

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penelitian terdahulu

Ada tiga penelitian terdahulu yang digunakan oleh penulis sebagai bahan pertimbangan dan refrensi dalam penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Jurnal di tulis oleh Anggun Fitriyani dan Iky Putri Aristhya. Dengan judul “STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE* (Analisis Fenomenologi Pada Orangtua di Desa Rejosari Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak) “Diterbitkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 3 September 2024 .¹ 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.
2. Jurnal du tulis oleh Muhammad Dhika Fachrezi¹, Bonardo Marulitua Aritonang, dan Muhammad Ismail Alif. Dengan judul “Pola Komunikasi Keluarga dalam Menghadapi Anak Kecanduan Game Mobile Legends di Kelurahan Kebagusan” Diterbitkan oleh Universitas Bina Sarana

¹ Anggun Fitriyani and Iky Putri Aristhya, “STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE* (Analisis Fenomenologi Pada Orangtua Di Desa Rejosari Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak),” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Unissula*, no. September (2024): 98–107.

Informatika, Indonesia, 29 September 2025.² Penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam menghadapi anak yang kecanduan game Mobile Legends di Kelurahan Kebagusan. Terdapat tiga pola komunikasi utama yang ditemukan, yaitu otoriter, permisif, dan demokratis. Dari ketiganya, pola demokratis menjadi pola yang paling dominan sekaligus paling efektif. Pola ini ditandai dengan adanya keterbukaan dalam berdialog, kesediaan orang tua untuk mendengarkan pendapat anak, serta penetapan aturan yang disepakati bersama. Melalui komunikasi yang terbuka dan seimbang, anak lebih mudah menerima nasihat, merasa didukung, dan termotivasi untuk mengontrol waktu bermainnya. Sebaliknya, pola otoriter yang cenderung keras ataupun permisif yang terlalu longgar justru dapat memperburuk kondisi anak, baik dengan menimbulkan perlawanan maupun semakin meningkatkan kecanduan. Oleh karena itu, kunci keberhasilan dalam menghadapi kecanduan game terletak pada komunikasi keluarga yang dilandasi rasa saling percaya, pengertian, dan kasih sayang, serta pemahaman orang tua terhadap dunia digital yang digemari anak.

3. Jurnal ditulis oleh Mochamad Fajar, Masyhuri, dan Yuslenita muda. Dengan judul “Kecanduan Game Online pada Remaja” diterbitkan oleh Magister Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia. 2024.³ Penelitian ini menunjukkan bahwa Kecanduan game online merupakan fenomena yang semakin meningkat, terutama di kalangan remaja, dan membawa dampak negatif seperti gangguan tidur, gangguan mental, dan prokrastinasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan game online, termasuk lingkungan, keinginan individu, kurangnya perhatian orang

² Muhammad Dhika Fachrezi, Bonardo Marulitua Aritonang, and Muhammad Ismail Alif, “Pola Komunikasi Keluarga Dalam Menghadapi Anak Kecanduan Game Mobile Legends Di Kelurahan Kebagusan,” no. September (2025).

³ Mochammad Fajar, Masyhuri Masyhuri, and Yuslenita Muda, “Kecanduan Game Online Pada Remaja,” *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 3995–4001, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>.

tua, kesepian, karakteristik personal, dan keinginan untuk memiliki kontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian perpustakaan, dengan data tambahan diperoleh melalui wawancara dengan klien yang mengalami kecanduan game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan dan kurangnya perhatian orang tua, tetapi juga oleh faktor internal seperti rendahnya psikososial well-being, karakteristik personal, dan kecerdasan emosi.

B. Kajian Teori

1. Pola Komunikasi

Pola Komunikasi ialah yang dapat dijadikan cara maupun model sebuah proses komunikasi diantara dua maupun lebih orang melalui proses pentransferan atau perolehan suatu pesan, dimana berkaitan akan 2 hal ini, yakni suatu rencana maupun gambaran dimana terdiri dari beberapa cara disetiap kegiatan dari adanya komponen yang dapat melahirkan sebuah elemen terpenting didalam sebuah proses dari terjadinya suatu ikatan antara manusia atau antara organisasi⁴

Komunikasi interpersonal merupakan suatu komunikasi yang dapat dikerjakan oleh orang lain agar dengan cepat memperoleh feedback, boleh jadi itu dilakukan dengan langsung atau menggunakan bantuan alat .Pendapat lainnya dikemukakan oleh Djramah. Pola ini bisa didefinisikan menjadi suatu model maupun bentuk sebuah proses-proses komunikasi yang dilakukan oleh dua atau lebih orang, dengan begitu maka ketika melakukan suatu proses pengiriman serta dapat juga melakukan perolehan komunikasi dari pesan yang kita sampaikan dapat dengan mudah untuk dipahami.⁵

Pola dari Komunikasi yang dilakukan pada penelitian ini dikategorikan dengan pola, yakni pola komunikasi Primer. Karena pola ini

⁴ Yuni Retnowati and A V S Hubeis, "Pola Komunikasi Orang Tua Tunggal Dalam Membentuk Kemandirian Anak (Kasus Di Kota Yogyakarta)," *Jurnal Komunikasi Pembangunan* 6, no. 1 (2008).

⁵ Ari Wibowo, "Pola Komunikasi Masyarakat Adat," *Khazanah Sosial* 1, no. 1 (2019): 15–31.

termasuk kedalam pola komunikasi yang paling efektif untuk dilakukan. Pola Komunikasi Primer adalah sebuah cara dalam menyampaikan amanat dari seorang komunikator untuk seorang komunikan, dimana akan memanfaatkan lambang yang dapat menjadi kanal. Pola komunikasi yang dilakukan ini juga dibagi atas 2 simbol, yakni verbal yang kerap memakai lisan atau tulisan, serta nonverbal umumnya memakai kode yang dilakukan oleh beberapa bagian tubuh, tidak hanya itu ilustrasi juga merupakan dikategorikan menjadi suatu simbol dari komunikasi yang menggunakan nonverbal yang memadukan keduanya, oleh karena itu proses dari komunikasi menggunakan pola tersebut dapat dilakukan dengan sangat baik⁶.

a. Komunikasi Interpersonal

Pengertian dari komunikasi interpersonal ialah suatu cara bagaimana informasi saling bertukar diantara 2 orang yang biasanya diantara kedua orang tersebut bisa dapat dengan spontan dikenal feedbacknya. Salah satu indikator yang paling utama bagi manusia dalam melakukan interaksi dengan sesama manusia, yaitu komunikasi interpersonal.⁷

Secara terminologi, komunikasi interpersonal dapat kita pahami sebagai suatu komunikasi antar individu satu dengan yang lainnya yang mana individu-individu tersebut secara fisik melakukan proses interaksi dan saling memberikan feedback secara bergantian. Komunikasi interpersonal ini dapat membentuk hubungan dengan orang lain melalui interaksi, percakapan atau pemeriksaan dan wawancara.⁸

Sedangkan pengertian dari komunikasi interpersonal ialah terjadinya komunikasi dari 2 orang yang dapat berlangsung dengan cara saling berhadaphadapan yang sifatnya informal, saling memperoleh umpan balik maupun spontan. Umumnya, komunikasi interpersonal merupakan suatu hal yang dilakukan antar satu orang kepadaorang lainnyayang saling berhadap-

⁶ Ditha Prasanti, "Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital," *Jurnal Commed* 1, no. 1 (2016).

⁷ Elva Ronaning Roem, "Komunikasi Interpersonal," *Malang. CV. IRDH*, 2019.

⁸ Citra Anggraini et al., "Komunikasi Interpersonal," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 337–42.

hadapan diantara dua orang maupun lebih, yang mana pihak pemberi pesan dapat secara langsung dan kemudian si penerima pesan bisa menanggapi dan menerimanya secara langsung juga. Sementara itu, komunikasi interpersonal adalah pesan dari komunikasinya sudah dikemas didalam bentuk verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal juga selalu mencakupi 2 unsur pokoknya yakni isi dari pesan dan bagaimana isi dari pesan tersebut dilakukan maupun dikatakan secara verbal maupun nonverbal. Terdapat 2 unsur yang harus lebih diperhatikan dan juga dilakukan yang didasari oleh pertimbangan kondisi, situasi maupun keadaan dari si penerima pesan⁹.

Joseph Devito beranggapan bahwasanya komunikasi interpersonal merupakan sebuah komunikasi yang cara penyampaian pesannya dilakukan dari individu dan diterima kepada seseorang maupun sebahagian orang, dari adanya segala risiko serta kesempatan agar bisa menyampaikan feedback. Komunikasi interpersonal ini merupakan aktifitas yang dilakukan diantara beberapa orang dengan cara bertatap muka secara langsung, dengan begitu maka memungkinkan tiap pesertanya dapat mengetahui reaksi yang ditampilkan oleh orang lain disaat itu juga, baik dengan cara verbal dan nonverbal.¹⁰

Berdasarkan pemaparan diatas, komunikasi interpersonal memiliki pedoman yang sangat kuat didalam suatu komunikasi yang sedang berlangsung atau bertatap muka dengan tujuan bisa memperoleh umpan balik dari para komunikannya.

b. Teori relational Dialectics

Leslie Baxter dan Barbara Montmogery merumuskan pernyataan yang paling lengkap mengenai teori dalam buku mereka *Relating: dialogues and dialectics*, walaupun keduanya telah menulis tentang pemikiran dialektis beberapa tahun sebelum terbit nya buku tersebut. Karya Baxter dan Montgomery dipengaruhi secara langsung oleh Mikhail Bakhtin, seorang filsuf rusia yang mengembangkan teori dialog personal. Bagi Bakhtin, kehidupan

⁹ Roem, "Komunikasi Interpersonal."

¹⁰ Teddy Dyatmika, *Ilmu Komunikasi* (Zahir Publishing, n.d.).

sosial merupakan dialog terbuka diantara banyak suara, dan intinya adalah “bakhtin melihat bahwa penalaman manusia dibentuk melalui proses komunikasi dengan orang lain.”¹¹

c. Asumsi dasar teori relational dialectics

Teori dialektika relasional didasarkan pada empat asumsi pokok yang merefleksikan argumennya mengenai hidup berhubungan.

a) Hubungan tidak bersifat linear

Asumsi yang paling menasar adalah hubungan tidak berdiri atas bagian-bagian yang bersifat linear sebaliknya hubungan terdiri dari fluktuasi yang terjadi antara keinginan-keinginan yang kontradiktif antara orang-orang yang saling berhubungan. Bahkan Baxter dan Montmogery menyatakan bahwa kita harus memikirkan ulang akan bahasa kita mengenai hubungan. Mereka melihat bahwa frase “pengembangan hubungan” memunculkan konotasi mengenai sebuah pergerakan linear atau kemajuan kearah depan. Hubungan yang bergerak maju menggambarkan memiliki beberapa elemen tertentu misalnya keintiman, pembukaan diri, kepastian dan seterusnya

b) Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan

Asumsi yang kedua mengajukan pemikiran akan proses atau perubahan, walaupun tidak sepenuhnya membingkai proses ini sebagai kemajuan yang linear. Baxter dan Montgomery mengamati proses atau perubahan suatu hubungan merujuk pada pergerakan kuantitatif dan kualitatif sejalan dengan waktu dan kontradiksi yang terjadi, di seputar mana suatu hubungan yang dikelola.

c) Kontradiksi merupakan fakta fundamental (mendasar) dalam berhubungan.

Asumsi yang ketiga ini menekan bahwa kontradiksi atau ketegangan yang terjadi antara dua hal yang berlawanan tidak hilang dan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan. Manusia mengelola ketegangan-

¹¹ Florensia Vania Yosiano, “Komunikasi Dalam Dialektika Relasional Pada Pasangan Jarak Jauh Beda Kewarganegaraan,” *Widya Komunika* 12, no. 2 (2021): 1, <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/wk/article/view/4882>.

ketegangan ini. Pendekatan ini berbeda dengan teori hubungan lainnya karena pendekatan ini menganggap keadaan homeostatis sebagai hal yang tidak wajar.

- d) Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi

dalam suatu hubungan. Secara khusus tahap ini memberikan posisi utama pada komunikasi. sebagaimana diamati oleh Baxter “dari dialektika relasi” aktor sosial memberikan kehidupan melalui praktek komunikasi mereka pada kontradiksi yang mengelola hubungan mereka¹².

d. Pola Komunikasi Keluarga

Secara garis besar bisa kita katakan bahwa orang tua lebih menginginkan suatu hal berdasarkan dari pikiran-nya, contohnya rasa hati, gagasan, informasi yang dapat dipahami secara baik oleh orang yang ada di keluarganya. Tidak hanya beragam, pemikiran orang tua juga lebih berbentuk abstrak, hal itulah yang membuat sangat susah untuk dimengerti oleh keluarga, terlebih lagi oleh anak yang masih remaja.¹³

Wood berpendapat bahwasanya pola komunikasi keluarga terbagi atas pola komunikasi yang terbuka dan tertutup. Dapat dilihat pada pola komunikasi yang terbuka cenderung menyajikan kefleksibelitasan pada peraturan yang berjalan. Contohnya yaitu apa yang diungkapkan oleh para orangtua tetaplah penting namun dapat membolehkan para anak agar mengutarakan pendapat, ide, saran, dan lain sebagainya untuk terus saling mendengar satu sama lain.¹⁴

Menurut Balswick Komunikasi tersebut memiliki bentuk yang dapat mempersembahkan banyaknya kesempatan agar dapat mengutarakan permasalahan yang sering timbul serta terdapat banyaknya kesempatan untuk

¹² Leslie A Baxter, “A Tale of Two Voices: Relational Dialectics Theory,” *Journal of Family Communication* 4, no. 3–4 (October 1, 2022): 181–92, <https://doi.org/10.1080/15267431.2004.9670130>.

¹³ Rahmawati Rahmawati and Muragmi Gazali, “Pola Komunikasi Dalam Keluarga,” *Al-Munzir* 11, no. 2 (2018): 245–327.

¹⁴ Julia R Chairunnisa and Maulana Rezi Ramadhana, “POLA KOMUNIKASI KELUARGA DALAM PENERAPAN FUNGSI KASIH SAYANG IBU PADA WARGA BINAAN WANITA (Studi Pada Warga Binaan Wanita Di Lembaga Pemasyarakatan Perempuan Sukamiskin Bandung)” 8, no. 1 (2021): 5 21–35.

anak-anak dalam menunjukkan keberadaannya yang merupakan bagian dari serangkaian komunikasi yang sedang berjalan, terlebih lagi apabila sudah diperkuat dengan adanya fakta-fakta yang dapat menimbulkan rasa bangga. Komunikasi ini juga mempunyai bentuk yang mirip dengan model orangtua yang berkharisma ketika mendidik anaknya, yakni orang tua akan berperilaku secara rasional, tegas serta dapat menghormati yang menjadi kepentingan bagi anak-anak mereka¹⁵.

Menurut McDavid dan Garwood, komunikasi terbuka berbentuk condong ke arah anak untuk bisa memberikan sudut pandang terhadap masalah, dapat mencari solusi atas masalahnya dan dapat mengatasi masalahnya sendiri, hal itu disebabkan karena adanya korelasi pada saat melakukan komunikasi, pastinya dengan cara lebih memandang norma serta tidak akan menghapus keberadaannya yang menjadi orang tua atau anak.

Sedangkan komunikasi tertutup didalam kehidupan keluarga hanya terdapat satu cara agar bisa mencari solusi atas permasalahan dengan jelas, pada komunikasi tertutup ini juga memiliki keterbatasan dalam mengemukakan emosi. Dengan sebaliknya, diantara pesan verbal maupun nonverbal terdapat amanat nonverbal serta terdapat ketimpangan yang seringkali mengakibatkan para anak menjadi bertanya-tanya, hal ini seringkali dinamakan *double bind*. Ini bisa menyebabkan seorang anak tak akan memberikan tanggapannya kepada kedua amanat dalam satu waktu. Jika para orang tua serta anaknya tak mau berbicara dengan terbuka, maka proses komunikasi tersebut akan terjalin secara tak wajar dan bisa merusak korelasi dan interaksi didalam keluarga.

Berikut tiga pola komunikasi menurut Yusuf Syamsul yang berdasarkan dari pola asuh orangtua :

- a. Demokratis (Authoritative Parenting)

¹⁵ Jeffrey Oxianus Sabarua and Imelia Mornene, "Komunikasi Keluarga Dalam Membentuk Karakter Anak," *International Journal of Elementary Education* 4, no. 1 (2020): 83–89.

Pola yang sifatnya ingin memandirikan remaja dengan selalu berusaha mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang lain namun tetap dalam batasan dan kontrol dari orangtua. Pola ini menerapkan interaksi secara verbal yang bersifat ekstensif dan pemberian sikap yang hangat dari orangtua kepada remaja. Pola otoritatif ini biasa dihubungkan dengan perilaku kemandirian dan rasa tanggung jawab remaja serta orangtua dalam kehidupan bersosial¹⁶. Contohnya kalimat penghibur yang bersifat merangkul yang bisa diucapkan oleh ayah kepada anaknya “Kamu tahu kamu seharusnya tidak melakukan itu. Mari bicarakan tentang bagaimana kamu dapat menangani situasi ini dengan lebih baik di lain waktu”

b. Otoriter (Authoritarian Parenting)

Pola yang membatasi dan menghukum di mana orang tua sering mendesak anak remaja untuk mengikuti setiap arahan dan untuk menghormati pekerjaan dan usaha yang dilakukan. Orang tua yang otoriter biasanya menempatkan batasan dan kendali tegas pada remaja dan hanya mengizinkan sedikit pertukaran verbal. Secara sosial remaja akan dinilai tidak kompeten dalam berperilaku. Tidak terampil dalam berkomunikasi, selalu merasakan kecemasan dan tidak mampu memulai kegiatan apapun adalah sikap yang terbentuk pada remaja yang terbiasa diasuh dengan pola otoriter oleh orang tuanya¹⁷. Pola ini sering membuat remaja menjadi berontak. Menciptakan rasa tidak suka terhadap kendali yang dimiliki orangtua dan adanya sikap hostile atau anggapan bahwa orangtua adalah musuh mereka merupakan sikap-sikap yang akan sangat mudah terbangun pada orangtua yang tidak memberikan kasih sayang, bersikap kasar dan tidak adil kepada anak-anak mereka. Bahkan bisa sampai terjadi dampak yang lebih buruk lagi jika orang tua dengan pola ini turut menerapkan hukuman fisik pada anaknya.

c. Permisif (Permissive Parenting)

¹⁶ Isni Agustiwati, “Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 26 Bandung Universitas Pendidikan Indonesia,” *UPI Repository*, 2014, 28, repository.upi.edu.

¹⁷ Wahyuni Yulya Tri et al., “Pengaruh Pola Asuh Otoriter Terhadap Self Esteem Pada Masa Transisi Anak Ke Remaja,” *Educate : Journal Of Education and Learning* 1, no. 1 (2023): 25–31, <http://jurnal.dokicti.org/index.php/educate/index>.

pola yang dimana orang tua yang bersikap tidak cukup ketat terhadap sikap anaknya termasuk kedalam pola permisif yang penuh dengan kelalaian (permissive-neglectfull parenting). Artinya adalah orang tua bersikap tidak ikut campur terhadap kehidupan anaknya. Biasanya anak dengan orang tua seperti ini akan memiliki self seteem yang rendah, tidak dewasa, dan bahkan sampai diasingkan dalam keluarga. Buruknya kontrol pada diri dan ketidakmampuan anak dalam mengatur kebebasannya akan dimiliki oleh anak¹⁸.

Pola permisif dibagi menjadi dua yaitu:

- i. Pola Mengabaikan (Neglectful Parenting) Pola ini merupakan pola asuh yang tidak adanya keterlibatan orangtua terhadap kehidupan anaknya. Biasanya anak akan menjadi tidak mampu dalam mengendalikan diri sendiri dan tidak cakap secara sosial. Mereka akan menganggap bahwa keberadaan mereka tidak lebih penting 20 dari kehidupan orangtua mereka sendiri, padahal remaja yang menerima pola ini sangat memerlukan kepedulian dari orangtua mereka. Kebanyakan orangtua yang menerapkan pola ini selalu lalai dalam menjaga anaknya, kerap kali mereka tidak bisa menjawab jika ada pertanyaan¹⁹.
- ii. Pola Memanjakan (Indulgent Parenting) Pola ini merupakan pola yang di mana anak-anak remaja akan dimanjakan sekali oleh orangtua mereka. Anak akan izinkan untuk memiliki dan mengerjakan semua hal yang diinginkannya. Pemberian kasih sayang yang berlebihan tidak dibarengi dengan pengendalian yang tepat. Hal ini mengakibatkan terbentuknya kontrol diri yang buruk pada anak bahkan ada anak yang sama sekali tidak bisa mengontrol sikap dan perilaku mereka sendiri. Orangtua beranggapan jika anak dibesarkan melalui pola ini maka anak akan memiliki rasa kepercayaan diri dan kreatifitas yang tinggi. Pola ini sangat

¹⁸ Rizka Aulia Syesharini, Zifriyanti Minanda Putri, and Yuanita Ananda, "Jurnal Kesehatan Medika Saintika Jurnal Kesehatan Medika Saintika," *Jurnal Kesehatan Medika Saintika* 11, no. 2 (2020): 253–57.

¹⁹ Nomor Maret et al., "Dampak Toxic Parenting Pada Kesehatan Mental Remaja Akhir Di Tangerang Selatan Negatif Seperti Kekerasan Verbal , Kekerasan Fisik , Meremehkan Kemampuan Anak , Terhadap Perkembangan Anak Dan Remaja . Oktariani (2021) Menemukan Bahwa Anak Korban," 2023.

erat hubungannya dengan ketidakmampuan remaja, terutama kurangnya pengendalian diri pada remaja²⁰.

2. Konsep Kecanduan

Definisi Kecanduan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan kecanduan berasal dari kata candu yang memiliki arti suatu kegemaran yang membuat orang tersebut ketagihan. Kecanduan adalah suatu kondisi yang mengakibatkan kerugian signifikan bagi individu dan masyarakat secara lebih umum . Dalam kamus istilah psikologi, kecanduan merupakan keadaan patologis dari ketidakmampuan untuk menghindari zat tertentu yang disebabkan oleh pemakaian berlebih dan sudah membiasa.²¹

Menurut Arthur T. Hovart mendefinisikan kecanduan adalah, “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).*” yang artinya kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang hingga orang tersebut bersedia mengeluarkan uang untuk membayar harga (menimbulkan dampak negatif). Young mendefinisikan kecanduan game online adalah suatu kegiatan yang menghabiskan berjam-jam hidup sebagai "orang lain" dan lz/menguras emosi namun meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain game online dan mengabaikan kegiatan selain itu seperti kehidupan sosial, belajar, hobi, dan waktu tidur.²²

3. Kecanduan game online

Menurut Tracy LaQuey, semua permainan mengharuskan ditemponya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada Individu tersebut

²⁰ Maret et al.

²¹ ” 2026, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kecanduan>.

²² Abdi, Karneli, and Artikel, “Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual.”

mengalokasikan seluruh waktu terjaganya untuk berpartisipasi dalam aktivitas permainan ini. Permainan daring merupakan bentuk hiburan berbasis *visual elektronik* yang pengoperasiannya mengandalkan media elektronik, di mana paparan radiasi yang dihasilkan sering kali memicu kelelahan okular serta gejala penyerta berupa sakit kepala.

Ketergantungan terhadap permainan daring diklasifikasikan sebagai salah satu manifestasi kecanduan yang dipicu oleh teknologi internet atau yang secara akademis dikenal sebagai gangguan kecanduan internet. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa internet memiliki potensi adiktif, salah satu bentuk nyatanya adalah kecanduan permainan komputer atau aktivitas bermain gim secara berlebihan. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan daring merupakan segmen dari ekosistem internet yang memiliki tingkat aksesibilitas tinggi dan sangat diminati, sehingga memiliki potensi besar untuk memicu ketergantungan dengan intensitas yang sangat signifikan..²³

Fenomena ketergantungan terhadap permainan daring merupakan manifestasi dari gangguan adiksi internet atau *internet addictive disorder* yang dipicu oleh penggunaan teknologi berbasis jaringan. Sebagaimana telah dikemukakan, konektivitas *internet* memiliki potensi untuk memicu perilaku *adiktif*, di mana salah satu bentuk manifestasinya adalah ketergantungan pada aktivitas permainan daring atau *Computer game Addiction* (berlebihan bermain *game*).²⁴

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat dirumuskan bahwa ketagihan merujuk kepada suatu perilaku ketergantungan atau kondisi yang terikat secara mendalam, baik dari aspek fizikal maupun psikologi, sehingga menimbulkan sensasi ketidakselesaian yang ketara apabila keinginan tersebut tidak dipenuhi. Sehubungan dengan itu, ketagihan permainan dalam talian ditakrifkan sebagai satu keadaan di mana individu terperangkap dalam tabiat yang sangat kuat

²³ Risca Pramudia Trisnani and Silvia Yula Wardani, "STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan Pada Game Online Serta Cara Mengurangnya" (Unipma Press, 2018).

²⁴ Claudia Fiscarina, Naomi Soetikno, and Rita Idulfilastri, "KAJIAN META ANALISIS ALAT UKUR INTERNET GAMING DISORDER," *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* 4 (October 31, 2020): 504, <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v4i2.9503.2020>.

sehingga sukar untuk melepaskan diri daripada aktiviti tersebut. Hal ini dicirikan oleh peningkatan kekerapan, tempoh masa, serta intensiti permainan yang berterusan dari semasa ke semasa, tanpa menghiraukan implikasi *negatif* yang mungkin menjejaskan kesejahteraan diri individu berkenaan..

a. Aspek Kecanduan Game Online

Fenomena ketergantungan terhadap permainan daring pada dasarnya memiliki karakteristik yang serupa dengan bentuk adiksi lainnya, namun secara klasifikasi medis, kondisi ini dikategorikan sebagai kecanduan psikologis alih-alih ketergantungan fisik. Terdapat setidaknya empat dimensi utama yang mendefinisikan ketergantungan terhadap *game online* tersebut..²⁵ Keempat aspek tersebut adalah:

a. Kompulsif

Kondisi ini merujuk pada desakan internal yang intens atau dorongan psikologis yang tak terbendung untuk mengulangi suatu aktivitas secara persisten. Dalam konteks ini, subjek mengalami dorongan intrinsik yang kuat untuk terus-menerus berinteraksi dengan permainan daring.

b. Penarikan Diri

Fenomena ini berkaitan dengan keterbatasan individu dalam mengalihkan fokus atau memisahkan diri dari aktivitas tertentu. Secara spesifik, hal ini menggambarkan ketidakmampuan seseorang untuk melepaskan diri dari keterikatan pada permainan daring guna melakukan kegiatan lain yang bersifat produktif atau berbeda.

c. Toleransi

Toleransi dalam konteks ini didefinisikan sebagai adaptasi psikologis terhadap durasi keterlibatan dalam suatu aktivitas. Hal ini berkaitan erat dengan kuantitas waktu yang dihabiskan untuk bermain gim daring, di mana

²⁵ Bimbingan Konseling et al., "Guntur Arisandy Putra," n.d.

kecenderungan umumnya adalah para pemain tidak akan menghentikan aktivitas tersebut sebelum mencapai tingkat kepuasan personal yang diinginkan.

d. Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan

Kategori ini mencakup berbagai dampak negatif yang timbul akibat ketergantungan pada aktivitas tersebut, baik dalam aspek kualitas interaksi sosial dengan sesama maupun penurunan kondisi kesehatan fisik dan mental individu yang bersangkutan.

Ketergantungan terhadap permainan daring memicu konsekuensi yang signifikan, baik dalam lingkup relasi sosial maupun stabilitas kesehatan fisik subjek. Pengguna yang terjebak dalam adiksi ini kerap mengabaikan integritas hubungan interpersonal sebagai dampak dari pemusatan perhatian yang berlebihan pada aktivitas virtual tersebut. Di samping itu, penurunan kondisi kesehatan sering kali menjadi manifestasi nyata, yang ditandai dengan degradasi kualitas pola istirahat, pengabaian terhadap standar kebersihan pribadi, serta ketidakteraturan dalam pemenuhan asupan nutrisi harian..²⁶

Merujuk pada perspektif Lemmens, individu dikategorikan mengalami ketergantungan apabila telah menunjukkan setidaknya empat dari indikator yang telah disebutkan sebelumnya. Sementara itu, Organisasi Kesehatan Dunia atau *WHO* telah mengklasifikasikan kecanduan permainan daring pada remaja ke dalam tiga kriteria utama, yakni dorongan intens untuk terus bermain yang disertai dengan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial, hilangnya kendali diri, serta pengabaian terhadap aktivitas rutin lainnya..²⁷

²⁶ Andri Arif Kustiawan et al., *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Cv. Ae Media Grafika, 2019).

²⁷ Nazia Darvesh et al., "Exploring the Prevalence of Gaming Disorder and Internet Gaming Disorder : A Rapid Scoping Review," 2020, 1–10.

b. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Esensi desain *game* berlandaskan pada penetapan target atau akumulasi poin sebagai indikator progresivitas serta kompetensi pemain dalam menuntaskan serangkaian tugas. Kecenderungan inheren manusia untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu, aspirasi untuk meraih supremasi, serta kepuasan psikologis atas pencapaian personal menjadi katalisator utama yang memicu antusiasme berlebih hingga ketergantungan pada aktivitas bermain. Fenomena ini diperburuk oleh akselerasi kemajuan teknologi dan arus globalisasi, yang diperparah dengan minimnya supervisi orang tua, sehingga membentuk variabel eksternal yang berkontribusi signifikan terhadap eskalasi kecanduan permainan tersebut..²⁸

4. Game Online

a. Pengertian *Game Online*

Game online didefinisikan sebagai medium elektronik interaktif yang mengintegrasikan elemen visual, kinetik, dan auditori, serta dilengkapi dengan kerangka regulasi dan struktur jenjang progresif yang secara inheren memicu respons adiktif sekaligus memberikan stimulasi rekreatif. Secara operasional, perangkat lunak ini menawarkan pengalaman imersif yang didukung oleh keunggulan teknik grafis serta implementasi efek visual yang komprehensif. Secara etimologis, terminologi permainan daring merupakan gabungan dari dua leksem, yakni permainan yang merujuk pada aktivitas rekreatif fundamental, dan daring yang mengindikasikan konektivitas langsung melalui infrastruktur internet..²⁹

Menurut Bobby Bodenheimer, *Game Online* ialah suatu ermainan berbasis komputasi yang terintegrasi dalam jaringan global memungkinkan aksesibilitas tanpa batasan ruang maupun waktu, serta memfasilitasi interaksi sinkron baik secara individual maupun kolaboratif di antara para pengguna yang tersebar di berbagai belahan dunia.. Permainan tersebut juga menyuguhkan gambar yang

²⁸ Fajar, Masyhuri, and Muda, "Kecanduan Game Online Pada Remaja."

²⁹ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017).

dapat menarik minat pengguna sesuai dengan keinginan pengguna itu sendiri serta didukung oleh perangkat komputer.³⁰

Dari definisi tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwasanya makna *Game Online* itu sendiri tertuju pada platform digital berasaskan jaringan internet ini menawarkan suatu bentuk simulasi interaktif yang dilengkapi dengan elemen visual beresolusi tinggi, sekali gus membolehkan pengguna melakukan manipulasi objek secara dinamik mengikut kehendak masing-masing. Permainan ini melangkaui batasan hiburan pasif; ia menyediakan ruang kolaboratif yang membolehkan para pengguna untuk berinteraksi dan menggerakkan elemen visual tersebut secara serentak dengan peserta lain dalam persekitaran maya yang sama. Selain daripada aspek keterlibatan tersebut, sistem permainan ini turut mengintegrasikan mekanisme persaingan kompetitif di mana para pemain perlu mengumpul mata secara strategik bagi menentukan kedudukan pemenang dan pihak yang tewas dalam pertandingan berkenaan..

Jadi secara psikologis, *game online* ialah Fenomena permainan daring memiliki kapasiti untuk memantik kembali determinasi para pemain guna menundukkan lawan dalam kompetisi. Secara sosiologis, aktivitas tersebut memfasilitasi interaksi kolektif yang memungkinkan para partisipan untuk terlibat dalam kolaborasi maupun konfrontasi, baik melalui moda sinkron maupun asinkron, yang pada akhirnya memberikan ruang bagi pemain untuk melakukan identifikasi serta pemetaan terhadap posisi lawan..

b. Sejarah *Game Online*

Perkembangan pesat dunia permainan daring memiliki korelasi fundamental terhadap evolusi teknologi komputasi dan infrastruktur jaringan telekomunikasi. Fenomena lonjakan popularitas permainan daring pada masa kini merupakan perwujudan konkret dari ekspansi jaringan komputer yang bermula dari lingkup lokal, kemudian bermutasi menjadi ekosistem internet

³⁰ Area, "Kecanduan Game Online Di Desa Securai Skripsi Oleh : Ranti Kartika Putri Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Medan."

global yang terus mengalami akselerasi progresif hingga periode kontemporer. Pada fase embrionik di tahun 1969, keterbatasan kapabilitas komputasi hanya memfasilitasi keterlibatan dua partisipan dalam satu sesi permainan. Akan tetapi, seiring dengan kemunculan teknologi berbagi waktu atau time-sharing, kapasitas aksesibilitas permainan mengalami eskalasi yang signifikan, yang pada gilirannya memungkinkan partisipasi pemain dalam skala yang lebih luas tanpa kendala batasan ruang fisik.

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* Pada mulanya, industri permainan video didominasi oleh perangkat lunak simulasi peperangan dan penerbangan yang dirancang secara eksklusif untuk kebutuhan militer sebelum akhirnya mengalami komersialisasi secara luas. Evolusi teknologi tersebut menjadi katalisator krusial yang menginspirasi kemunculan serta perkembangan berbagai genre *game* lainnya³¹.

C. Kerangka Berpikir Penelitian

Konseptualisasi penelitian ini disusun guna memberikan landasan metodologis dalam mengkaji fenomena adiksi permainan daring pada populasi remaja yang memiliki kerentanan psikologis signifikan terhadap paparan konten digital tersebut. Mengingat urgensi tersebut, keterlibatan orang tua menjadi determinan krusial dalam memberikan pendampingan edukatif sebagai strategi mitigasi preventif guna meminimalisir dampak destruktif yang mungkin timbul.

Interaksi komunikatif antara orang tua dan anak diaktualisasikan melalui proses tatap muka yang mengintegrasikan simbol-simbol komunikasi baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Dinamika pertukaran pesan tersebut secara inheren akan menghasilkan konsekuensi perilaku pada anak,

³¹ Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja."

yang dapat dimanifestasikan ke dalam spektrum hasil yang bersifat positif maupun negatif. Fokus utama kajian ini terletak pada analisis mendalam mengenai pola komunikasi antarpribadi orang tua terhadap anaknya, dengan orientasi strategis untuk mentransformasi perilaku serta sikap subjek penelitian. Kerangka teoretis yang dipaparkan menggambarkan mekanisme komunikasi antarpribadi yang melibatkan komunikator, dalam hal ini orang tua, yang mentransmisikan pesan kepada komunikan, yakni anak. Melalui proses pertukaran pesan yang terstruktur, penelitian ini berupaya mengidentifikasi sejauh mana pola komunikasi antarpribadi tersebut berkorelasi dengan tingkat ketergantungan anak terhadap permainan daring.³²

Komunikasi antarpribadi merepresentasikan salah satu indikator fundamental dalam dinamika interaksi antarmanusia. Dalam konteks studi komunikasi antarpribadi, fokus utama sering kali diarahkan pada ranah domestik, sehingga analisis mengenai pola komunikasi keluarga menjadi bagian integral yang tidak terpisahkan. Merujuk pada pemikiran Wood, tipologi komunikasi dalam lingkup keluarga diklasifikasikan ke dalam dua dikotomi utama, yakni pola komunikasi terbuka dan pola komunikasi tertutup..³³

Sistem komunikasi terbuka menunjukkan fleksibilitas yang substansial dalam merespons norma-norma yang berlaku. Sebaliknya, pola komunikasi tertutup dalam lingkup domestik cenderung bersifat monolitik, di mana mekanisme resolusi konflik diarahkan melalui satu jalur tunggal yang definitif, sekaligus menetapkan batasan-batasan restriktif terhadap ekspresi afektif. Dalam ranah pertukaran informasi, terdapat dikotomi antara pesan verbal dan nonverbal, di mana dimensi nonverbal memegang peranan krusial. Komunikasi antarpribadi merepresentasikan indikator fundamental bagi manusia dalam membangun interaksi sosial. Dalam konteks studi komunikasi antarpribadi

³² U I N Prof and K H Saifuddin Zuhri, "KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENGATASI KETERGANTUNGAN PADA GAME ONLINE DI DESA SUMBANG KECAMATAN SUMBANG PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM," 2025.

³³ Ascan F Koerner and Mary Anne Fitzpatrick, "Patterns Theory : A Social Cognitive Approach," 2018.

yang berfokus pada unit keluarga, dinamika pola komunikasi sering kali memunculkan kontradiksi inheren yang memicu ambivalensi kognitif pada anak. Fenomena distorsi komunikasi yang membingungkan ini secara teoretis diklasifikasikan sebagai ikatan ganda atau double bind.

Pada fase transisi remaja awal, individu cenderung menunjukkan kecenderungan untuk memisahkan diri dari lingkup domestik sebagai unit sosial primer, sembari mulai mengintegrasikan diri ke dalam ekosistem sekunder, yakni lingkungan sekolah. Fenomena ini menuntut adanya pengawasan yang lebih komprehensif terhadap proses tumbuh kembang anak, khususnya terkait dengan intensitas penggunaan perangkat elektronik untuk aktivitas permainan daring. Sejalan dengan urgensi tersebut, studi ini difokuskan pada analisis mendalam mengenai pola komunikasi yang diterapkan orang tua dalam merespons gejala kecanduan permainan daring pada anak. Penelitian ini secara spesifik mengeksplorasi tipologi komunikasi yang diimplementasikan, mengidentifikasi berbagai kendala yang menghambat efektivitas dialog antara orang tua dan anak, serta merumuskan strategi preventif maupun kuratif yang digunakan orang tua dalam memitigasi ketergantungan anak terhadap *game online*