
POLA KOMUNIKASI KELUARGA PADA REMAJA YANG TERLIBAT DALAM AKTIVITAS ROLEPLAYER DI WHATSAPP DITINJAU DARI INTENSITAS, ARAH, DAN KUALITAS KOMUNIKASI

Venna Sola Gracia¹, Jamiluddin Ritonga²

^{1,2}Universitas Esa Unggul

vennasola@gmail.com¹, jamiluddin8@gmail.id²

ABSTRACT; *This study aims to understand and describe family communication patterns among adolescents involved in roleplaying activities on WhatsApp in terms of communication intensity, direction, and quality. A qualitative approach was employed using a descriptive case study method within a constructivist paradigm. The informants consisted of three adolescents aged 13–18 years who were actively involved in roleplaying activities on WhatsApp as primary informants, along with their parents as supporting informants. Data were collected through semi-structured in-depth interviews and non-participant observation and analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model. The findings show that family communication patterns differed among the three informants. Communication intensity reflected each family's routines and opportunities for interaction. Communication was two-way, while openness was selective depending on the topic and communication partner. Communication quality was reflected in adolescents' comfort in sharing experiences, the depth of disclosed information, opportunities to express opinions, and the responses received. Roleplaying activities coexisted with family communication and did not replace the functions of family communication as a whole.*

Keywords: *Adolescents, Digital Communication, Family Communication, Roleplaying, Whatsapp.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan pola komunikasi keluarga pada remaja yang terlibat dalam aktivitas roleplayer di WhatsApp ditinjau dari intensitas, arah, dan kualitas komunikasi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus deskriptif dan paradigma konstruktivisme. Informan terdiri atas tiga remaja berusia 13–18 tahun yang aktif dalam aktivitas roleplayer di WhatsApp sebagai informan utama serta orang tua sebagai informan pendukung. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur dan observasi nonpartisipan, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga pada ketiga informan memiliki karakteristik yang berbeda. Intensitas komunikasi berlangsung sesuai rutinitas dan kesempatan interaksi masing-masing keluarga. Arah komunikasi berlangsung secara dua arah, tetapi keterbukaan bersifat selektif berdasarkan topik dan lawan bicara. Kualitas komunikasi terlihat dari kenyamanan remaja dalam bercerita, kedalaman informasi yang disampaikan, kesempatan menyampaikan pendapat, dan respons yang diterima.

Aktivitas roleplayer berjalan berdampingan dengan komunikasi keluarga dan tidak menggantikan fungsi komunikasi keluarga secara menyeluruh.

Kata Kunci: Komunikasi Keluarga, Remaja, Roleplayer, Whatsapp, Komunikasi Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah cara remaja berinteraksi dan membangun hubungan sosial. Media sosial dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp memungkinkan komunikasi berlangsung tanpa batas ruang dan waktu serta menjadi ruang bagi remaja untuk mengekspresikan diri dan membangun identitas sosial (Safira & Wijayani, 2023:314–315). Pada saat yang sama, penggunaan perangkat digital juga hadir dalam kehidupan keluarga dan dapat memengaruhi bentuk interaksi antara orang tua dan remaja. Penggunaan smartphone yang berlebihan, misalnya, dapat membuat komunikasi keluarga lebih fungsional dan mengurangi kedalaman emosional dalam interaksi (Jonathan & Loisa, 2025:10).

Salah satu aktivitas digital yang berkembang di kalangan remaja adalah *roleplayer* (RP), yaitu aktivitas bermain peran menggunakan identitas tokoh atau idola tertentu melalui media sosial dengan komunikasi berbasis teks dan narasi (Chairunnisa & Akalili, 2023:228). Dalam aktivitas ini, remaja dapat berinteraksi melalui grup maupun percakapan pribadi, membangun relasi, serta menampilkan identitas virtual. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *roleplayer* dapat menjadi ruang untuk membangun relasi interpersonal, mengeksplorasi identitas, dan memperoleh dukungan sosial, tetapi juga menghadirkan dinamika relasi yang kompleks (Chairunnisa & Akalili, 2023:231–232; Falenchia & Sumardjijati, 2023:4066–4067; De Riandra & Sukardani, 2025:104).

Pada platform WhatsApp, komunikasi yang privat, personal, dan berlangsung secara real-time memungkinkan interaksi *roleplayer* berjalan secara berkelanjutan. Kajian sebelumnya lebih banyak membahas *roleplayer* dari sisi identitas virtual, literasi digital, relasi interpersonal, dan dampak sosial, sedangkan kajian komunikasi keluarga digital umumnya membahas penggunaan media sosial atau smartphone secara umum. Oleh karena itu, masih terdapat ruang untuk memahami secara khusus bagaimana pola komunikasi keluarga pada remaja yang terlibat dalam aktivitas *roleplayer* di WhatsApp.

Penelitian ini menggunakan Family Communication Patterns Theory (FCPT) dari Koerner dan Fitzpatrick (2002) sebagai kerangka utama. FCPT menjelaskan pola

komunikasi keluarga melalui conversation orientation dan conformity orientation. Conversation orientation berkaitan dengan ruang bagi anggota keluarga untuk terlibat dalam percakapan, bertukar informasi, menyampaikan ide, dan mengungkapkan perasaan, sedangkan conformity orientation berkaitan dengan kesamaan nilai, aturan, struktur hubungan, dan pengambilan keputusan dalam keluarga. Penelitian ini bertujuan memahami dan mendeskripsikan pola komunikasi keluarga pada remaja yang terlibat dalam aktivitas *roleplayer* di WhatsApp ditinjau dari intensitas, arah, dan kualitas komunikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami pengalaman dan perspektif informan mengenai pola komunikasi keluarga dalam konteks kehidupan sehari-hari, bukan untuk menguji hipotesis atau melakukan generalisasi statistik (Creswell, 2014). Studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada satu fenomena spesifik, yaitu pola komunikasi keluarga pada remaja yang terlibat dalam aktivitas *roleplayer* di WhatsApp (Yin, 2018:15–16).

Unit analisis penelitian adalah pola komunikasi keluarga yang mencakup intensitas, arah, dan kualitas komunikasi. Informan utama terdiri atas tiga remaja berusia 13–18 tahun yang aktif terlibat dalam aktivitas *roleplayer* di WhatsApp, yaitu Salma, Farah, dan Aurel (nama samaran). Orang tua masing-masing remaja digunakan sebagai informan pendukung. Pemilihan informan dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung mereka dalam fenomena yang diteliti (Moleong, 2019:224).

Data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur dan observasi nonpartisipan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan perspektif remaja dan orang tua serta melalui member check kepada informan. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2014:31–32) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data dikelompokkan ke dalam tema aktivitas *roleplayer*, intensitas komunikasi, arah komunikasi, kualitas komunikasi, dan pola komunikasi keluarga, kemudian diinterpretasikan dengan FCPT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aktivitas *Roleplayer* di WhatsApp

Ketiga informan memanfaatkan *roleplayer* dengan tujuan yang berbeda. Salma lebih banyak memanfaatkannya sebagai hiburan dan ruang berinteraksi dengan teman. Farah menggunakannya sebagai ruang membangun hubungan dan berbagi cerita dengan teman tertentu, sedangkan Aurel memanfaatkannya untuk mengembangkan kreativitas sekaligus memperluas relasi sosial. Interaksi umumnya bermula dari grup WhatsApp, kemudian dapat berlanjut ke personal chat dan berkembang menjadi pembicaraan mengenai kehidupan sehari-hari ketika kedekatan telah terbentuk.

Perkembangan hubungan tersebut dapat dipahami melalui Computer-Mediated Communication (CMC), karena WhatsApp memungkinkan interaksi berlangsung berulang tanpa kehadiran fisik. Temuan ini memiliki kesamaan dengan Hildawati (2022:119) yang menjelaskan bahwa komunikasi berperan dalam membangun relasi personal maupun kelompok antarpemain *roleplayer*. Namun, posisi teman *roleplayer* berbeda pada setiap informan. Pada Salma dan Aurel, teman *roleplayer* menjadi salah satu ruang interaksi yang berjalan berdampingan dengan komunikasi keluarga, sedangkan pada Farah teman *roleplayer* tertentu memperoleh ruang lebih besar untuk menerima cerita personal yang tidak selalu disampaikan kepada orang tua.

2. Intensitas Komunikasi

Intensitas komunikasi pada ketiga keluarga tetap terjaga, tetapi berlangsung melalui rutinitas yang berbeda. Pada Salma dan Farah, komunikasi lebih banyak menyesuaikan kesibukan orang tua dan berlangsung ketika anggota keluarga telah berada di rumah, terutama pada malam hari dan hari libur. Pada Aurel, komunikasi lebih rutin melalui kebiasaan makan bersama, percakapan santai, dan diskusi keluarga. Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas tidak hanya berkaitan dengan frekuensi komunikasi, tetapi juga dengan kesempatan dan kebiasaan keluarga dalam menyediakan ruang interaksi.

Pada Salma, komunikasi dengan ibu lebih sering muncul karena kebiasaan berinteraksi telah terbentuk sejak lama, sedangkan komunikasi dengan ayah lebih banyak dilakukan ketika ayah memiliki waktu luang. Pada Farah, perhatian orang tua terlihat melalui pertanyaan mengenai sekolah dan aktivitas sehari-hari, tetapi seringnya komunikasi tidak selalu diikuti kedalaman pembicaraan yang sama. Pada Aurel, percakapan dan diskusi menjadi bagian yang lebih terintegrasi dalam rutinitas keluarga.

Dalam FCPT, kondisi tersebut dapat dipahami melalui *conversation orientation*, yaitu sejauh mana keluarga menyediakan ruang bagi anggota keluarga untuk berinteraksi dan membicarakan berbagai hal.

3. Arah Komunikasi

Arah komunikasi pada ketiga keluarga berlangsung secara dua arah karena remaja dan orang tua saling memberikan informasi dan respons. Meskipun demikian, komunikasi dua arah tersebut tidak menghasilkan keterbukaan yang sama kepada setiap anggota keluarga. Salma lebih banyak mengarahkan persoalan personal kepada ibu, sedangkan ayah lebih banyak dilibatkan dalam topik sekolah, kegiatan, izin, keputusan, dan saran. Farah tetap berkomunikasi dengan kedua orang tua, tetapi lebih selektif untuk persoalan mengenai perasaan dan pertemanan. Aurel menunjukkan arah komunikasi yang lebih tersebar kepada ibu dan ayah; ayah juga menjadi lawan diskusi mengenai sekolah, organisasi, rencana, dan pengambilan keputusan.

Perbedaan arah komunikasi menunjukkan bahwa keterbukaan remaja bersifat selektif berdasarkan topik dan lawan bicara. Ketika persoalan tertentu tidak disampaikan kepada orang tua, informan dapat memilih teman dekat, teman *roleplayer* tertentu, atau menyimpannya terlebih dahulu. Temuan ini memiliki kesamaan dengan Firdanianty dkk. (2016:128–131) yang menunjukkan adanya perbedaan komunikasi remaja dengan ibu dan ayah dalam kedekatan, keterbukaan, frekuensi, dan topik pembicaraan.

4. Kualitas Komunikasi

Kualitas komunikasi terlihat dari kenyamanan remaja dalam bercerita, kedalaman informasi yang disampaikan, kesempatan menyampaikan pendapat, serta respons yang diterima. Pada Salma, kualitas komunikasi personal lebih kuat bersama ibu, sedangkan komunikasi dengan ayah tetap berlangsung tetapi lebih selektif berdasarkan topik dan situasi. Pada Farah, keterbukaan personal lebih terbatas dan dipengaruhi oleh kebutuhan untuk didengarkan terlebih dahulu. Ketika cerita langsung diikuti banyak pertanyaan atau nasihat, Farah cenderung membatasi cerita. Pada Aurel, kebiasaan berdiskusi memberi ruang lebih luas untuk menyampaikan pendapat kepada kedua orang tua, termasuk ketika terjadi perbedaan pandangan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kualitas komunikasi tidak dapat disederhanakan menjadi kategori terbuka atau tertutup. Ketiga informan sama-sama memiliki informasi yang dapat disampaikan kepada keluarga dan informasi yang dipilih

untuk tidak langsung disampaikan. Respons berupa kesediaan mendengarkan, kesempatan mengemukakan pendapat, suasana santai, dan kebiasaan komunikasi berkaitan dengan kenyamanan informan dalam melanjutkan cerita. Temuan ini sejalan dengan Larasati dan Marheni (2019:92) yang menekankan keterbukaan, empati, dukungan, respons positif, dan kesetaraan sebagai bagian dari komunikasi interpersonal orang tua–remaja yang efektif.

5. Sintesis Pola Komunikasi Keluarga

Secara keseluruhan, ketiga keluarga menunjukkan komunikasi dua arah dengan keterbukaan yang bersifat selektif. Perbedaan terutama terlihat pada rutinitas komunikasi, anggota keluarga yang menjadi tempat utama untuk persoalan personal, serta ruang yang diberikan untuk berdiskusi.

Aspek	Salma	Farah	Aurel
Intensitas	Menyesuaikan kesibukan orang tua	Menyesuaikan kesibukan orang tua	Lebih rutin melalui makan bersama dan diskusi
Arah	Dua arah; personal lebih banyak kepada ibu	Dua arah; personal lebih selektif	Dua arah; lebih tersebar kepada ibu dan ayah
Kualitas	Terbuka tetapi selektif; lebih nyaman kepada ibu	Keterbukaan personal selektif; nyaman jika didengarkan	Relatif lebih terbuka dan diskusif
Posisi teman RP	Alternatif untuk cerita tertentu	Ruang lebih besar untuk beberapa persoalan personal	Alternatif; keluarga tetap dominan
Pola utama	Dua arah; berpusat pada ibu untuk persoalan personal	Dua arah; keterbukaan personal sangat selektif	Dua arah; relatif lebih terbuka dan diskusif

Tabel tersebut menunjukkan bahwa pola komunikasi tidak seragam. Salma memiliki ruang komunikasi personal yang lebih berpusat pada ibu, Farah memiliki keterbukaan personal yang lebih selektif dan pada kondisi tertentu menggunakan teman *roleplayer* sebagai alternatif tempat bercerita, sedangkan Aurel memiliki ruang komunikasi yang relatif lebih terbuka kepada kedua orang tua melalui kebiasaan berdiskusi. Jika dikaitkan dengan FCPT, perbedaan tersebut terutama terlihat pada luasnya ruang percakapan yang tersedia dalam keluarga. Dengan demikian, aktivitas *roleplayer* hadir sebagai salah satu ruang komunikasi digital di luar keluarga, tetapi tidak menggantikan komunikasi keluarga secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi keluarga pada ketiga remaja yang terlibat dalam aktivitas *roleplayer* di WhatsApp memiliki karakteristik yang berbeda pada aspek intensitas, arah, dan kualitas komunikasi. Ketiga keluarga mempertahankan komunikasi dua arah, tetapi keterbukaan bersifat selektif berdasarkan topik dan lawan bicara. Salma lebih banyak mengarahkan persoalan personal kepada ibu; Farah lebih selektif dalam menyampaikan persoalan personal dan pada kondisi tertentu memilih teman dekat atau teman *roleplayer*; sedangkan Aurel memiliki ruang komunikasi yang relatif lebih terbuka kepada kedua orang tua melalui kebiasaan berdiskusi.

Intensitas komunikasi dipengaruhi oleh kesempatan dan rutinitas keluarga, sedangkan kualitas komunikasi berkaitan dengan kenyamanan bercerita, kesempatan menyampaikan pendapat, dan respons yang diterima. Dengan demikian, keterlibatan dalam aktivitas *roleplayer* tidak secara langsung menentukan baik atau buruknya pola komunikasi keluarga. Aktivitas tersebut berjalan berdampingan dengan komunikasi keluarga dan menjadi salah satu konteks komunikasi digital dalam kehidupan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, A., & Akalili, R. (2023). Toxic relationship behaviour sebagai perilaku komunikasi interpersonal pemain *roleplayer* K-Pop di Twitter. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 225–238.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- De Riandra, D., & Sukardani, R. (2025). Konstruksi identitas gender virtual pada *roleplayer* K-Pop di Telegram. *Jurnal Komunikasi Digital*, 5(1), 98–110.

- Falenchia, A., & Sumardijati, S. (2023). Literasi digital remaja dalam permainan *roleplayer* di Twitter. *Jurnal Pendidikan dan Komunikasi*, 9(4), 4063–4072.
- Firdanianty, F., Lubis, D. P., Puspitawati, H., & Susanto, D. (2016). Komunikasi remaja dengan ayah masih minim: Studi pada siswa SMA di Kota Bogor. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 9(2), 124–135.
<https://doi.org/10.24156/jikk.2016.9.2.124>
- Hildawati, H. (2022). *Roleplayer* world: Identitas *roleplayer*, relasi, dan komunikasi. *EMIK: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 118–137.
<https://doi.org/10.46918/emik.v5i2.1513>
- Jonathan, K., & Loisa, R. (2025). Pergeseran pola komunikasi keluarga akibat penggunaan telepon pintar pada remaja. *Jurnal Komunikasi Keluarga*, 6(1), 1–15.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. (2002). Family communication patterns theory: A social cognitive approach. In M. L. Knapp & M. A. Daly (Eds.), *Handbook of interpersonal communication* (pp. 36–59). SAGE Publications.
- Larasati, K., & Marheni, A. (2019). Hubungan antara komunikasi interpersonal orangtua–remaja dengan keterampilan sosial remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 88–95.
<https://doi.org/10.24843/JPU.2019.v06.i01.p09>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Naufal, M. (2023). Hubungan intensitas komunikasi keluarga dalam upaya mencegah kenakalan remaja. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 261–270.
- Safira, D., & Wijayani, A. (2023). Komunikasi keluarga di era digital: Dampak penggunaan smartphone terhadap kualitas relasi keluarga. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(3), 310–320.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications