keluarga. *Jurnal Common, 5(2)*, 134–143.
<https://doi.org/10.34010/common.v5i2.4780>
- Sihite. (2020). Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game online Pada Anak. 1688.