

STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE

(Analisis Fenomenologi Pada Orangtua di Desa Rejosari
Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak)

¹Anggun Fitriyani, ²Iky Putri Aristhya

^{1,2}Ilmu Komunikasi, Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Sultan Agung

*Corresponding Author:

Anggunfitriyani60@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis strategi komunikasi yang digunakan oleh orang tua dan anak dalam mengatasi dampak negatif game online. Game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak, tetapi penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai masalah seperti gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, dan konflik sosial. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak-anak mereka untuk mengurangi efek negatif ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi, melibatkan wawancara mendalam dengan tiga orang tua yang memiliki anak berusia 10 hingga 15 tahun yang aktif bermain game online. Data dikumpulkan melalui pertanyaan terbuka yang dirancang untuk mengeksplorasi berbagai strategi komunikasi yang diterapkan oleh orang tua. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema utama dalam komunikasi orang tua dengan anak terkait game online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi komunikasi orangtua dan anak melibatkan beberapa pendekatan utama: pembatasan waktu bermain game yang konsisten, pengawasan terhadap jenis game yang dimainkan, serta komunikasi terbuka mengenai dampak negative game online juga menerapkan pendekatan kepatuhan seperti janji, ancaman. Selain itu, keterlibatan orangtua dalam kegiatan alternatif, seperti olahraga atau hobi lain, juga ditemukan efektif dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap game online. Penelitian ini memberikan wawasan berharga mengenai pendekatan yang efektif dalam mengelola dampak negative game online dan diharapkan dapat menjadi panduan bagi orangtua dan pendidik dalam mengembangkan strategi komunikasi yang lebih baik untuk mendukung kesejahteraan anak-anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan orang tua dan anak terkait kecanduan game online sangat kompleks, penuh ketegangan, dan kontradiksi. Orang tua menghadapi tantangan dalam menetapkan batasan, dan keberhasilan tergantung pada strategi komunikasi yang efektif, konsisten, dan negosiasi hubungan. Keterbatasan pada penelitian ini pada tiga partisipan dari Desa Rejosari, melibatkan anak usia 10-20 tahun, dan kurang mendalami aspek teknologi dalam game online serta keterbatasan waktu. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel dan wilayah, menggunakan pendekatan kuantitatif, mengeksplorasi kelompok usia berbeda, mendalami aspek teknologi dalam game online, serta mengembangkan program intervensi untuk mengatasi kecanduan game online dan evaluasi dampak jangka panjangnya.

Kata Kunci : Komunikasi Orangtua, Dampak Negatif, Game Online, Analisis Fenomenologi, Relational Dialectic.

Abstract

This study aims to identify and analyze the communication strategies used by parents and children to mitigate the negative impacts of online games. Online gaming has become an integral part of children's daily lives, but excessive use can lead to various problems such as sleep disturbances, decreased academic performance, and social conflicts. Therefore, it is crucial to understand how parents communicate with their children to reduce these negative effects. The study employs a qualitative approach with a phenomenological method, involving in-depth interviews with three parents who have children aged 10 to 15 years who are actively engaged in online gaming. Data were collected through open-ended questions designed to explore the various communication strategies employed by parents. Data analysis was conducted using thematic analysis to identify patterns and key themes in parent-child communication related to online gaming.

The results show that parent-child communication strategies involve several main approaches: consistent restrictions on gaming time, monitoring the types of games played, and open communication about the negative effects of online games. Parents also implement compliance strategies such as promises and threats. Moreover, parental involvement in alternative activities, such as sports or other hobbies, was found to be effective in reducing children's dependence on online games. This study provides valuable insights into effective approaches to managing the negative impacts of online games and is expected to serve as a guide for parents and educators in developing better communication strategies to support children's well-being. The research also highlights the complexity, tension, and contradictions in the parent-child relationship regarding gaming addiction. Parents face challenges in setting boundaries, and success depends on effective, consistent communication strategies and relationship negotiation. Limitations of this study include focusing on three participants from Rejosari Village, involving children aged 10–20, and not delving deeply into the technological aspects of online games due to time constraints. Future research could expand the sample size and scope, utilize a quantitative approach, explore different age groups, examine the technological aspects of online gaming, and develop intervention programs to address gaming addiction and evaluate its long-term impacts.

Keywords: Parent Communication, Negative Impacts, Online Games, Phenomenological Analysis, Relational Dialectics.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat, memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan. Salah satu bentuk teknologi yang sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja adalah game online. Game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, menawarkan hiburan dan interaksi sosial yang luas dalam dunia maya. Namun, meskipun game online dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial, penggunaan yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan dampak negatif yang serius. Dampak-dampak ini termasuk penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan fisik dan mental, serta masalah sosial seperti isolasi dari interaksi di dunia nyata.

Peran orang tua dalam mengelola dampak negatif game online pada anak sangat krusial. Orang tua harus mampu mengembangkan strategi komunikasi yang efektif untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul akibat penggunaan game online. Komunikasi yang baik antara orang tua dan anak tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membangun hubungan yang sehat dan saling pengertian. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana strategi komunikasi dapat

diterapkan secara efektif untuk mengatasi dampak negatif game online dan apa saja kendala yang dihadapi oleh orang tua dalam proses komunikasi tersebut.

Penelitian ini berfokus pada rumusan masalah: "Bagaimana strategi komunikasi yang efektif digunakan oleh orang tua untuk mengatasi dampak negatif game online pada anak?" Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki dua tujuan utama: pertama, menjelaskan strategi komunikasi yang efektif yang dapat digunakan oleh orang tua untuk mengatasi dampak negatif game online pada anak; dan kedua, mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi orang tua dalam berkomunikasi dengan anak mengenai dampak negatif game online. Kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teori dialektika rasional, konsep komunikasi antarpribadi, serta pola komunikasi dalam keluarga.

Dengan menggunakan Teori dialektika rasional, yang dikembangkan oleh Baxter dan Montgomery (1996), menekankan pentingnya dialog terbuka dan keseimbangan antara kebutuhan yang bertentangan dalam hubungan. Dalam konteks komunikasi antara orang tua dan anak, teori ini dapat membantu memahami bagaimana orang tua dan anak dapat menyeimbangkan kebutuhan masing-masing dalam dialog mengenai penggunaan game online. Teori ini menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif memerlukan pemahaman dan kompromi antara dua pihak yang memiliki pandangan atau kebutuhan yang berbeda. Dalam hal ini, orang tua dan anak mungkin memiliki pandangan yang berbeda mengenai manfaat dan risiko dari game online, dan strategi komunikasi yang baik harus mampu menjembatani perbedaan tersebut.

Peneliti ini juga menggunakan konsep penelitian dari Komunikasi Antarpribadi juga Pola Komunikasi yang dimana Konsep komunikasi antarpribadi relevan dalam penelitian ini. Komunikasi antarpribadi, yang didefinisikan sebagai interaksi langsung antara individu, memainkan peran penting dalam membangun hubungan yang sehat dan mempengaruhi perilaku anak (Knapp & Daly, 2002). Dalam konteks penggunaan game online, komunikasi antarpribadi antara orang tua dan anak dapat membantu dalam memahami motivasi anak dalam bermain game serta mengatasi masalah yang mungkin timbul akibat penggunaan game tersebut. Komunikasi yang efektif dalam konteks ini melibatkan kemampuan untuk mendengarkan, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan menyampaikan pesan dengan cara yang empatik dan jelas.

Pola komunikasi dalam keluarga juga berperan penting dalam menentukan efektivitas strategi komunikasi orang tua. Menurut Baumrind (1971), pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dapat mempengaruhi bagaimana anak-anak merespons komunikasi mereka. Pola asuh otoritatif, di mana orang tua menetapkan aturan yang jelas namun tetap terbuka untuk berdiskusi, terbukti lebih efektif dalam membentuk perilaku anak dibandingkan dengan pola asuh otoriter atau permisif. Dalam hal ini, orang tua yang menggunakan pola komunikasi otoritatif cenderung lebih berhasil dalam mengatur penggunaan game online oleh anak dan mengurangi dampak negatifnya.

Namun, komunikasi yang efektif tidak selalu mudah dicapai. Banyak orang tua menghadapi berbagai kendala dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka mengenai dampak negatif game online. Salah satu kendala utama adalah perbedaan persepsi antara generasi. Anak-anak yang tumbuh di era digital seringkali memiliki pemahaman yang berbeda mengenai teknologi dibandingkan dengan orang tua mereka. Penelitian oleh

Livingstone (2007) menunjukkan bahwa perbedaan ini sering menyebabkan kesalahpahaman dan konflik dalam komunikasi. Anak-anak mungkin tidak sepenuhnya memahami kekhawatiran orang tua mengenai dampak negatif game online, sementara orang tua mungkin kesulitan memahami alasan di balik ketertarikan anak terhadap game tersebut.

Kurangnya pemahaman orang tua terhadap teknologi juga merupakan kendala signifikan. Banyak orang tua yang tidak sepenuhnya memahami bagaimana game online berfungsi dan apa saja yang mungkin terjadi dalam dunia maya. Penelitian oleh Livingstone & Helsper (2008) menunjukkan bahwa kurangnya literasi digital di kalangan orang tua dapat menghambat kemampuan mereka untuk menjelaskan dampak negatif game online atau untuk mengatur penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka. Peningkatan literasi digital orang tua menjadi salah satu solusi penting dalam mengatasi kendala ini.

Strategi komunikasi yang efektif dapat membantu mengatasi kendala-kendala tersebut. Pendekatan yang melibatkan dialog terbuka dan kolaboratif antara orang tua dan anak cenderung lebih berhasil dalam mengatasi masalah yang timbul akibat penggunaan game online. Dengan melibatkan anak dalam proses pengambilan keputusan mengenai aturan penggunaan game online, orang tua dapat membantu anak merasa lebih dihargai dan lebih mungkin untuk mematuhi aturan yang telah disepakati bersama (Smetana, 2011). Selain itu, memberikan contoh yang baik dalam penggunaan teknologi juga dapat membantu anak-anak untuk belajar dari perilaku orang tua mereka (Bandura, 1977).

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai strategi komunikasi orang tua dalam mengatasi dampak negatif game online pada anak. Dengan memahami dinamika komunikasi antara orang tua dan anak serta kendala-kendala yang dihadapi, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam membantu keluarga menghadapi tantangan teknologi digital dengan lebih baik. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi orang tua dalam mengembangkan strategi komunikasi yang efektif untuk mengelola dampak negatif game online pada anak-anak mereka.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah fenomenologis. Oleh karena itu, meskipun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini tidak berupa angka-angka, itu tetap digunakan dan dianalisis untuk mengidentifikasi makna yang terkandung dalamnya. Dalam penelitian ini, analisis kualitatif dianggap lebih tepat karena dapat memahami dan memberikan gambaran yang jelas tentang masalah yang dibahas. Penelitian kualitatif melihat keadaan objek alamiah (berlawanan dengan eksperimen), di mana peneliti berfungsi sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan triangulasi (gabungan) digunakan untuk pengambilan sampel sumber data, dan analisis data bersifat induktif/kualitatif. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

Studi ini menekankan Strategi komunikasi orangtua dan anak dalam mengatasi dampak negatif game online dengan tiga pasangan orangtua. Dipilih berdasarkan kriteria berikut:

(a) menjadi orangtua (b) anak-anak berusia antara sepuluh – dua puluh tahun yang tinggal di desa rejosari, kecamatan karangawen, Kabupaten Demak.

Informan	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Usia Anak
UN	45	SMP	Kerajinan Anyaman	15 thn
SR	49	SMA	Buruh Pabrik	19 thn
UM	43	SMA	Ibu Rumah Tangga	11 thn

Tabel. 1 Data Demografi Informan

Penulis menggunakan pengamatan, wawancara, dokumen-dokumen, dan bacaan terkait untuk mendapatkan data. Penelitian ini akan menggunakan dua sumber data: data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari lapangan melalui dokumentasi dan hasil wawancara informan, yang ditetapkan oleh penulis. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan untuk melengkapi data primer yang diperoleh dari studi kepustakaan atau dokumentasi yang terkait dengan masalah yang diteliti.

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data sangat penting karena tanpanya, seorang peneliti tidak akan memiliki pemahaman mendalam tentang masalah yang diteliti. Penelitian ini mengumpulkan data melalui teknik seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Model analisis interaktif digunakan untuk menganalisis data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan game online, khususnya di kalangan remaja, menjadi isu penting yang memerlukan perhatian, terutama karena remaja masih sangat membutuhkan pengawasan dari orang tua untuk mencegah dampak negatif dari game online. Ini menarik karena setiap orang tua pasti menginginkan anak-anak mereka tumbuh normal, mampu bersosialisasi, dan tidak terganggu oleh kecanduan yang dapat merusak berbagai aspek kehidupan, termasuk kesehatan fisik akibat berkurangnya aktivitas fisik.

Peran orang tua dalam hal ini sangat krusial. Mereka harus aktif memberikan bimbingan, pendampingan, dan contoh positif. Misalnya, orang tua harus secara tegas melarang dan menasihati anak-anak untuk tidak bermain game online berlebihan, mengingat potensi bahaya radiasi layar ponsel dan dampak buruk lainnya. Komunikasi yang efektif menjadi kunci untuk mendidik anak dengan baik. Namun, kecanduan game seringkali membuat remaja menjadi sulit diatur dan bisa merusak hubungan komunikasi dalam keluarga. Oleh karena itu, seorang ayah, misalnya, perlu mengambil peran dalam membimbing anaknya ke arah yang lebih positif dan bermanfaat.

Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara mendalam dengan orang tua dan anak-anak yang kecanduan game online. Fokusnya pada tiga jenis komunikasi, yaitu komunikasi antarpribadi, pola komunikasi, dan teori dialektika rasional menurut Leslie Baxter dan WK Rawlis.

1. Keterbukaan

Dalam konteks hubungan orang tua dan anak, keterbukaan memungkinkan terciptanya komunikasi yang lebih autentik dan saling percaya. Orang tua yang terbuka dalam mendengarkan serta memahami pengalaman dan perasaan anak mereka tanpa prasangka dapat menciptakan lingkungan yang aman bagi anak untuk berbicara tentang masalah-masalah pribadi, seperti kecanduan game online.

Peneliti menemukan 2 Informan keterbukaan dalam komunikasi interpersonal. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak merespons keterbukaan informan terkait kecanduan game online secara berbeda. Perbedaan tersebut menekankan pentingnya pendekatan komunikasi yang fleksibel dan berkelanjutan. Meskipun reaksi anak-anak bervariasi, informan harus terus berupaya membuka dialog untuk membantu anak mengatasi kecanduan dan berkembang secara positif.

2. Empati

Empati mendorong orang tua untuk melihat situasi dari sudut pandang anak, membantu dalam memberikan dukungan yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak. Hal ini sangat penting dalam membantu anak mengatasi masalah seperti kecanduan game, di mana pemahaman mendalam tentang apa yang dirasakan anak menjadi kunci dalam memberikan bimbingan yang efektif. Hal ini terjadi kepada informan 1 dalam menghadapi kecanduan game online, empati membantu informan memahami karakter anak dan membangun komunikasi yang efektif. Dengan menempatkan diri pada posisi anak, informan dapat memberikan arahan yang lebih dipahami dan diterima, memperkuat hubungan mereka.

Kemampuan komunikasi antara orang tua dan remaja yang kecanduan game online sangat bergantung pada kualitas hubungan mereka. Hubungan yang baik memudahkan komunikasi yang harmonis, meski anak jarang di rumah. Orang tua harus memberikan nasihat dengan cara damai, tanpa memaksa anak berubah. Peran orang tua penting dalam menyelesaikan konflik dan menjaga hubungan yang positif.

1. Pola Komunikasi Otoriter (Authoritarian)

Dalam pola hubungan ini, orang tua memiliki sikap terima kasih yang rendah tetapi kontrol yang kuat. Mereka juga suka menghukum, bersikap mengkomando (memaksa anak untuk melakukan sesuatu sebagai tawar-menawar), bersikap kaku (menjadi keras), emosional, dan menolak. Anak-anak, di sisi lain, merasa tertekan, takut, pemurung, dan merasa tidak bahagia, terpengaruh, dan tidak memiliki masa depan yang jelas. Seperti informan 1 bahwa ia akan menghukum sang anak dengan menyita handphone pribadi milik sang anak ketika sang anak susah untuk diajak berkomunikasi maupun tidak mendengarkan perintah kepada orangtua.

2. Pola Komunikasi Membebaskan (Permissive)

Pola komunikasi permisif ini melibatkan orang tua yang mengalah dan memenuhi keinginan anak secara berlebihan, sedangkan pola serba membiarkan memberi kebebasan tanpa batas pada anak. Dalam penelitian, dua informan (UN dan SR) menggunakan pola komunikasi permisif dengan remaja kecanduan game online. Informan 1 (UN) tidak masalah jika anak bermain game asalkan mengatur waktu dengan baik dan mematuhi kesepakatan seperti menyelesaikan tugas sekolah dan

beribadah. Informan 2 (SR) memberi kebebasan pada anak karena kesulitan mengatur perilaku anak dan menghindari konflik. Meski ada potensi dampak negatif, orang tua merasa lelah dari upaya pencegahan, sehingga memilih memberikan kebebasan lebih.

3. Pola Komunikasi Demokratis (Authoritative)

Dalam situasi ini, Sikap terbuka antara orang tua dan anak menunjukkan pola komunikasi demokratis, di mana aturan dibuat bersama. Orang tua yang demokratis memberi penghargaan langsung kepada kemampuan anak. Seperti, Informan 3 (UW) sering membuat kesepakatan waktu bermain game online dengan anaknya. Meskipun anak sering meminta tambahan waktu, Informan 3 awalnya mengabaikan permintaan tersebut untuk menghindari konflik. Namun, karena kesepakatan sering dilanggar, Informan mulai menerapkan aturan lebih ketat dengan pengatur waktu dan alat pengawasan. Selain itu, ia mendorong anak untuk beraktivitas produktif seperti sepak bola setelah bermain game agar tidak kembali bermain game setelah waktu yang disepakati habis.

Menurut teori dialektika rasional yang dikembangkan oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, komunikasi adalah interaksi yang melibatkan berbagai cara berbicara dan perspektif. Orang-orang menghadapi konflik antara apa yang mereka inginkan dan apa yang mereka butuhkan dalam monolog terbuka yang disebut hidup. Hubungan yang baik membutuhkan perhatian terus-menerus. Studi ini melibatkan wawancara dengan tiga orang tua yang memiliki anak telah kecanduan game online.

1. Hubungan tidak bersifat linear

Hubungan yang kompleks antara orang tua dan anak dipengaruhi oleh hal-hal seperti kasih sayang, perhatian, dan komunikasi. Setiap keluarga memiliki dinamika unik yang dapat berubah seiring waktu. Hubungan yang kuat bergantung pada saling memahami dan komunikasi yang terbuka. Tekanan orang tua terhadap anak-anak, seperti melarang mereka bermain game online, biasanya bertujuan untuk membantu anak-anak mereka terlibat lebih banyak dalam kegiatan yang positif dan produktif. Larangan ini biasanya berhasil, terutama jika anak tahu bahwa orang tua mereka ingin mereka menghabiskan waktu untuk hal-hal yang lebih baik.

Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan

2. Peneliti menemukan, berdasarkan wawancara yang terkandung dalam teori ini, bahwa reaksi orang tua terhadap anak-anak mereka saat bermain game online memengaruhi perilaku mereka. Dampaknya akan negatif jika orang tua tidak memahami perubahan tersebut dan tidak mencari cara untuk menyelesaikannya. Akibatnya, beberapa orang tua memilih untuk bersabar dan menunggu waktu yang tepat agar anaknya kembali berperilaku seperti biasa. Anak-anak cenderung memberikan respons positif, seperti berhenti bermain game online secara sukarela, jika mereka tahu perubahan yang terjadi. Peneliti menemukan bahwa perubahan perilaku dapat menyebabkan jarak emosional antara anak dan orang tua mereka, yang berdampak pada hubungan mereka satu sama lain. Anak-anak menjadi lebih tertutup, jarang berbicara, dan lebih tertumpu pada bermain game online atau menghabiskan waktu bersama teman-teman. Keinginan untuk menjaga hal-hal pribadi dapat mengganggu keterbukaan hubungan, menurut teori dialektika relasional. Anak-anak

sering lebih ramah dengan teman-teman mereka daripada orang tua mereka, yang menyebabkan kontradiksi dalam hubungan mereka. Orang tua merasa sulit untuk memahami minat anak dalam permainan online, sehingga anak-anak tidak memiliki kesempatan untuk mendiskusikan game apa yang mereka sukai secara terbuka.

3. Kontradiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan

Berdasarkan hasil penelitian, kontradiksi atau ketegangan dalam hubungan antara anak dan orang tua adalah hal yang wajar karena perbedaan pandangan. Meskipun kontradiksi tidak bisa dihindari, yang penting adalah bagaimana orang tua mampu mengurangi dan mengatasinya. Hal ini mirip dengan pola komunikasi permisif, di mana orang tua memberi kebebasan penuh kepada anak, termasuk dalam bermain game, tanpa menetapkan batasan yang jelas.

4. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan

Proses negosiasi sangat penting dalam hubungan orang tua dan anak. Berdasarkan wawancara, salah satu cara mengatasi kontradiksi adalah dengan berkomunikasi secara jelas mengenai bahaya bermain game berlebihan. Orang tua harus memberikan penjelasan yang mudah dipahami oleh anak, sehingga anak dapat menerima informasi dengan baik. Komunikasi yang efektif diharapkan mampu mengatasi perilaku menyimpang, seperti bermain game secara terus-menerus pada remaja. Dasar dari temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi berperan penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan keluarga.

Negosiasi berperan penting dalam hubungan orang tua dan anak. Berdasarkan wawancara, salah satu cara untuk mengatasi kontradiksi adalah melalui komunikasi yang jelas tentang dampak negatif bermain game berlebihan. Orang tua perlu memberikan penjelasan yang dapat dipahami oleh anak, sehingga informasi diterima dengan baik. Komunikasi yang efektif diharapkan dapat membantu mengatasi perilaku menyimpang, seperti kecanduan game pada remaja. Temuan ini menegaskan bahwa komunikasi adalah kunci dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam hubungan keluarga.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa hubungan antara orang tua dan anak dalam konteks kecanduan game online sangat kompleks dan dinamis. Berdasarkan teori Relational Dialectics, hubungan ini penuh ketegangan dan kontradiksi, terutama terkait kebiasaan bermain game. Orang tua sering menghadapi perlawanan dari anak saat menetapkan aturan, meskipun beberapa anak akhirnya menerimanya. Keberhasilan orang tua dalam mengelola ketegangan ini bergantung pada komunikasi yang efektif, keterbukaan, dan empati. Penelitian ini juga menyoroti tiga pola komunikasi orang tua: otoriter, permisif, dan demokratis, dengan pendekatan demokratis terbukti lebih efektif dalam mencapai konsensus terkait waktu bermain game.

DAFTAR PUSTAKA**Buku**

- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1996). Handbook of qualitative research. *Journal of Leisure Research*, 28(2), 132.
- Hutahean, B. P. (2007). Gangguan perkembangan neurologis pada bayi dengan riwayat hiperbilirubinemia (Doctoral dissertation, Diponegoro University).
- Hamzah, A. (2021). Metode Penelitian Fenomenologi Kajian Filsafat & Ilmu Pengetahuan Dilengkapi Contoh Tahapan Proses dan Hasil Penelitian. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kriyantono, R., & Sos, S. (2014). Teknik praktis riset komunikasi. Prenada Media.
- Lincoln, Y. S., Lynham, S. A., & Guba, E. G. (2011). Paradigmatic controversies, contradictions, and emerging confluences, revisited. *The Sage handbook of qualitative research*, 4(2), 97-128.
- McQuail, D. (1996). Teori komunikasi massa: Suatu pengantar.
- Manalu, S. R., Santosa, H. P., & Luqman, Y. (2007). Teori Relational Dialectics dalam Konteks Relasi Budaya Jawa. *Jurnal Ilmu Sosial*, 6(1), 20-31.
- Moleong, Lexy. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung. Rosdakarya
- Rustan, A. S., & Hakki, N. (2017). Pengantar ilmu komunikasi. Deepublish.
- Suherman, A. (2020). Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi. Deepublish.
- Wijaya, I. S. (2013). Komunikasi interpersonal dan iklim komunikasi dalam organisasi. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 14(1), 115-126.

Jurnal

- Amalia, A., & Natsir, M. (2017). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga dengan Kenakalan Remaja. *KOLOKIUJURNAL Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 143-151.
- Fida, W. N., & Unde, A. A. (2019). Strategi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Menghadapi Pergaulan Bebas Di Negeri Tulehu Kabupaten Maluku Tengah. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 20-30.
- Inayah, S. F. N., & Wiyani, N. A. (2022). Pembentukan Karakter Ramah Melalui Pembiasaan Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun (5s) Pada Anak Usia Dini. *ASGHAR: Journal of Children Studies*, 2(1), 12-25.

- Lestari, N. N. S. (2012). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar fisika bagi siswa kelas VII SMP. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1(2).
- Maahuri, G. R. P. (2018). KONSEP DIRI DAN PENGALAMAN KOMUNIKASI MAHASISWA YANG MEMILIKI ORANG TUA TUNGGAL (Studi Fenomenologi tentang Konsep Diri dan Pengalaman Komunikasi Mahasiswa Fisip Undana yang Memiliki Orang Tua Tunggal). *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 7(1), 1132-1132.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nst, H. A. A., Lubis, I. S. L., & Alsa, A. (2024). Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online pada Remaja di Kelurahan Rambung Dalam Kota Binjai. *PSYCHODYNAMIC: JURNAL KAJIAN PSIKOLOGI*, 1(1).
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Seftian, A. D., Alifia, P. H., Rizaludin, M., & Nurhadi, Z. F. (2024). Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecemasan Menghadapi Ujian Sekolah. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 79-88.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of communication*, 63(2), 221-243.

Skripsi

- Angga Sudarnoto, Angga (2021) Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Remaja Pecandu Game Online Arena of Valor Di Jakarta. Skripsi Skripsi, Universitas Sahid Jakarta.
- Fitria Yusnita, SKRIPSI S1: Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja, 2009
- Poerwandari, K. (2009). Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Rendika Syahrana P.B. 2022 Skripsi. POLA KOMUNIKASI ORANG TUA TERHADAP ANAK PECANDU GAME ONLINE PUBG DI DESA GEMUH BLANTEN RT 07 RW 03 KEC. GEMUH KAB. KENDAL. Skripsi. Universitas Semarang.