

KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK PECANDU GAME ONLINE DI KOTA TANJUNG BALAI

Alda Juwita¹, Muhammad Alfikri², Aulia Kamal³

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: aldajuwita13@gmail.com¹, muhammadalfikri@uinsu.ac.id², auliakamal@uinsu.ac.id³

Abstract

This research is entitled "Interpersonal Communication and Children of Online Game Addicts in Tanjungbalai City" where this research aims to find out how the interpersonal communication process of parents and children of online game addicts is. To be able to find answers to the problems above, the researcher uses the theory of symbolic interactionism as a means to relate problems to theory. The method used is a descriptive qualitative method to provide data results and provide facts related to the interpersonal communication process of parents and children who are online game addicts in Tanjungbalai City. And using descriptive qualitative data analysis techniques by searching and systematically compiling data obtained from interviews, field notes and other materials. So, the result is that the interpersonal communication process used is the two-way process model in which during the process the parents become the communicators of messages and information or provide educational advice to children, so that the child who is the communicant can receive messages and information properly and can provide feedback. Then the goal of the parents is conveyed by getting a response or feedback from the child, be it obedient, ignorant or even angry.

Keywords: *Interpersonal Communication, Parents, Children, Online Games*

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Komunikasi Interpersonal dan Anak Pecandu Game Online di Kota Tanjungbalai" dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online. Untuk dapat menemukan jawaban dari permasalahan diatas maka peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai sarana untuk menghubungkan antara masalah dengan teori. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif guna memberikan hasil data serta memberikan fakta terkait bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di Kota Tanjungbalai. Dan menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif dengan mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya. Maka diperoleh hasil bahwa proses komunikasi interpersonal yang digunakan ialah model two-way process yang mana pada saat proses tersebut orang tua yang menjadi komunikator pesan maupun informasi atau memberikan wejangan yang mendidik pada anak, sehingga sang anak yang merupakan komunikan dapat menerima pesan maupun informasi dengan baik dan dapat memberikan feedback. Kemudian tujuan dari orang tua tersampaikan dengan mendapat respon atau timbal balik dari sang anak baik itu patuh, cuek atau bahkan marah.

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

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa banyak perubahan bagi setiap manusia. Perubahan kini tidak hanya dirasakan di dunia nyata, tetapi juga di dunia maya. Teknologi baru telah membuat perbedaan. Dengan teknologi baru juga mampu membuat jenis *game* yang dimainkan secara *online* atau biasa disebut *game online*.

Ada berbagai jenis *game online*, yang disediakan khusus untuk pecinta *game online*. Ada berbagai jenis *game online*, dari *game* ringan hingga *game* petualangan hingga *game* berat, yaitu tipe aksi. *Game online* yang paling terkenal saat ini adalah *Mobile Legend* dan *Garena Free Fire*. *Mobile Legend* adalah *game online* kerja tim. Satu tim akan terdiri dari 5 orang. Dalam *game Mobile Legend*, dua tim bersaing untuk menyerang *base* masing-masing dan mempertahankan *base* masing-masing selama 1 ronde dalam waktu 15 menit. Manfaat bermain *Mobile Legend* selanjutnya adalah bisa melatih tim. Seperti yang kita ketahui bersama, *Mobile Legends* merupakan *game MOBA 5v5* yang membutuhkan kerjasama tim untuk bisa menang. Karena jika hanya satu pemain yang tidak kompak, itu akan mempengaruhi permainan di masa depan. *Free Fire* dikenal merupakan salah satu *game online* terpopuler pada saat ini.

Permainan *online* ialah tipe permainan yang bisa memunculkan akibat positif serta minus untuk pemeran. Akibat positif yang bisa ditimbulkan yang didapat dari permainan *online* ini membagikan profit untuk para aktornya ialah: selaku alat hiburan, sebab dengan main permainan *online* seorang bisa sedikit melalaikan kegiatan tiap hari yang membuat mereka jenuh, jadi bermain permainan *online*, dapat berikan sedikit penyegaran setelahnya melaksanakan tradisi tiap hari. Tidak hanya itu, permainan *online* ini bisa melatih seorang jadi lebih terfokus, sebab memenangkan perlombaan menginginkan Fokus spesial supaya gampang menaklukkan lawannya. Permainan *online* ini bisa melatih intelek, misalnya dalam tipe *game* perang, dari mana strategi pemeran permainan alhasil tidak terkalahkan oleh lawannya, alhasil pemeran bisa mengendalikan bila ia wajib melanda serta wajib menjaga diri dari kompetitor.

Gemeonline memanglah mempunyai akibat positif, namun lebih banyak sekali akibat negatifnya untuk konsumen, buat itu butuh terdapatnya pengawasan semenjak dini pada anak supaya tidak membuat ketagihan *gameonline* yang menyebabkan keadaan yang tidak di idamkan. Kanak-kanak umur 10-13 tahun ini butuh menemukan atensi lebih dari orang berumur, sebab kanak-kanak umur itu sedang belum dapat melainkan apakah yang iajalani itu betul ataupun tidak.

Kedudukan orang berumur amat dibutuhkan buat memantau seluruh aktivitas yang dicoba oleh buah hatinya bagus di dalam ataupun di luar rumah. Kedudukan kesertaan orang berumur yang terdiri dari papa serta bunda amat berarti dalam membuat karakter anak yang lebih bagus. Sebab keluarga salah satu tempat buat membagikan pembelajaran mengenai angka serta norma kehidupan serta membagikan sokongan untuk independensi anak buat berkarya serta berekspresi ialah salah satu wujud komunikasi yang dicoba orang berumur supaya buah hatinya dapat aman jadi dirinya sendiri.

Seperti maraknya kasus *Game Online* di Kelurahan Sei Merbau, Kota Tanjungbalai. Banyak dikala ini yang menyalahgunakan internet selaku tempat main *game online* sampai mereka hingga melalaikan peranan serta kegiatan selaku siswa. Banyaknya orang berumur yang membiarkan buah hatinya semenjak dini memakai HP tanpa dikontrol selalu serta menimbulkan anak itu tergila-gila hendak *game online*. Anak yang main *game onlinemulai*

dari pagi sampai tengah malam tidak tahu durasi berkesinambungan sampai ramai terserang penyakit semacam sakit mata, anemia, dan kendala jiwa. Tergila-gila *game* pada anak sampai berakibat minus bukan rumor terkini. Semenjak sebagian terakhir belakangan ini banyak bermunculan kasus-kasus kekerasan yang dipicu oleh tergilagila permainan lewat *handphone*. Tergila-gila dapat berakibat pada berat kaki berlatih, hasil menyusut. Kala tidak dituruti permintaanya, mereka menggilgila serta membuktikan perilaku-perilaku berlebihan yang lain.

Situasi permasalahan yang sungguh-sungguh mengenai komunikasi interpersonal antara orangtua serta anak di Kelurahan Sei Merbau Kota Tanjungbalai, hingga kerap ditemukan orang berumur yang tidak hirau kepada buah hatinya main permainan online. Tidak hanya itu, banyak diantara orang berumur yang menghasilkan *game online* jadi alat hiburan untuk buah hatinya. Tidak hanya dari bagian orang berumur, hingga kanak-kanak juga kerap main permainan, sampai tidak mencermati durasi, semacam durasi buat berlatih, durasi buat rehat, apalagi terdapat kanak-kanak yang tidak makan dengan cara tertib sebab main permainan *online*. Biasanya *game online* yang dimainkan merupakan *Mobile Legends*, *PUBG*, *FreeFire*, serta permainan *online* yang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1.) Bagaimana bentuk pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak di Kelurahan Sei Merbau Kota Tanjungbalai? 2.) Bagaimana strategi komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak di Kelurahan Sei Merbau Kota Tanjungbalai?

KAJIAN PUSTAKA

Komunikasi interpersonal berawal dari prefiks inter, yang berarti antara, serta tutur individu yang berarti orang. Komunikasi interpersonal biasanya terjalin antara 2 orang. Dalam wujud obrolan, silih menghormati kehadiran satu serupa lain tidak dan merta jadi ikatan yang sangat dekat, cuma dengan sebagian orang yang amat kita yakin, kita dapat berbicara amat bersahabat serta pula dekat.

Dalam kegiatan berkomunikasi sering terjadi *miss communication* yang dimana antara komunikator dengan komunikan tidak dapat memahami apa maksud dari pesan ataupun informasi yang ingin disampaikan. Hal tersebut dapat terjadi pada Komunikasi Interpersonal yang disebabkan oleh beberapa penyebab, antara lain:

Penyampai Pesan (Komunikator). Komunikator bisa juga menjadi alasan terjadinya *miss communication* yang biasa disebabkan oleh kesulitan secara biologi seperti halnya komunikator gagap dalam berbicara, gangguan psikologis, ataupun perbedaan bahasa.

Media. Hambatan pada media biasanya berkaitan dengan masalah teknis seperti halnya kendala pada teknologi komunikasi yang digunakan sebagai media penyampai pesan seperti microphone, handphone, dan lain sebagainya. Atau ketika komuniaktor menggunakan symbol yang memiliki arti yang berbeda juga dapat menghambat proses komunikasi.

Penerima Pesan (Komunikan). Sama halnya dengan komunikator penyebab terjadinya *miss communication* pada komunikan salah satunya ialah secara biologis seperti memiliki

gangguan pendengaran, atau gangguan psikologis yang membuat penerima pesan kesulitan menerima pesan yang disampaikan dengan baik.

Interaksi Sosial. Dalam melakukan komunikasi tentunya hal tersebut termasuk dalam kegiatan interaksi sosial yang juga memiliki sifat positif maupun negatif. Interaksi sosial juga dapat menjadi penghambat apabila interaksi yang dilakukan bersifat negatif seperti mengarah pada pertentangan atau perbuatan lain yang akan merugikan komunikasi.

Budaya (Adat Istiadat). Budaya juga dapat menjadi salah satu penghambat terjadinya komunikasi yang baik akibat perbedaan budaya antara komunikator dengan komunikan maka dapat mengakibatkan perbedaan pendapat mengenai isi dari pesan atau informasi yang disampaikan. (Fauzi, 2015:101)

Game online adalah suatu program permainan berjejaring yang dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun, serta bisa dimainkan secara serentak secara berkelompok diseluruh penjuru dunia, dan game online itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik sesuka hati, dengan ditentagai oleh komputer. (Bobby Bodenheimer : 1999)

Game online memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu : a.) *First Person Shooter (FPS)*, jenis *game* ini membuat kita merasa seolah-olah berada di dalam *game* yang sedang dimainkan atau membuat kita seperti pemeran utama dalam *game* tersebut, misalnya dalam sebuah *game* perang yang dilengkapi dengan senjata militer. b.) *Real Time Strategy*, jenis permainan ini adalah permainan yang mengandalkan strategi atau taktik yang kuat pada setiap pemainnya, pemain biasanya memainkan lebih dari satu karakter dalam jenis permainan ini. c.) *Cross Platform Online*, *game* jenis ini merupakan *game* yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih *hardware* yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet, misalnya perlunya *game speed racing* yang bisa dimainkan di PC dengan Xbox 360 (Xbox 360 adalah *console game* yang dapat terhubung ke jaringan internet). d.) *Browsers Games*, jenis *game* ini adalah *game* yang dapat dimainkan melalui bantuan *browser* seperti *Google Chrome*, *Opera*, *Firefox* dan *Internet Explorer*. Persyaratan untuk memainkan *game* di *browser*, *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, atau *flash*. e.) *Massive Multiplayer Online Games (MMOG)*, adalah jenis permainan dengan jumlah pemain yang banyak yang dapat mencakup pemain dari seluruh dunia (>100 pemain), di mana pemain dapat berinteraksi satu sama lain seperti di dunia nyata. (Nasrizen: 2011)

Sebelum menjelaskan mengenai apa itu *teori symbolic interactionism* bisa dipahami terlebih dahulu mengenai sejarah *teori symbolic interactionism* (interaksionisme simbolik) tidak lepas dengan pemikiran dari George Herbert Mead yang tentunya pembuat pemikiran orisinal, yaitu "*The Theoretical Perspective*" dan merupakan awal mula dari teori interaksi simbolik itu sendiri. Pada pemikiran Mead, dalam terminologinya yang dimana setiap bentuk dari non-verbal dan bentuk pesan verbal dapat dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama oleh seluruh pihak terkait didalam suatu interaksi yang merupakan satu bentuk simbol yang memiliki arti sangat penting.

Simbol yang diberikan oleh orang lain akan memiliki potensi untuk merubah perilaku seseorang, sama halnya dengan orang tersebut. Dengan memberikan isyarat yang berupa

simbol, maka seseorang dapat mengutarakan perasaan, tujuan dari pikiran seseorang dengan cara membaca simbol yang ditampilkan pada orang lain. Dan berikut penjelasan singkat mengenai konsep dasar interaksi simbolik menurut George Herbert Mead: (Elvirano, 2007:136)

Pertama, Pikiran (Mind). Pikiran merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan simbol yang dimana mempunyai makna sosial yang serupa, setiap orang harus bisa mengembangkan pemikiran mereka dengan melalui interaksi dengan orang lain. Ciri khas dari pemikiran itu sendiri ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang ingin memunculkan lebih dari satu respon (feedback) secara keseluruhan. Pemikiran (Mind) juga dapat dilihat secara pragmatis, yang berarti pemikiran tersebut akan melibatkan proses berfikir yang dimana itu lebih mengarah kepada penyelesaian suatu masalah.

Kedua, Diri Sendiri (Self). Diri sendiri merupakan salah satu kemampuan untuk dapat mereksikan pribadi setiap individu dari penelitian dengan sudut pandang atau argumentasi orang lain, dan dengan teori interaksionisme simbolik ini adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang menjelaskan mengenai diri sendiri dan dunia luarnya. Diri sendiri atau self yang memungkinkan seorang individu untuk dapat melakukan komunikasi, yang kemudian disadari bahwa apa yang dikatakan dan pada akhirnya dapat mencerna apa yang sedang dibicarakan dan dapat mengantisipasi untuk apa yang akan dibicarakan selanjutnya.

Ketiga, Masyarakat (Society) Masyarakat atau *society* adalah hubungan sosial yang tercipta, didirikan, dan dikonstruksikan oleh setiap individu didalam masyarakat, dan individu tersebut juga terlibat didalam perilaku yang mereka tunjuk secara aktif dan sukarela, yang kemudian membuat manusia masuk dalam proses pengambilan peran didalam masyarakat. Masyarakat juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan *mind* (pikiran) dan *self* (diri sendiri). (George and Douglas, 2007:280)

Ide dasar teori interaksi simbolik yang menyatakan bahwa lambang atau budaya yang dipelajari melalui sebuah interaksi, dimana orang memberi makna pada segala sesuatu yang akan mengendalikan sikap dan perilakunya. Memahami mengenai bagaimana interaksi simbolik (*symbolic interactionism*) adalah cara berpikir tentang apa itu pikiran (*mind*), diri sendiri (*self*), dan masyarakat (*society*).

Dengan menggunakan sosiologi sebagai landasan, sekaligus mengajarkan bahwa ketika manusia berinteraksi satu sama lain, maka mereka akan berbagi makna untuk periode tertentu dan untuk tindakan tertentu. George Herbert Mead adalah sosok yang dipandang sebagai pembangun interaksi simbolik yang memahami hal tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif dapat disebabkan oleh suatu fenomena atau fenomena sosial yang merupakan makna dari suatu peristiwa yang dapat dijadikan pelajaran berharga dengan mengembangkan konsep-konsep teoritis (Ghony & Almanshur: 2012).

Subjek penelitian ini adalah anak-anak dan orangtua yang berada di Kelurahan Sei Merbau, Kota Tanjungbalai. Untuk menentukan subjek yang akan dipilih, penulis menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan subjek untuk tujuan tertentu guna untuk melengkapi informasi selengkap mungkin pada peneliti. Dalam penelitian ini mengambil dengan kriteria sebagai berikut : 1.) Anak-anak yang bermain *game online* minimal 1 tahun. 2.) Anak-anak yang berumur 10-13 tahun. 3.) Orangtua baik yang barpasangan ataupun yang single. 4.) Orangtua yang berumur 25-45 tahun.

Dan didalam penelitian ini, peneliti telah mendapatkan beberapa informan yang mana sesuai dengan kriteria yang peneliti harapkan yaitu orang tua dengan jenis kelamin wanita atau pria yang dianggap dapat mendidik anak dengan lebih disiplin dan tentu saja juga pada anak-anak pria dan wanita yang bermain *game online mobile legends*. Jumlah informan dalam penelitian ini yaitu 7 informan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data merupakan sebuah proses yang dimana peneliti mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari wawancara maupun observasi, dengan mengorganisasikan data tersebut kedalam kategori, menjelaskan pada tiap unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam suatu pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat suatu kesimpulan sebagai hasil akhir sehingga dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. (Sugiyono, 2005:89)

Dengan menggunakan model analisis data deskriptif menurut Burhan Bungin sebagai cara yang digunakan untuk menganalisis data hingga diperoleh hasil dari analisis data tersebut. Data deskriptif yang ada cukup banyak dan pengumpulan data tidak berjalan dengan pertanyaan yang telah ditetapkan, melainkan akan selalu berkembang berdasarkan data yang sudah diperoleh dan selalu mengarah pada pendalaman dan kelengkapan data.

Tahapan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan penyajian hasil observasi dan wawancara, pemilihan hasil observasi dan wawancara dan mendapati elemen-elemen kontras.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan sejak awal Agustus hingga akhir Agustus dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait tentang proses komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu *game online* di Kelurahan Sei Merbau. Dengan berdasarkan pada bab 2 yang dimana menjadi pisau bedah dalam penelitian ini, maka peneliti dapat memaparkan setiap aspeknya didukung dengan data-data yang telah diperoleh.

Dalam ruang lingkup keluarga tentu komunikasi juga memiliki peranan yang sangat penting terutama bagi orang tua dan anak, komunikasi dalam keluarga juga sangat bermanfaat karena merupakan sarana untuk menyampaikan pesan yang bersifat mendidik tentunya. Berikut peneliti telah merangkum beberapa temuan penelitian, diantaranya:

- a) Bentuk pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak

Komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dan anak yang kecanduan game online tentunya memiliki kendala sekaligus efek dalam proses komunikasi yang berlangsung. Hambatan yang terlihat jelas selama berlangsungnya proses komunikasi orang yang berumur dan anak adalah hambatan pribadi, hambatan media, hambatan bahasa dan simbol.

Hambatan dalam proses komunikasi yang dilakukan orangtua dengan anak, rata-rata lebih mengarah kehambatan personal yang dimana hambatan tersebut terjadi didalam diri komunikator maupun komunikan. Hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, *stereotype*, prasangka, dari dalam diri komunikator maupun komunikan. Dari sisi komunikan biasanya terdapat emosi yang tidak menentu, dan tak jarang sikap komunikan yang tidak focus dalam berkomunikasi ketika orangtua sedang mengajak anak berbicara saat sang anak sedang bermain *game online*.

Hambatan yang selanjutnya yaitu hambatan media terjadi pada saat orangtua ingin berkomunikasi, namun tiba-tiba sinyal di *handphone* mendadak tidak stabil ketika sedang bermain *game online*. Lalu sang anak lebih mementingkan untuk berpindah tempat mencari sinyal agar stabil dalam bermain game online dari pada sang anak mendengar pesan yang disampaikan dari orangtua.

Hambatan ini membuat anak sebagai komunikan takut untuk menanggapi orang tuanya, dan enggan mendengarkan apa yang dikatakan orang tuanya. Kemudian setelah memengaruhi selain respon (umpan balik), pengaruhnya bisa berbentuk hasil yang positif atau hasil yang negatif tergantung pada komunikasi interpersonal yang sesuai atau tidak dengan tujuan dan sasaran komunikasi.

Jika respon yang dihasilkan berupa positif, maka tujuan dari komunikator terjadi atau timbul pada diri komunikan. Respon positif yang terjadi adalah pada saat sang anak telah berhasil memahami dengan baik maksud dari orangtua untuk berhenti atau mengurangi bermain game online terlebih dahulu, kemudian melakukan tindakan sesuai yang diinginkan orangtua sebagai komunikator. Beberapa anak memang ada yang patuh dan menuruti nasehat orangtuanya, namun juga ada yang meresponnya dengan perkataan lagi atas ucapan orangtuanya kearah yang negatif.

Respon *negative* ini muncul dalam diri komunikan setelah mereka selesai berkomunikasi dengan orangtua mereka adalah dengan membalas perkataan orangtua kearah yang negative atau bisa dikatakan membentak. Beberapa ada yang pura-pura diam tidak mendengarkan atau sengaja tidak merespon hanya dengan berdiam diri. Sedangkan ada yang marah, karena merasa orangtua mereka terlalu membatasi atau terlalu talk active mengenai bermain game online yang mereka mainkan.

Ada respon lain yang timbul dalam bentuk komunikasi verbal dan nonverbal. Dalam komunikasi verbal, respon yang ditunjukkan oleh anak biasanya menunjukkan

bahwa anak lebih suka bermain game online daripada bermain dengan teman di tempat keliling sekitarnya. Seperti ketika orang tua mereka menyuruh saya melakukan aktivitas lain, anak-anak yang kecanduan game online akan lebih suka menunda perintah yang telah diberikan oleh orang tuanya. Anak yang kecanduan bermain game online akan cenderung menjawab dengan kata “sesaat” dalam menanggapi pesan yang telah disampaikan oleh orang tuanya.

Selain bentuk verbal, terdapat juga bentuk komunikasi nonverbal yang menunjukkan bahwa anak lebih mengutamakan game online daripada orang tuanya. Hal ini terlihat ketika anak merespon dengan menunjukkan wajah yang bungkuk, artinya anak sedang murung atau tidak menyukai apa yang dikatakan orang tuanya. Anak-anak akan mengira bahwa orang tuanya mengatakan pada saat yang salah dimana mereka bersenang-senang bermain game online, anak-anak yang kecanduan game online tentu akan menunjukkan ekspresi cemberut dalam menanggapi pesan yang disampaikan oleh orang tuanya.

Kemudian bentuk nonverbal lainnya yaitu anak akan menunjukkan ekspresi menggeram yang artinya sedang marah atau kesal. Anak tersebut akan menunjukkan ekspresi kesal atau marah ketika ayah atau ibu mengganggu saat mereka yang sedang bermain game online. Bahkan terkadang anak tidak berekspresi sama sekali atau terlihat seperti yang diinginkannya yang artinya anak tersebut serius atau fokus bermain game online. Anak-anak akan menunjukkan ekspresi serius ketika mereka bermain game online dalam waktu yang lama dan tidak ingin dihentikan. Saat anak sedang serius dan terlalu sibuk bermain game online, hal inilah yang malah membuat ayah dan ibu tidak bisa mengganggunya karena terlihat jelas dari ekspresi wajah anaknya.

b) Strategi komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak

Tindakan tegas yang dilakukan orang tua untuk mengurangi aktivitas bermain game online yang berlebihan, yaitu dengan memberikan aktivitas positif lainnya. Dengan memberikan kegiatan lain, diharapkan mereka dapat memberikan kegiatan lain dan juga dapat berinteraksi dengan teman-temannya.

Sebagai orang tua tentunya harus mengambil tindakan tegas untuk mengurangi kecanduan bermain game online pada anak, diantaranya dengan membatasi penggunaan ponsel dan memberikan aktivitas lain untuk menyibukkan anak. Tentunya sebagai komunikator, orang tua memarahi anaknya yang sering bermain game online. Namun, beberapa orang tua lain sering menghukum anaknya, atau bahkan membiarkan anaknya sendiri begitu saja.

Orang tua juga memberikan waktu pada anak mereka agar dapat mendinginkan pikirannya setelah dimarahi. Kemudian anak diharapkan dapat menyadari apa kesalahan yang telah ia perbuat hingga membuat orang tuanya menjadi marah dan sang anak harus dapat memperbaiki sikapnya dengan meminta maaf atau memberikan respon positif terhadap pesan apa yang disampaikan oleh orang tua.

Orang tua juga berharap ketika menjadi komunikator dapat menyampaikan pesan dengan baik agar dapat menjadi tempat memberi informasi dan motivasi, maupun pendidikan kepada anak mereka. Pesan yang disampaikan juga merupakan percakapan biasa seperti orang tua dan anak ataupun percakapan kegiatan sehari-hari seperti sekolah dan lain sebagainya.

Percakapan biasa seperti itu memang terlihat sepele dan tidak memiliki arti tertentu, padahal orangtua atau orang yang berumur sedang berusaha untuk menyampaikan maksud tertentu. Dimana orang tua sebagai komunikator ingin mengajak atau menghimbau kepada anak sebagai komunikasi agar dapat melakukan sesuatu, dan terdapat makna lain didalamnya. Mereka ingin anaknya merespon perkataan orang tua dengan baik dan dapat berhenti sejenak bermain *game online* agar dapat melakukan dan mengerjakan hal yang diminta oleh orang yang berumur.

Sebagai komunikator tentu orang tua menyampaikan pesan kepada anak mereka agar dapat menghentikan candu mereka dari bermain *game online* yang dimainkannya. Misalnya, dengan menyuruh anak mereka untuk pergi mengaji, mengerjakan tugas secara mandiri, atau bahkan membantu ibu untuk menyelesaikan pekerjaan rumah seperti menyapu, mencuci piring, dan lain sebagainya yang sekiranya dapat menyibukkan sang anak. Jenis komunikasi yang digunakan orang tua dan anak pecandu game online juga menggunakan jenis komunikasi verbal dan nonverbal.

Perkataan yang paling dapat mempengaruhi perilaku anak, yaitu yang bersifat persuasif. Dimana orang tua merayu, memerintah, dan mendisiplinkan anaknya untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan kalimat atau kata-kata yang mudah dipahami oleh anak. Sehingga komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *game online Mobile Legend* dapat berjalan dengan efektif.

Jenis komunikasi nonverbal melalui kontak mata sangat diperlukan, karena dapat memahami perasaan satu dengan lain hanya dengan melalui mata. Tindakan lain yang juga sering terlihat, yaitu saat orang tua dan anak saling melebarkan mata, yang berarti bahwa mereka berdua sedang terkejut. Dan tak jarang orang tua juga akan memejamkan matanya, yang berarti bahwa mereka sedang serius dalam menyampaikan pesan.

Tindakan lain untuk mengatasi candu terhadap bermain *game online* secara berlarut-larut pada anak adalah dengan memberikan mereka rewards atau hadiah yang mana memberikan kesenangan pada mereka dengan mengajak liburan, jalan-jalan, atau hanya sekedar menikmati keadaan di lingkungan sekitar. Dimana orang tua harus bisa berusaha semaksimal mungkin untuk menuruti keinginan anak dalam batas wajar, dan memberikan kesibukan lain dalam hal positif selama itu bisa menghentikan bermain *game online* dari mereka.

Rewards lain yang disarankan bagi anak pecandu *game online* yaitu dengan membelikan peralatan pendukung olahraga seperti sepeda, raket, bola, dan lain sebagainya untuk dapat memenuhi hasrat mereka untuk bermain dan berinteraksi dengan temannya. Ini merupakan reward bagi anak karena anak dapat menyibukkan diri dengan bermain dan

berinteraksi dengan teman-temannya yang juga akan berdampak pada kecanduannya bermain game online.

Seperti ketika ibu ayahnya mengucapkan "terima kasih" dan memuji anaknya atas sesuatu yang berhasil dilakukan anak. Ini merupakan pahala tersendiri bagi anak yang kemudian dimaknai dengan berbuat baik dan taat kepada orang tuanya agar orang tua juga bersikap baik dan lemah lembut kepada mereka.

Selain verbal, ada juga reward dalam bentuk nonverbal, hal ini dilakukan oleh orang tua untuk memberikan pujian dan kasih sayang kepada anaknya. Sehingga anak merasa nyaman dan aman ketika mereka sedang berkomunikasi atau bersama orang tuanya. Bentuk komunikasi ini dapat ditunjukkan dengan gerakan tubuh orang tua seperti memberikan pijatan kecil di bahu, memeluk, atau mengelus kepala anaknya. Tindakan ini berarti ayah dan ibu merasa tenang dan senang tentang apa yang dilakukan anaknya sekaligus sebagai bentuk kasih sayang orang tua kepada anaknya. Bentuk komunikasi nonverbal berikutnya yaitu tentang mimik wajah merupakan hal yang sangat umum ditunjukkan untuk memberikan pujian kepada anak. Namun, berbagai ekspresi wajah yang ditunjukkan orang tua kepada anak yang kecanduan game online saat berkomunikasi. Jika mereka tersenyum, itu berarti mereka senang dengan perilaku anak dan anak juga merasa dihargai. Namun, jika ekspresi wajah orang tua datar, itu juga menunjukkan bahwa mereka kecewa dengan perilaku anak yang tidak sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh ayah dan ibu. Kalaupun orang tua cemberut saat berkomunikasi dengan anaknya, dapat diartikan bahwa mereka marah atau kecewa dengan respon yang diberikan anak jika tidak sesuai dengan pesan yang disampaikan dan jawaban yang diharapkan orang tua.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas yang membahas mengenai komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di Kota Tanjungbalai, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai hasil dari penelitian tersebut, diantaranya:

1. Proses komunikasi interpersonal menggunakan model komunikasi proses dua arah yang sebagaimana proses ini dilakukan ketika orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan berupa informasi atau nasehat pendidikan kepada anak, kemudian anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut dan kemudian mengolahnya untuk menginterpretasikan pesan tersebut. agar anak dapat merespon dengan tepat. Dan tujuan orang tua dapat disampaikan dengan mendapatkan efek yang terlihat pada anak untuk mendapatkan umpan balik, seperti diam, patuh, acuh tak acuh, atau bahkan berteriak. Hal inilah yang kemudian menjadi jawaban atas permasalahan dalam penelitian ini yang menitikberatkan pada seperti apa proses komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dengan anak yang kecanduan game online.
2. Hambatan dalam komunikasi interpersonal yang terpantau pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, seperti hambatan media, bahasa, dan simbol. Tentu terdapat efek positif yang terjadi pada sang anak ketika

berhasil memahami maksud orang tua untuk mengurangi atau bahkan berhenti untuk bermain *game online*, kemudian dapat melakukan tindakan sesuai dengan yang diharapkan orang tua sebagai komunikator. Namun juga terdapat efek negatif yang timbul dari dalam diri anak sang komunikator setelah mereka selesai berkomunikasi dengan orang tua mereka yang cenderung membalas perkataan orang tua mengarah pada negatif atau dapat dikatakan dengan membentak.

3. Bentuk komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak mereka yang merupakan pecandu *game online* yaitu dengan menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal. Yang dimana komunikasi verbal sering dijumpai dalam bentuk percakapan atau perkataan. Kemudian terdapat beberapa bentuk lain yang digunakan dalam komunikasi antara orang tua dengan anak yaitu komunikasi non verbal yang meliputi : *Body Movement, Posture, and Gesture* (gerakan tubuh); *Eye Contact* (kontak mata); *Facial Expressions* (ekspresi wajah); dan *Vocal Cues* (intonasi suara).

DAFTAR PUSTAKA

- Charles R. Berger, Michael E. Roloff, dan David R. Roskos-Ewoldsen. 2015. *Handbook Ilmu Komunikasi, Terj. Terj. Darta Sri Widowatie*. Bandung : Nusa Media.
- Friedman, M. 2010. *Buku Ajar Keperawatan Keluarga : Riset, Teori, dan Praktek. Edisi ke-5*. Jakarta : EGD.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hardjana, Agus M. 2003. *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta ; Kanisus.
- Immanuel, N. 2009. *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online dan Yang Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi dipublikasikan. Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi, edisi 9*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Mulyana Deddy. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Rosdakarya.
- Mulyana Deddy. 2004. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Rosdakarya.
- Natadiwijaya, I. F., Rahmat, A., Redjeki, S., & Anggraeni, S. (2019, February). Preservices creative thinking skills on biotechneur programs. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1157, No. 2, p. 022111). IOP Publishing.
- Rejeki, MC Ninik Sri. 2011. *Mix Methodology dalam Penelitian Komunikasi*. Jogjakarta: Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Buku Litera.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administratif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugianto, S., Fitriani, A., Anggraeni, S., & Setiawan, W. (2020). Pengembangan Mikroskop Digital Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Kecerdasan Jasmaniah Kinestetik Mahasiswa pada Praktikum Anatomi Tumbuhan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*

Dan Sains, 1(2), 53-58. Retrieved from
<http://ejournal.unwmataram.ac.id/JIPS/article/view/320>

Sujanto, Agus. 1996. *Psikologi Perkembangan (Edisi Revisi)*. Jakarta ; Rineka Cipta.

Suwarto. 2010. *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta : Universitas Admajaya.