

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA PADA REMAJA (13-17
TAHUN) PECANDU *GAME ONLINE* DI DESA TIRAM
KECAMATAN TUKAK SADAI KABUPATEN BANGKA
SELATAN**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

Sisi Susanti

1922044

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Kepada:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2023



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : B. 446/FD/B12/PP.00.9/09/2023

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Sisi Susanti
NIM : 1922044
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Orang Tua pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu Game Online di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal Plagiasi sebesar 25% pada Skripsi yang disusunnya sesudah Munaqosyah.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 13 September 2023

Dekan,



[Signature]
Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag

196601051997031001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Sisi Susanti

NIM 1922044

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu *Game Online* Di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan”** ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 23 Mei 2023

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah stamp. The stamp features the number '1000' in large red digits, the text 'REPUBLIK INDONESIA' at the top, and 'METERAI TEPAPEL' at the bottom. A serial number '6501AAKX63278B239' is visible at the bottom of the stamp.

Sisi Susanti

NIM.1922044



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendobarat, Kab. Bangka, Prov. Babel, 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudari Sisi Susanti
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Di Bangka

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Sisi Susanti

NIM : 1922044

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu
Game Online Di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten
Bangka Selatan

Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Bangka Belitung untuk memenuhi syarat gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat di Munaqasyahkan.

Demikianlah dan harap maklum, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terimakasih. *Wassalamua'laikum, Wr.Wb.*

Bangka, 23 Mei 2023

Pembimbing I

Dr. Zaprul Khan, M. Si

NIP.197402132009011005

Pembimbing II

Ichsan Habibi, M.A. Hum

NIP.198702042020121005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mentok Barat, Kab. Bangka, Prov. Babel, 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudari Sisi Susanti

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di Bangka

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi dan mencermati hasil perbaikan, maka Kami selaku Konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini :

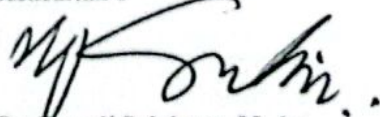
Nama : Sisi Susanti
NIM : 1922044
Prodi : Komunikasi Penyiaran Islam
Judul : Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun)
Pecandu *Game Online* Di Desa Tiram Kecamatan Tukak
Sadai Kabupaten Bangka Selatan

telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqasyahkan.

Demikianlah dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terimakasih.


Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Konsultan I


Dr. Rusydi Sulaiman, M. Ag
NIP. 196601051997031001

Bangka,

Konsultan II


Pebri Yanasafi, M.A
NIP. 199202212019032024



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id
Website: www.iainsasbabel.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: B.448/FD/09/2023

Skripsi dengan judul: "Pola Komunikasi Orang Tua pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu Game Online di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan."

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SISI SUSANTI

N I M : 1922044

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

telah di munaqasyahkan pada hari Rabu Tanggal 07 Juni 2023 dengan nilai **A (87,25)**, dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Sos.

DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

Pembimbing I,

Dr. Zaprulkhan, M.S.I.
NIP. 197402132009011005

Pembimbing II,

Ichsan Habibi, MA.Hum
NIP. 198702042020121005

Penguji I,

Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 196601051997031001

Penguji II,

Pebri Yanasari, M.A.
NIP. 199202212019032024

Ketua Panitia,

Chitra Fraghini, M.Psi., Psikolog
NIDN. 2029088301



Bangka, September 2023

Dekan,

Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 196601051997031001

MOTTO

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar bin Khattab)

“Kamu tidak harus hebat untuk memulai, tetapi kamu harus memulai untuk menjadi hebat”

(Sisi Susanti)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji Allah SWT dengan kemurahan dan ridho-Nya yang telah dilimpahkan kepada saya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir saya. Tidak lupa pula shalawat serta salam selalu saya curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Dengan ini akan saya persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Teruntuk diri sendiri. Terimakasih sudah berjuang sejauh ini sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perjuangan, walaupun banyak rintangan yang ku hadapi.
- ❖ Sebagai tanda bukti cinta, bakti, dan hormat, ku persembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tua ku tercinta, yaitu Ibuku Megawati dan Bapakku Juwanda. Terimakasih atas kasih, cinta serta pengorbanan dan dukungannya yang telah diberikan, yang tidak akan terbalaskan dengan sesuatu apapun. Saya berharap semoga Allah SWT. Selalu melimpahkan rahmat, ridho serta kasih sayangnya, kepada Ayah dan Ibu.
- ❖ Terimakasih juga kepada Kakak ku tercinta Mirwan Junaidi dan Milisandi yang selalu kasih semangat, serta do'a secara moral dan material.
- ❖ Terimakasih kepada bapak Nasrun, MA selaku dosen pembimbing akademik saya yang telah membimbing saya dan juga kepada bapak Zaprul Khan, M.S.I selaku dosen pembimbing pertama dan bapak Ihcsan Habibi, M.A. Hum selaku dosen pembimbing kedua yang telah menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang begitu berharga agar saya.

menjadi lebih baik. Terimakasih atas bimbingannya, jasa kalian akan selalu saya kenang.

- ❖ Kepada teman-teman seperjuangan saya Atira, Wenita terimakasih selalu mengingatkan saya dalam hal apapun dan untuk teman-teman KPI B yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terimakasih untuk semuanya telah memberikan dukungan dan support dalam menyelesaikan tugas ini. Dan semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.

COMMUNICATION PATTERNS OF PARENTS IN ADOLESCENTS (13-17 YEARS OLD) ONLINE GAME ADDICTIONS IN OYSTER VILLAGE, TUKAK SADAI SUB-DISTRICT, BANGKA SELATAN DISTRICT

Sisi Susanti

Faculty of Da'wah and Islamic Communication

Islamic Communication and Broadcasting Study Program

State Islamic Institute of Sheikh Abdurrahman Sidik Bangka Belitung

ABSTRACT

This research is entitled Parental Communication Patterns in Adolescents (13-17 Years) Online Game Addicts in Oyster Village, Tukak Sadai District. South Bangka Regency. Communication is one of the most fundamental activities in human life. Communicating is a routine human activity since they are born, as is the case in communication between parents and children. This research was conducted to explain how communication patterns occur between parents and children who are addicted to online games.

This type of research is field in nature and provides an overview of the actual reality contained in the field. The methodology used in this research is field research, using a qualitative descriptive research methodology that collects data through observation and interviews with parents of children who are addicted to online games, as well as children who are already addicted to online games.

The results of this study indicate that there are 3 communication patterns between parents and adolescents (13-17 years) online game addicts, including permissive communication patterns, authoritarian communication patterns, and democratic communication patterns. In a relationship between parents and their children who are addicts to online games there is always tension and dependency so that an unequal relationship occurs in them, because of the different desires between parents and children. Coupled with ineffective communication between parents and children, which ultimately causes children to do things that shouldn't be done, such as addiction to online games.

Keywords: Communication Patterns, Online Games, Online Game Addiction.

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA PADA REMAJA (13-17 TAHUN)
PECANDU *GAME ONLINE* DI DESA TIRAM KECAMATAN TUKAK
SADAI KABUPATEN BANGKA SELATAN**

Sisi Susanti

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Sidik Bangka Belitung

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu *Game Online* Di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai. Kabupaten Bangka Selatan. Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Berkomunikasi merupakan kegiatan rutin manusia sejak mereka dilahirkan, seperti halnya yang terjadi dalam komunikasi antara orang tua dengan anak. Penelitian ini di lakukan untuk menjelaskan tentang bagaimana pola komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak yang sudah kecanduan *game online*.

Adapun jenis penelitian ini bersifat lapangan dan memberikan gambaran realitas sesungguhnya yang terdapat di lapangan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), dengan menggunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif yang mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan orang tua dari anak pecandu *game online*, serta anak yang sudah kecanduan *game online*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua dengan remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* terdapat 3 pola komunikasi diantaranya pola komunikasi permissif, pola komunikasi otoriter, pola komunikasi demokratis. Didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anaknya yang pecandu *game online* tersebut selalu terjadi ketegangan, serta ketergantungan sehingga terjadilah hubungan yang tidak seimbang didalamnya, karena keinginan-keinginan yang berbeda antara orang tua dengan anak. Di tambah dengan komunikasi yang kurang efektif antara orang tua dengan anak tersebut, yang akhirnya menimbulkan anak dapat melakukan hal-hal yang tidak sepatutnya dilakukan seperti kecanduan *game online* tersebut.

Kata Kunci : Pola Komunikasi, *Game online*, Kecanduan *Game Online*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, sang penguasa segala, karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa diselesaikan. Demikian pada shalawat serta salam, termasuk junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Beserta paa sahabatnya yang telah membuka jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga cahaya yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu *Game Online* Di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujudkan tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Irawan, M.S.I selaku rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
2. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag selaku dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam.
3. Yera Yulista, M. Si selaku Kaprodi Komunikasi dan Penyiaran Islam dan Penasehat Akademik yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan studi selama di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung,

4. Dr. Zaprulkhan, M.Si selaku Pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar, selalu memotivasi dengan segala arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ichsan Habibi, M.A. Hum selaku Pembimbing II yang telah sabar dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasinya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Ibarat pepatah, “tak ada gading yang tak retak”, demikian skripsi ini adanya, banyak kekurangan disana-sini. Namun demikian terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, besar harapan penulis, skripsi ini bisa bermanfaat. Akhirnya, saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini.

Bangka, 23 Mei 2023



Sisi Susanti

NIM.1922044

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian	10
E. Telaah Pustaka.....	11
F. Sistematika Penulisan	17
BAB II LANDASAN TEORI.....	18
A. Komunikasi.....	18
B. Proses Komunikasi	23
C. Fungsi Komunikasi	24
D. Teori Keseimbangan (<i>Balance Theory</i>).....	25
E. Definisi Pola Komunikasi.....	26
F. Pola Komunikasi Orang Tua dan Remaja	27
1. Pola Komunikasi Permissif	27

2. Pola Komunikasi Otoriter	28
3. Pola Komunikasi Demokratis	28
G. Orang Tua dan Remaja	29
1. Definisi Orang Tua	29
2. Peran Orang Tua.....	30
3. Definisi Remaja.....	31
4. Teori Bioekologi (<i>Bronfenbrenner</i>).....	34
H. Definisi Pecandu <i>Game Online</i>	35
1. Pecandu <i>Game Online</i>	35
2. <i>Game Online</i>	36
I. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	38
J. Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	38
1. Faktor Internal	39
2. Faktor Eksternal.....	39
K. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Jenis Data.....	45
C. Sumber Data	45
D. Tempat dan Waktu Penelitian	47
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Gambaran Umum	52
1. Profil Desa	52
2. Jumlah Penduduk	53
3. Potensi Desa	54
4. Infastruktur Desa.....	54
B. Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu <i>Game Online</i> Di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai	

Kabupaten Bangka Selatan	55
1. Pola Komunikasi Permissif	57
2. Pola Komunikasi Otoriter	64
3. Pola Komunikasi Demokratis	67
C. Penerapan Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu <i>Game Online</i> Di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan.....	75
1. Pola Komunikasi Permissif	76
2. Pola Komunikasi Otoriter	78
3. Pola Komunikasi Demokratis	80
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Potensi Ekonomi di Bidang Perkebunan dan Pertanian Desa Tiram...54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Berkomunikasi merupakan kegiatan rutin manusia sejak mereka dilahirkan, mulai dari tangisan sang bayi yang menyampaikan pesan berisi kebutuhan psikologis dan fisiologisnya, sampai dengan pesan berisi kebutuhan komplementer orang dewasa. Semuanya tidak terlepas dari proses penyampaian dan penerimaan pesan yang disebut komunikasi.¹

Semua manusia berinteraksi dengan sesama dengan cara melakukan komunikasi. Komunikasi dapat dilakukan dengan cara sederhana sampai yang kompleks, dan teknologi kini telah merubah cara manusia berkomunikasi secara drastis. Komunikasi tidak terbatas pada kata-kata yang terucap belaka, melainkan bentuk dari apa saja interaksi, senyuman, anggukan kepala yang membenarkan hati, sikap badan, ungkapan minat, sikap dan perasaan yang sama. Diterimanya pengertian yang sama adalah merupakan kunci dalam komunikasi.²

Istilah komunikasi sendiri berasal dari kata (bahasa) Latin *communis* yang berarti umum (*common*) atau bersama. Apabila sedang berkomunikasi, sebenarnya kita sedang berusaha menumbuhkan suatu

¹ Astari Clara Sari and others, 'Komunikasi Dan Media Sosial', *Jurnal The Messenger*, (2018), hlm. 69. (online) <https://www.researchgate.net/profile/Astari-Clara-Sari/publication/pdf>, diakses tanggal 07 Juni 2022.

² Desi Damayani Pohan and Ulfi Sayyidatul Fitria, 'Jenis Komunikasi', *Journal Educational Research and Social Studies*, (2021), hlm. 29–37. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

kebersamaan (*commonnes*) dengan seseorang. Yaitu kita berusaha berbagai informasi, ide atau sikap. Seperti dalam uraian ini, misalnya saya sedang berusaha berkomunikasi dengan para pembaca untuk menyampaikan ide bahwa hakikat sebuah komunikasi sebenarnya adalah usaha membuat penerima atau pemberi komunikasi memiliki pengertian (pemahaman) yang sama terhadap pesan tertentu.³

Dalam hal ini dapat di lihat bahwa komunikasi menjadi peranan terpenting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Terutama komunikasi yang terjadi didalam masyarakat terkecil yaitu keluarga. Terlebih lagi komunikasi dalam keluarga yang selalu terjalin antara orang tua dan anak remaja. Dalam hal ini komunikasi sebagai alat atau sebagai media penjemabatan dalam hubungan antara anak dengan orang tua. Bila hubungan yang dikembangkan oleh orang tua tidak harmonis misalnya, ketidaktepatan orang tua dalam memilih pola asuhan, pola komunikasi yang tidak dialogis dan adanya permusuhan serta pertentangan dalam keluarga, maka akan terjadi hubungan yang tegang. Komunikasi dalam keluarga terbentuk bila hubungan timbal balik selalu terjalin antara ayah, ibu dan anak.

Pola sendiri diartikan sebagai bentuk atau struktur yang tetap, sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antar dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami demikian yang dimaksud dengan pola komunikasi

³ Fifi Hasmawati, 'Manajemen Dalam Komunikasi', *Al-Idarah*, 5.6 (2018), hlm.76-86. (online) <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/idarrah/article/view/4830>. diakses tanggal Juli 2022.

adalah hubungan antar dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga dapat dipahami.⁴

Dalam hal ini pola komunikasi adalah model atau cara dari proses komunikasi, sehingga dengan adanya berbagai macam model komunikasi dan bagian dari proses komunikasi akan dapat ditemukan pola yang cocok dan mudah digunakan dalam berkomunikasi. Pola komunikasi identik dengan proses komunikasi, karena pola komunikasi merupakan bagian dari proses komunikasi. Proses komunikasi merupakan rangkaian dari aktivitas menyampaikan pesan sehingga menghasilkan feedback dari penerima pesan. Dari proses komunikasi, akan timbul pola, model, bentuk dan juga bagian-bagian kecil yang berkaitan erat dengan proses komunikasi.⁵

Pola komunikasi orang tua merupakan suatu bentuk interaksi komunikasi dalam keluarga yang dilakukan secara sistematis yang melibatkan ayah dan ibu sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan, yang saling mempengaruhi, serta adanya timbal balik antara keduanya atau dengan istilah komunikasi dua arah. Karena sebagai orang tua apabila hendak berkomunikasi dengan anggota keluarga yang lain utamanya dengan anak yang ada dirumah, isi atau pesan yang akan disampaikan harus jelas dan terarah supaya anggota keluarga yang mendengarkan dapat memahami dengan baik dan benar tidak ada pemahaman ganda dalam berkomunikasi

⁴ Muhammad Rizal, Gani Prastya, 'Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2', *E-Journal Lmu Komunikasi*, 6.2 (2018), hlm. 110–24. (online) <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/05/Muhammad.pdf>. diakses tanggal 13 Februari 2022.

⁵ Dinda Ramadhani, 'Pola Komunikasi Pimpinan PTPN V Kebun Sei Pagar Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan' (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019). (online) <https://repository.uin-suska.ac.id/21296/>. diakses tanggal 07 juni 2022.

dan sebaiknya ada *feedback* diantara mereka dan tidak seolah-olah mengurui mereka, dan mereka juga merasa dihargai dalam sebuah keluarga. Ketiadaan komunikasi orang tua dan anak remaja dapat menjadikan terjadinya kesenjangan, anak dapat menunjukkan rasa hormat hanya didalam rumah tetapi apabila diluar rumah maka mereka melakukan sesuatu yang bersifat negatif atau menyimpang.⁶

Apalagi seperti di era modern sekarang ini, dunia sedang dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain video game. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan *game online*. Zaman sekarang, anak remaja lebih menyukai permainan modern karena permainannya sangat canggih dan keren serta sering membuat merasa tertantang untuk memainkannya.⁷

Game online sendiri adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut pendapat Andrew Rollings dan Ernest Adams dalam Rahmawati *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan

⁶ Rahma wati Rahma Muragmi Gazali, 'Pola Komunikasi Dalam Keluarga', *Al- Munzir*, 11.2 (2018), hlm. 245–327. (online) <http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-munzir/article/view/1125>. diakses tanggal 09 Juni 2022.

⁷ Gibert Luis Ondang, Benedicta J dkk, 'Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat', *Jurnal Holistik*, 13.2 (2020), hlm. 1–15. (online) <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.⁸

Game saat ini tidak seperti yang dulu, karena game dahulu yang hanya bisa dimainkan oleh maksimal dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi yang pesat terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan oleh 10 orang sekaligus atau lebih dalam bermain *gamenya* dalam waktu bersamaan, walaupun game ditunjukan untuk anak anak, tetapi tidak sedikit juga pengguna *game online* adalah dikalangan anak remaja yang kerap memainkannya.⁹

Kehadiran *game online* dapat menumbuhkan apresiasi anak remaja pada teknologi karena permainan ini dapat pula merangsang kreativitas. maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang. Pada saat seseorang mulai merasa, bahwa permainan bukan sekedar untuk dinikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasi maka bencana mulai menghadang. Semakin sering memainkan suatu *game online* maka semakin sulit juga untuk tidak memainkan *game* tersebut dan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan.¹⁰

⁸ Temas Miko dkk, 'Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online PUBG Mobile* (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USK)', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, (2022), hlm. 1–11. (online) <http://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/18962>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

⁹ Nur Masyita, 'Tinjauan Sosiologis Pecandu *Game Online* (Studi Kasus Di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros', *Universitas Hasanuddin*, (2021), hlm. 48. (online) <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/11393/>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

¹⁰ Masyita, *Tinjauan Sosiologi Pecandu Game Online (Studi Kasus Di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros* ', (Universitas Hasanuddin, 2021), hlm.48. (online) <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/11393/>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan bermain *game*). Hal tersebut terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan menimbulkan kecanduan yang berlebihan. Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang dilakukan secara terus-menerus sehingga menjadikebiasaan dan membuat pemainnya merasa tertantang untuk mencapai target yang menimbulkan kebiasaan tidak bisa lepas dari bermain *game online* sampai lupa waktu.¹¹

Berdasarkan penjelasan diatas maka disini peran orang tua sangatlah dibutuhkan, karena pada fase anak remaja (13 -17 tahun) diusia tersebut masih sangat membutuhkan bimbingan serta arahan terutama dari orang tua. Orang tua harus selalu memperhatikan perilaku anak remajanya, apabila anak remaja melalaikan kewajiban maka orang tua harus berusaha mengingatkan dengan bahasa yang halus. Pengawasan orang tua yang lemah bisa menyebabkan hambatan dalam proses perkembangan, kepribadian yang tidak matang secara sosial, emosional dan spiritual yang mengakibatkan anak remaja tidak bisa mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain. Apalagi kurangnya pola komunikasi diakibatkan oleh orang tua

¹¹ Hairil Akbar, 'Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu', *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, (2020), hlm.42-47. (online) <https://journal.yrpioku.com/index.php/ceej/article/view/108>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

yang terkadang acuh dengan perkembangan anak remajanya, contohnya ketika anak remaja bermain *game online* berjam-jam dirumahnya.

Pola komunikasi yang tidak baik atau buruk antara orang tua dengan anak remaja, merupakan salah satu faktor penyebab anak remaja lebih memilih bermain *game online* berjam-jam tanpa kenal batas waktu, dan anak remaja tersebut akan beranggapan bahwa bermain *game online* bukanlah aktivitasnya melainkan sudah menjadi kebutuhannya. Dalam hal ini biasanya orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan atau aktivitas lain, sehingga waktu untuk anak kurang. Keberadaan orang tua juga mempunyai pengaruh besar, misalnya orang tua yang jarang dirumah menyebabkan komunikasi dan waktu bersama untuk anak kurang, bahkan tidak ada sama sekali.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dari tanggal 25-26 Juli 2022 melihat salah satu contoh kasus remaja pecandu *game online* di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan yang terjadi pada remaja yang bernama Sabrio yang sekarang berumur 16 tahun dan duduk dibangku sekolah kelas 1 SMK, dalam kehidupan sehari-hari Sabrio tak pernah lepas dari kebiasaan bermain *game online*, bahkan dalam kesehariannya Sabrio bisa menghabiskan waktu untuk bermain *game online* lebih dari 2 jam/hari atau bisa dikatakan hampir 24 jam dalam sehari. game yang sering ia mainkan adalah *mobile legends*. Akibatnya anak remaja tersebut lebih fokus kepada *game online* dari pada melakukan kegiatan lain seperti halnya anak remaja yang pada umumnya dilakukan. Dalam hal ini penulis

menemukan berdasarkan data observasi yang telah dilakukan sebelumnya, dari data yang didapatkan bahwa kurangnya pengontrolan dan rasa peduli orang tua kepada anak remaja yang menjadi pecandu *game online* ini dikarenakan adanya sikap orang tua yang lebih mengalah atau membebaskan setiap kemauan anak, serta adanya kesibukan orang tua akan urusan pekerjaan diluar rumah maupun didalam rumah, sehingga kurangnya bimbingan dan arahan orang tua kepada remaja tersebut dapat menyebabkan anak remaja lebih memilih bermain *game online* berjam-jam, sehingga anak remaja ini bisa dikatakan pecandu *game online*. Karena ia beranggapan bahwa *game online* ini bukanlah aktifitasnya melainkan sudah menjadi kebutuhannya.¹²

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada orang tua dan remaja pecandu *game online* di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan, diatas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa dalam hal ini peran orang tua sangatlah dibutuhkan sebagai tempat untuk pengajaran tentang nilai maupun pribadi yang baik terhadap anak. Karena hubungan yang tidak baik atau buruk antara orang tua dengan anak, merupakan salah satu faktor penyebab anak lebih memilih bermain *game online* berjam-jam. Keberadaan orang tua juga mempunyai pengaruh, misalnya orang tua jarang dirumah menyebabkan komunikasi dan waktu bersama untuk anak kurang, bahkan tidak ada sama sekali. Sehingga untuk menghilangkan kebosanan anak remaja akan memilih untuk bermain *game*

¹² Burhan dan Sabriyo, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Wawancara, Tiram, Kec.Tukak Sadai, Kab. Bangka Selatan, 25-26 Juli 2022.

online yang lama-kelamaan akan menjadi kebiasaan sehingga menumbulkan adiksi (kecanduan) dalam bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu *Game Online* di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu :

1. Bagaimana pola komunikasi orang tua pada remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Bangka Selatan?
2. Bagaimana penerapan dari pola komunikasi orang tua pada remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Bangka Selatan.

2. Untuk mengetahui penerapan dari pola komunikasi orang tua pada remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan?

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini berguna sebagai salah satu sumber bacaan untuk mahasiswa/i agar dapat mengetahui tentang pola komunikasi orang tua dan remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan serta bermanfaat secara praktis sebagai pedoman bagi orang tua tentang berkomunikasi yang baik pada anak lewat pola komunikasi yang ada, sehingga hubungan komunikasi orang tua dan anak bisa berjalan lebih baik dan efektif.

- b. Bagi Instansi

Melalui penelitian ini di dalam kampus terutama Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam bisa mencari solusi serta model pola komunikasi apa yang tepat untuk digunakan orang tua dalam upaya menerapkan pola komunikasi yang baik dan tepat untuk anak yang kecanduan *game online*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian-penelitian lebih lanjut. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan gambaran untuk seluruh kalangan masyarakat terutama orang tua dalam upaya menerapkan pola komunikasi terhadap anak yang kecanduan dalam bermain *game online*.

E. Telaah Pustaka

Dalam telaah pustaka, peneliti menemukan serta melihat perbedaan atau perbandingan penelitian yang penulis teliti dengan tulisan -tulisan yang lain, peneliti menemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, di antaranya:

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Angga Sudarnoto yang berjudul "*Pola Komunikasi Orang tua Terhadap Anak Remaja Pecandu Game Online Arena of Valor Di Jakarta*". Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan tentang pola komunikasi orang tua dan anak pecandu *game online*. Namun dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Angga Sudarnoto didalam penelitiannya itu menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua (ibu) dengan anak remaja pecandu game online *Arena Of Valor* di tunjukkan dengan berbagai pola komunikasi orang tua dengan anak remaja dalam menghadapi dampak kecanduan *game online Arena Of Valor*. Adapun pola komunikasi yang didapatkan dari hasil

penelitian tersebut yang digunakan oleh orang tua dalam menghadapi anak remaja yang kecanduan *game online* diantaranya pola komunikasi permissif dan pola komunikasi demokratis.¹³ Pola komunikasi permissif Pola komunikasi yang ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi permissif atau dikenal pula dengan pola komunikasi serba membiarkan adalah orang tua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan. Sedangkan pola komunikasi demokratis sendiri Pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak. Mereka membuat semacam aturan-aturan yang disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini yaitu orang tua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung dan didalam penelitian ini juga terdapat sebuah hubungan antara orang tua dan anak remaja pecandu *game online* tersebut selalu terjadi kontadiksi didalamnya karena keinginan-keinginan yang berbeda antara orang tua dengan anak remaja.¹⁴

Perbedaan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Angga Sudarnoto lebih memfokuskan ke pembahasan mengenai pola komunikasi orang tua dalam menghadapi dampak dari kecanduan *game online*. Sedangkan yang dilakukan oleh peneliti skripsi sekarang lebih memfokuskan pada pola

¹³ Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, (2019), hlm. 148. <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402>. diakses tanggal 17 Juni 2022.

¹⁴ Andrianto, dkk, 'Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Terhadap Ketergantungan Media Internet Di BTN Gowa Lestari Batangkaluku', *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, (2021), hlm. 34-43. (online) <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/724>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

komunikasinya saja yang dipakai oleh orang tua pada remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* yang ada di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupeten Bangka Selatan.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Delvikarani yang berjudul “*Pola Komunikasi Intrapersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Kecandua Game Online Mobile Legends Di Kompleks Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin*” dalam penelitian ini lebih membahas tentang pola komunikasi intrapersonal orang tua terhadap anak remaja dalam mengatasi kecandua *game online mobile legends*. Sedangkan hasil penelitian yang diperoleh dalam tulisan Delvikarani yaitu pola komunikasi orang tua dan anak remaja yang menjadi pecandu *game online mobile legends* yang ada di Kompleks Kenten Azhar. Dalam penelitiannya ini pengambilan sampel sebanyak 10 orang. Dalam penelitian ini menurut dari sampel yang telah diambil antara 10%-15% hingga 20%-25% atau bahkan boleh lebih dari 25% dari jumlah populasi yang ada berdasarkan dari hasil wawancara dengan Bapak Zainudin, SH selaku di Kompleks Kenten Azhar didapatkan oleh peneliti terdahulu diketahui juga bahwa jumlah orang tua yang memiliki anak remaja di Kompleks Azhar berjumlah 107 orang. Jadi terkait dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tersebut peneliti mengambil 10 orang tua dari populasi orang tua yang memiliki anak remaja pecandu *game online mobile legends*. Adapun hasil penelitian yang diperoleh dalam tulisan Delvikarani yaitu menunjukkan bahwa terdapat pola komunikasi yang dipakai oleh

orang tua dalam mengatasi anak remaja pecandu *game online mobile legends* ada tiga pola komunikasi yang dipakai diantaranya pola komunikasi otoriter, pola komunikasi permissive dan pola komunikasi demokratis. Pola komunikasi otoriter ini sikap *acceptance* orang tua rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum secara fisik, bersikap mengkomando (mengharuskan/memerintah anak untuk melakukan sesuatu tanpa komando). Pola komunikasi permisif atau dikenal pula dengan pola komunikasi serba membiarkan adalah orang tua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan. Sedangkan pola komunikasi demokratis sendiri Pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak. Mereka membuat semacam aturan-aturan yang disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini yaitu orang tua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung.¹⁵

Perbedaan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Delvikarani lebih terfokuskan pada pola komunikasi interpersonal yang digunakan oleh orang tua terhadap remaja dalam mengatasi kecanduan *game online* terkhususnya *game mobile legends*. Sedangkan yang dilakukan oleh peneliti skripsi sekarang lebih memfokuskan pola komunikasi apa yang nantinya digunakan oleh orang tua ke pada remaja pecandu *game online*.

¹⁵ Feliyanna Jenni, *Skripsi : Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Onlinemobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin*, (2017), hlm. 15–16.

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Yudha yang berjudul ” Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2”. Adapun hasil penelitian yang diperoleh dalam tulisan Muhammad Rizal Gani Prastya dkk menunjukkan terdapat persamaan dari penelitian sebelumnya bahwa dalam penelitian ini juga terdapat persamaan terdapat pola komunikasi yang digunakan, yaitu dalam penelitian terdapat dua pola komunikasi yang dipakai dalam Mengatasi dampak negatif dari *game online* diantaranya pola komunikasi Permissif (membebaskan) dan pola komunikasi Pola komunikasi permissif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi permissif atau dikenal pula dengan pola komunikasi serba membiarkan adalah orang tua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan. Sedangkan yang kedua itu terdapat juga pola komunikasi otoriter dimana pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan–aturan yang kaku dari orang tua. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku atau keras, cenderung emosional dan bersikap menolak. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurungan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh,

stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas serta tidak bersahabat. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ciri-ciri yang mendukung adanya pola komunikasi otoriter dilihat dari sikap orang tua yang keras dan tidak ada sikap lembut yang ditunjukkan orang tua setiap kali memberi nasihat atau larangan-larangan kepada anaknya. Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya didapat bahwa jika anak masih melakukan hal yang dilarang oleh orang tuanya, orang tua akan memberi nasihat dengan cara yang keras bahkan tidak menutup kemungkinan orang tua akan langsung memarahi atau bahkan menghukum anak baik fisik ataupun tidak. Dalam hal ini bahwa peran orang tua dalam mendidik anak sangatlah penting dan orang tua dalam mendidik anaknya harus bersikap tegas dan tidak boleh lemah.¹⁶

Perbedaan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Wisnu Yudha ini lebih fokus membahas tentang pola komunikasi interpersonal orang tua dan anak tentang dampak negatif bermain *game online* dota 2 serta dari hasil penelitian ini hanya menggunakan dua pola komunikasi saja, yaitu pola komunikasi permissif dan pola komunikasi otoriter. Sedangkan yang dilakukan oleh peneliti skripsi sekarang mengenai pola komunikasi apa saja yang digunakan oleh masing-masing orang tua kepada remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* yang ada di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan.

¹⁶ Muhammad Riza dkk, "Pola Komunikasi Intrapersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2", Pendekatan Penelitian Kualitatif (*Qualitative Research Approach Deepublish*, 2018). (online) <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/05/Muhammad.pdf>. diakses tanggal 13 Februari 2022.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami hasil penelitian, dalam penyusunan laporan hasil penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17) Tahun Pecandu *Game Online* Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan” maka peneliti membuat sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab I : Bab pertama ini membahas tentang latar belakang, Batasan masalah dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, telaah pustaka, dan rancangan sistematika penulisan.

Bab II : Bab kedua ini membahas tentang teori yang berkaitan dengan pola komunikasi orang tua dan remaja (13-17) tahun pecandu *game online*.

Bab III : Bab ketiga ini membahas jenis penelitian, objek penelitian, sumber data, Teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV : Bab keempat ini membahas dan sekaligus menganalisis penelitian ini yaitu menganalisis tentang Pola Komunikasi Orang Tua Dan Remaja (13-17) Tahun Pecandu *Game Online* Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan.

Bab V : Bab kelima ini membahas kesimpulan dan saran. Kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang di berikan agar penelitian ini menjadi lebih baik lagi dalam pengembangan keilmuannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Komunikasi

1. Definisi Komunikasi

Makna komunikasi secara etimologis sebenarnya terjemahan dari bahasa Inggris "*communication*". *Communication* sendiri berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti "sama atau satu makna", *communico* atau *communicare* yang berarti "membuat sama" (*to make common*) (siapa). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang banyak digunakan sebagai asal-usul dari kata komunikasi. Komunikasi merupakan proses berbagi makna bentuk pesan komunikasi antara pelaku komunikasi. Pesan komunikasi bisa berupa gagasan atau ide pikiran yang diwujudkan dengan simbol yang mengandung makna dan dianut secara sama oleh pelaku komunikasi.¹⁷

Menurut J.A Devito mengartikan bahwa komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadi didalam diri

¹⁷ Didik Hariyanto, *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis* (Siduarjo: UMSIDAPress: 2021), hlm. 15.

seseorang dan atau diantara dua atau lebih dengan tujuan tertentu.¹⁸

Menurut Hovland, Jains, dan Kelley, komunikasi adalah suatu proses melalui seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan untuk membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka- angka dan lain-lain.¹⁹

Adapun pengertian komunikasi menurut para ahli lainnya yaitu :

- a. **Lexicographer**, mengemukakan bahwa “komunikasi adalah upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Jika dua orang berkomunikasi maka pemahaman yang sama terhadap pesan yang saling dipertukarkan adalah tujuan yang diinginkan oleh keduanya”.
- b. **Webster’s New Collegiate Dictionar**, mengemukakan bahwa “komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda- tanda, atau tingkah laku”.
- c. **J.A Devito**, mengemukakan bahwa komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik.

¹⁸ Desi Damayani Pohan and Ulfi Sayyidatul Fitria, ‘Jenis Jenis Komunikasi’, *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, (2021), hlm. 29–37. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

¹⁹ Pohan and Fitria, ‘Jenis Komunikasi’. *Journal Educational Research and Social Studies*, (2021), hlm. 29–37. hlm. 30-32. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

d. **Hovland, Jains dan Kelley**, mengemukakan bahwa “komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan untuk membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol- simbol seperti kata- kata, gambar-gambar, angka- angka dan lain-lain”.²⁰

Berdasarkan beberapa pengertian komunikasi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi ialah proses pemindahan informasi melalui sistem simbol yang sama. Komunikasi juga salah satu disiplin akademik. Definisi komunikasi ialah “suatu proses perpindahan informasi, perasaan, ide, dan pikiran seseorang individu kepada individu atau sekelompok individu yang lain.” Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, maka komunikasi masih bisa dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan atau menunjukkan sikap tertentu. Misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, dan mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa bukan lisan atau bahasa isyarat.²¹

²⁰Desi Damayani Pohan dkk, ‘*Jenis - jenis Komunikasi*’, (*Cybernetics : Journal Educational Research and Social Studies*: 2021), hlm. 30-32. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

²¹ Muhammad Takari, ‘*Memahami Ilmu Komunikasi*’, March, (2019), hlm. 3. (online) <https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Takari/publication/pdf>. diakses tanggal 16 Juni 2022.

Adapun dari pengertian-pengertian komunikasi diatas, bahwa komunikasi dapat diperoleh gambaran bahwa komunikasi juga mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya :

- a. Komunikasi adalah suatu proses komunikasi sudah menjadi sesuatu yang biasa dilakukan oleh manusia dalam berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat. Kita terkadang tidak menyadari kalau komunikasi sesungguhnya merupakan hasil dari proses artinya komunikasi merupakan serangkaian tindakan atau peristiwa yang terjadi secara berurutan atau dengan tahapantahapan tertentu..
- b. Komunikasi adalah suatu upaya yang disengaja serta mempunyai tujuan disengaja, serta sesuai dengan tujuan atau keinginan dari pelakunya. Pengertian sadar disini menunjukkan bahwa kegiatan komunikasi yang dilakukan seseorang sepenuhnya berada dalam kondisi mental psikologis yang terkendali atau terkontrol, bukan dalam keadaan “mimpi”.
- c. Komunikasi bersifat simbiolis, komunikasi isi pada dasarnya ialah suatu Tindakan yang dilakukan dengan menggunakan lambang-lambang.
- d. Komunikasi bersifat transaksional, komunikasi ini pada dasarnya menuntut dua Tindakan, yaitu memberi dan menerima. Dua tindakan ini tentunya perlu dilakukan secara keseimbangan atau porsional.

- e. Komunikasi menembus faktor ruang dan waktu ialah bahwa peserta atau pelaku yang terlibat dalam komunikasi tidak harus hadir pada waktu serta tempat yang sama.²²

Dalam berkomunikasi ini bukan hanya sekedar memahami dan mengerti akan satu sama lain, tetapi dalam berkomunikasi juga memiliki tujuan tertentu, diantaranya :

- a. Komunikasi bertujuan untuk membina dan memelihara hubungan dengan orang lain serta meyakinkan orang lain. Seseorang menyampaikan pesan atau informasi kepada seseorang dengan berbagai cara untuk mempengaruhi dan meyakinkan orang lain.
- b. Komunikasi juga bertujuan untuk bermain dan menghibur diri. Sebagian orang menonton televisi untuk mencari hiburan. Seseorang berkomunikasi dengan orang lain juga tidak akan melulu serius, bahkan seseorang dengan sengaja menyelipkan cerita jenaka untuk menjadi bumbu komunikasi.
- c. Komunikasi juga bertujuan untuk membentuk citra diri. Citra diri disebut dengan watak kepribadian yang ada pada diri sendiri seperti setia, jujur, bersahabat, peduli, empati dan sebagainya. Citra diri ini dibangun oleh diri kita sendiri agar dinilai orang lain. Jadi citra diri itu melekat pada seseorang berdasar komunikasi yang dilakukan.
- d. Komunikasi juga bertujuan untuk mempersuasi. Mempersuasi berkaitan dengan tujuan komunikasi lain yaitu meyakinkan. Pada

²²Diki Haryanto, “*Pengantar Ilmu Komunikasi*”, (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur, 2021), hlm. 22-24.

pembicaraan sehari-hari, seorang komunikator lihai dan ahli dalam persuasi sering mengungkapkan dengan bahasa hiperbola.²³

B. Proses Komunikasi

Komunikasi adalah proses suatu proses relasional yang menciptakan dan menafsirkan pesan dengan memperoleh tanggapan. Dalam hal ini berarti harus ada umpan balik atau feedback dari orang yang diajak berkomunikasi setelah orang tersebut menerima pesan dan menafsirkannya.²⁴

Menurut Denis McQuail, secara umum proses komunikasi dalam masyarakat berlangsung, terdapat ada 6 tingkatan, yaitu:

a. Komunikasi intra-pribadi (*intrapersonal communication*)

Proses komunikasi ini yang dilakukan secara langsung antar seseorang dengan orang lainnya secara tatap muka ataupun virtual.

b. Komunikasi kelompok

Proses komunikasi ini berlangsung antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya, bukan bersifat pribadi. Pada tingkatan ini, setiap individu yang terlibat didalamnya masing-masing berkomunikasi sesuai dengan peran dan kedudukannya dalam suatu kelompok.

c. Komunikasi antar-kelompok/asosiasi

Proses Komunikasi ini berlangsung antara suatu

²³ A Nur Aisyah dkk, " *Ilmu Komunikasi*, (Tulung Agung : Akademik Pustaka, 2022) hlm. 57-60.

²⁴ Tita Melia Milyane dkk, " *Ilmu Komunikasi*", (Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung, Grup Cv Widia Media Utama, 2020), hlm. 4.

kelompok dengan kelompok lainnya. Dengan jumlah pelaku yang terlibat boleh jadi hanya dua atau beberapa orang, akan tetapi masing-masing membawa peran dan kedudukannya sebagai wakil dari kelompok/asosiasinya masing-masing.

d. Komunikasi organisasi

Komunikasi ini mencakup kegiatan komunikasi dalam suatu organisasi dan komunikasi antar organisasi. Bedanya komunikasi ini yang memiliki sifat organisasi yang lebih formal dan lebih mengutamakan prinsip-prinsip efisiensi dalam melakukan komunikasinya.

e. Komunikasi dengan masyarakat luas

Pada tingkatan ini kegiatan komunikasi ditunjukkan kepada masyarakat luas. Dengan bentuk kegiatan komunikasinya dapat dilakukan melalui dua cara yaitu komunikasi dan media massa.²⁵

C. Fungsi Komunikasi

Dalam komunikasi itu penting sekali bagi kehidupan manusia, maka didalam komunikasi itu sendiri juga terdapat beberapa fungsi diantaranya :

- a. Menyampaikan pikiran dan perasaan
- b. Berinteraksi dengan sesama
- c. Memberi Informasi
- d. Menambah Wawasan/Pengetahuan

²⁵ NPM Hamidah, "Pola Komunikasi Masyarakat Perkotaan ", Studi Fenomenologi Di Perumahan Bougenville Estate Antapani Bandung" (Universitas Pasundan, 2022). (online) <http://repository.unpas.ac.id/56536/>. diakses tanggal 03 Februari 2022.

- e. Aktualisasi Diri
- f. Hiburan
- g. Mengurangi atau menghilangkan ketegangan
- h. Mempengaruhi orang lain
- i. Memelihara Hubungan

Dengan demikian dapat dipahami bahwa fungsi dari komunikasi itu sendiri sebagai komunikasi sosial yang mengisyaratkan bahwa komunikasi itu adalah suatu hal yang sangat penting, untuk membangun konsep diri, dapat terhindar dari tekanan dan ketegangan dalam berkomunikasi.²⁶

D. Teori Keseimbangan (*Balance Theory*)

Menurut Fritz Heider dan Theodore mengemukakan bahwa Asumsi dasar teori ini adalah orang akan berusaha mengurangi tekanan- tekanan dalam proses interaksi dengan melakukan langkah-langkah persuasi atau membujuk orang lain. Komunikasi pada dasarnya adalah proses menjaga dan memelihara keseimbangan hubungan, tanpa adanya keseimbangan ini, interaksi akan mengalami kemacetan dan kegagalan. Keseimbangan dapat juga dimaknai sebagai proses penyesuaian diri terhadap lawan bicara dengan memahami situasi, kondisi, karakter lawan bicara.²⁷

²⁶ Diki Hariyanto, "*Ilmu Komunikasi*", (Universitas Muhammadiyah Sodoarjo, 2021), hlm. 22-24. (online) <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6081-32-7>. diakses tanggal 13 Juni 2022.

²⁷ Siti Rohmah, *Teori-Teori Komunikasi*, (Bandung, ISBN, 2021), hlm. 86-87.

E. Definisi Pola Komunikasi

Menurut Kamus *Besar Bahasa Indonesia*, pola “berarti bentuk(struktur) yang tetap. Sedangkan dalam Kamus Ilmiah Populer artinya adalah“model, contoh, pedoman, dan rancangan. Pola juga diartikan sebagai bentukatau struktur yang tetap. Sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih dengan cara tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Dengan demikian yang dimaksud pola komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaandan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dipahami.²⁸

Sedangkan Istilah komunikasi dalam bahasa inggris “*communication*”, dari bahasa latin “*communicatus*” yang mempunyai arti berbagi atau menjadi milik bersama, komunikasi diartikan sebagai proses sharing diantara pihak-pihak yang melakukan aktifitas komunikasi tersebut. Definisi komunikasi menurut beberapa ahli itu sendiri salah satunya adalah J.A Devito mengartikan bahwa komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam satukonteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untukmelakukan umpan balik. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadididalam diri seseorang dan atau diantara dua atau lebih dengan tujuan tertentu.²⁹

²⁸ Andrianto dkk, " *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Terhadap Ketergantungan Media Internet Di BTN Gowa Lestari Batangkaluku*", (Seling : Jurnal Program Studi PGRA, 2021), hlm 34-43. (online) <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/724>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

²⁹ Pohan and Fitria, ' *Jenis Jenis Komunikasi*'..., hlm 29-37. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola berarti bentuk atau sistem, sedangkan dalam kamus istilah populer “pola” diartikan sebagai model, contoh, pedoman (rancangan). Pola dapat dikatakan juga dengan model, yaitu cara untuk menunjukkan sebuah objek yang mengandung kompleksitas proses di dalamnya dan hubungan antara unsur-unsur pendukungnya. Jadi komunikasi berarti penyampaian pesan dari komunikator (pemberi pesan) kepada komunikan (penerima pesan), sehingga pesan menjadi hal pokok dalam berkomunikasi karena bukan dinamakan komunikasi jika di dalamnya tidak terdapat pesan baik verbal maupun non verbal.³⁰

Menurut Pendapat Djamarah dalam Jeffrey Oxianus Sabarua dkk (2020) menjelaskan Pola komunikasi biasa disebut dengan model yaitu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan. Pola komunikasi merupakan suatu sistem penyampaian pesan melalui lambang tertentu, mengandung arti dan pengoperan perangsang untuk mengubah tingkah laku individu lain.³¹

F. Pola Komunikasi Orang Tua dan Remaja

Terdapat tiga pola komunikasi dalam hubungan orang tua dengan anak yaitu :

1. Pola komunikasi permissif (cenderung membebaskan)

Pola komunikasi ini adalah pola komunikasi yang dalam hubungan komunikasi orang tua bersikap tidak peduli dengan apa yang akan terjadi kepada anaknya, orang tua cenderung tidak

³⁰ Elya Siska Anggraini, ‘Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain’, *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, (2021), hlm. 2502–7166. (online). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/25783> diakses tanggal 21 Mei 2022.

³¹ *Ibid.*, hlm. 83.

merespon atau tidak menanggapi, jika anak berbicara atau mengutarakan pendapatnya. Dalam banyak hal juga anak terlalu di beri kebebasan untuk mengambil keputusan. Jadi anak merasa tidak diperdulikan oleh orang tuanya.

2. **Pola komunikasi otoriter**

Pola komunikasi ini adalah tipe pola komunikasi yang memaksakan kehendak. Orang tua cenderung sebagai pengendali/pengawas (*controller*) terhadap pendapat anak, sangat sulit menerima saran dan cenderung memaksakan kehendak dalam perbedaan dan terlalu percaya pada diri sendiri sehingga menutup diri dalam musyawarah.

3. **Pola komunikasi demokratis**

Pola komunikasi demokratis ini adalah tipe pola komunikasi yang terbaik dari semua tipe pola komunikasi yang ada, hal ini disebabkan tipe demokratis ini selalu mendahulukan kepentingan bersama di atas kepentingan individu. Tipe pola komunikasi demokratis mengharapkan anak untuk berbagi tanggung jawab dan mampu mengembangkan potensi kepemimpinan yang dimilikinya. Memiliki kepedulian terhadap hubungan antar pribadi dalam keluarga. karena tipe pola komunikasi demokratis ini mampu memaksimalkan kemampuan yang dimiliki anak.³²

³² Oxianus Sabarua, dkk, "Komunikasi Keluarga Dalam Membentuk Karakter Anak", (*International Journal of Elementari* : 2020), hlm. 84-85. (online) <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/24322>. diakses tanggal 21 Juni 2022.

Dari penjelasan pola komunikasi di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua harus dapat memberikan pengertian, mengawasi, bahkan tetap memegang kendali kondisi psikologi anak. Kedekatan hubungan orang tua dengan anak memiliki peran penting untuk bagaimana orang tua menerapkan pola komunikasi yang ada baik secara interpersonal, verbal, maupun nonverbal. Ketika semua hal ini dilakukan oleh orang tua maka anak remaja akan tetap dalam kendali orang tua. sehingga anak remaja tetap dalam perkembangankarakter yang baik dan benar.³³

G. Orang Tua dan Remaja

1. Definisi Orang Tua

Menurut *kamus besar bahasa Indonesia (KBBI)*, istilah orang tua disebutkan bahwa orang tua artinya ayah dan ibu.³⁴ Menurut pendapat Miami dalam Zaldy Munir (2010) menjelaskan “orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.³⁵

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua adalah anggota keluarga yang paling utama, terdiri dari ayah dan ibu. Memiliki peranan yang penting serta tanggung jawab dalam pembinaan keluarga dan anak-anaknya. Yang dimaksud orang tua

³³ Lamris Sihotang and others, ‘Peran Orang Tua Mengatasi Dampak Negatif Gadget Pada Remaja Kristen’, Prosiding Stt Erikson-Tritt, (2021), hlm. 27–36. (online) <https://e-journal.stteriksontritt.ac.id/index.php/prosiding/article/view/40>. diakses tanggal 26 Juli 2022.

³⁴ Hendri Hendri, ‘Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Konsep Diri Pada Anak’, At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam, (2019), hlm.56. (online) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih/article/view/6528>. diakses tanggal 19 Juli 2022.

³⁵ *Ibid...*, hlm.56-71.

disini adalah orang yang melahirkan anaknya. Orang tua merupakan orang yang mempunyai tanggung jawab dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, dalam membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana kasih sayang.³⁶

2. Peran Orang Tua

Orang tua yaitu terdiri dari ayah dan ibu. Orang tua memiliki peranan penting dalam membimbing dan mendampingi anak-anaknya baik dalam Pendidikan formal maupun non-formal. Peran orang tua itu sendiri dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotor.³⁷ Menurut pendapat Hadi (2016) menjelaskan bahwa “orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak.³⁸

Menurut pendapat Lina dalam skripsi Rendika Syahrana Putra Bhayangkara mengemukakan ada beberapa peran menjadi orang tua yang ideal serta figure teladan yang baik bagi anak, yaitu :

1. Mengubah pola mendidik anak dan mulai menerapkan pola *child center*. Artinya orang tua harus mengambil posisi sejajar dengan anak atau lebih dikenal dengan menjadikan orang tua sebagai sahabat.

³⁶ Efrianus Ruli, ‘Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak’, Jurnal Edukasi Nonformal, (2020), hlm. 143–46. (online) <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/428>. diakses tanggal 07 Juli 2022.

³⁷ Esli Zuraidah Siregar and Nurintan Muliani Harahap, ‘Peran Orang Tua Dalam Membina Kepribadian Remaja’, *Al Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, (2022), hlm. 64– 80. (online) <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alirsyad/article/view/4277>. diakses tanggal 07 Juli 2022.

³⁸ Affan Yusra, ‘Identifikasi Peran Orangtua Dalam Mendampingi Anak Belajar’, *Jambura Guidance and Counseling Journal*, (2022), hlm. 67–74. (online) <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jgcj/article/view/1358>. Diakses tanggal 07 Juli 2022.

2. Menyediakan waktu untuk anak. Komunikasi yang baik memerlukan waktu yang berkualitas. Memanfaatkan waktu yang ada untuk mengajak anak berbicara.
3. Para orang tua khususnya kaum ibu dituntut untuk mampu mengenali bahasa tubuh dari sang anak. Dengan mengenali bahasa tubuh dengan baik, orang tua diharapkan bisa memberikan kasih sayang yang tak hanya dilontarkan dalam kata-kata, tetapi lewat sentuhan bahasa tubuh.
4. Penting bagi orang tua untuk memahami perasaan anak. Banyak kasus terjadi perang dingin antara orang tua dengan anak. Bahkan beberapa anak secara terbuka kabur dari rumah karena merasa orang tuanya tak dapat memahami perasaan mereka.
5. Untuk menjadi orang tua yang ideal, jadilah pendengar yang aktif. Karena pada umumnya anak-anak cenderung ingin didengar.
6. Jadilah orang tua yang menerapkan kedisiplinan dan konsisten di dalam keluarga. Orang tua adalah panutan yang utama bagi anak-anak.³⁹

3. Definisi Remaja

Masa remaja merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan seseorang. Remaja adalah individu yang sedang berada

³⁹ Rendika Syharana, *Skripsi : Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online PUBG Di Desa Gemuh Blaten Rt 07 Rw 02 Kec. Gemuh Kab. Kendal*, (Semarang : Universitas Semarang, 2021), hlm. 33-35.

pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial. Secara psikologis masa remaja merupakan masa untuk berintegrasi dengan orang disekitarnya. Pada masa ini remaja tidak lagi merasa di bawah tingkat orang yang lebih tua tetapi berada dalam tingkatan yang sama, terutama dalam masalah hak.⁴⁰

Remaja merupakan perubahan yang terjadi pada diri seseorang dalam perubahan psikososialnya maupun hal-hal yang menyangkut perubahan fisiknya secara lahiriyah. Dalam hal ini kategori remaja berdasarkan usia sesuai dengan data Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mengatakan “bahwa rentang usia remaja yaitu 10-24 tahun dan yang belum menikah”, seperti halnya yang dikatakan Efendi dan Mukhfidi (2009) “bahwa remaja tidak diukur berdasarkan usia, namun berdasarkan status perkawinan dan tingkat ketergantungan terhadap orang tua”.⁴¹

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Masa remaja adalah masa individu mulai mencari jati dirinya yang sebenarnya dengan cara mencaritahu, mencoba, gagal, dan akhirnya menemukan apa yang sesuai dengan dirinya, masa ini pun penuh gejolak karena terjadinya pertumbuhan fisik, yang akan mempengaruhi perkembangan berpikir, bahasa, emosi, dan sosial

⁴⁰ Dwi Kurnia Hidayanto and others, ‘Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) Pada Remaja (Literature Review)’, *Jurnal Publisitas*, (2021), hlm. 73–79 . (online) <http://ejournal.stisipolcandradimuka.ac.id/index.php/JurnalPublisitas/article/download/67/43>. diakses tanggal 12 Juni 2022.

⁴¹ Muhammad Arfan Said, “Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Remaja Pecandu Game Online MLBB Dengan Keluarga Di Kelurahan Mareku”, Vol.02, *Journal Of Educational and Language Reseacrh*, (2023), hlm.3.(online) <https://www.bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/5317>. diakses tanggal 13 Juni 2023.

anak. Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat salahsatunya dalam aspek kepribadian. Proses perkembangan ini dipengaruhi oleh dua hal yang berasal dari dalam diri dan lingkungan pun memegang peranan.⁴²

Selanjutnya menurut pendapat Hurlock ciri-ciri masa remaja adalah sebagai berikut :

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting, karena perkembangan fisik, mental yang cepat dan penting dan adanya penyesuaian mental dan pembentukan sikap, nilai dan minat baru.
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan, adanya suatu perubahan sikap dan perilaku dari anak-anak menuju dewasa.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan, adanya 5 (lima) perubahan yang dimiliki dan bersifat universal yaitu perubahan emosi, perubahan tubuh, minat dan pola perilaku, dan perubahan nilai.
- d. Masa remaja sebagai usia bermasalah, dimana pada masa kanak-kanak masalah-masalah yang dihadapi sebagian besar diselesaikan oleh guru dan orang tua sehingga kebanyakan remaja kurang berpengalaman dalam mengatasi masalah.

⁴² Riskha Ramanda, dkk, '*Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Body Image Bagi Perkembangan Remaja*', Journal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling, (2019), hlm. 121. (online) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/5019>, diakses tanggal 19 Juni 2022.

- e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas, dimana remaja berusaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya.
- f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, karena adanya anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak yang menyebabkan orang dewasa harus membimbing dan mengawasi.
- g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik, karena remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
- h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, karena remaja mulai memutuskan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan orang dewasa.

Pada masa ini seseorang remaja tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Karena masa ini remaja telah mengalami berbagai perubahan mengenai dirinya baik perkembangan fisik maupun psikologis.⁴³

4. Teori Bioekologi (*Bronfenbrenner*)

Teori bioekologi ini menyatakan bahwa perkembangan remaja dipengaruhi oleh proses dua arah antara remaja dan lingkungan.

⁴³ Lilis Karlina, 'Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja', *Edukasi Nonformal*, (2020), hlm. 147–58. (online) <https://ummaspul.e-journal.id/JenFOL/article/view/434>, diakses tanggal 12 Juli 2022.

terdekatnya. Teori tersebut juga memahami perkembangan seseorang, khususnya anak-anak dan remaja, dalam konteks jaringan relasi (*web of relationships*). Teori bioekologi yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner juga dapat memberikan perspektif yang lebih baik untuk memahami perkembangan remaja dalam kaitan dengan keluarga mereka karena teori bioekologi menunjukkan bahwa remaja dan keluarga mereka tidak dapat dipahami secara terpisah dari jaringan relasi lain yang ada di sekitar remaja maupun keluarga remaja.⁴⁴

H. Definisi Pecandu *Game Online*

1. Pecandu *Game Online*

Menurut pendapat Arthur dalam skripsi Rendika Syahrana mendefinisikan kecanduan adalah “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*”, yang dimaksud di sini adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif, kecanduan atau *addictive disorder* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambahkan gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan.⁴⁵

⁴⁴ Ivan Christian, 'Remaja Dalam Budaya Keluarga: Kontribusi Teori Urie Bronfenbrenner Bagi Pelayanan Kaum Muda', *BLA*: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual, (2022), hlm. 15–32. (online) <http://www.jurnalbia.com/index.php/bia/article/view/301>. diakses tanggal 12 Februari 2022.

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 35-36.

2. *Game Online*

Game atau permainan merupakan bentuk kegiatan yang tujuannya untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas seharian. Seiring perkembangan zaman, *game* atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet.⁴⁶

Menurut pendapat Andrew Rollings dan Ernest Adams dalam Rahmawati *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.⁴⁷

Game saat ini tidak seperti yang dulu, karena *game* dahulu yang hanya bisa dimainkan oleh maksimal dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi yang pesat terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan oleh 10 orang sekaligus atau lebih dalam bermain *gamenya* dalam waktu bersamaan, walaupun *game* ditunjukkan untuk anak-anak,

⁴⁶ Kusumawati, "Komunikasi verbal dan nonverbal", Al-Irsyad, (2019), hlm. 27-28. (online) <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad/article/view/6618>. diakses tanggal 07 Juni 2022.

⁴⁷ Temas Miko, dkk, 'Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online. PUBG Mobile', (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USK)', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, (2022), hlm. 1-11. (online) <http://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/18962>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

tetapi tidak sedikit juga pengguna *game online* adalah dikalangan anak remaja yang kerap memainkannya.⁴⁸

Kehadiran *game online* dapat menumbuhkan apresiasi anak remaja pada teknologi karena permainan ini dapat pula merangsang kreativitas. maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang. Pada saat seseorang mulai merasa, bahwa permainan bukan sekedar untuk dinikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasi maka bencana mulai menghadang. Semakin sering memainkan suatu *game online* maka semakin sulit juga untuk tidak memainkan *game* tersebut dan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan.⁴⁹

Dari penejelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang termasuk dalam hal ini ditandai dengan kontrol yang buruk atas *game*, dimana *game* diberi prioritas lebih tinggi daripada aktivitas lainnya. Perilaku ini terus berlanjut meskipun memiliki konsekuensi negatif baginya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu mengatur waktu bermain game. Akibatnya, remaja menjadi abai terhadap dunia nyata dan peran di dalamnya, seperti belajar dan membantu orang tua.⁵⁰

⁴⁸Masyita, dkk, 'Tinjauan Sosiologi Pecandu Game Online (Studi Kasus Di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros', (Universitas Hasanuddin, 2021), hlm.48. (online) <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/11393/>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

⁴⁹ Rita Rena Pudyastuti, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Penerbit P4I, 2023). hlm. 12.

⁵⁰ Hadisaputra Hadisaputra, dkk, 'Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, (2022), hlm. 391–402. (online) <https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/1690>. diakses tanggal 12 Juli 2022.

I. Ciri-Ciri Kecanduan *Game online*

Menurut pendapat Muhammad Rizai “Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur, dalam Jurnal *Journal of Contemporary Islamic Counselling*. Februari 2021, mengatakan bahwa seseorang dapat dikatakan kecanduan jika individu bermain *game online* lebih dari 30 menit dalam sehari atau lebih dari 3 kali. Dari sumber yang sama disebutkan ciri-ciri kecanduan *game online*, seperti:

1. Bermain *game* yang sama lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bisa bermain *game*.
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *game* yang sama.
4. Bisa memiliki teman atau komunitas pecinta *game*.
5. Kesal dan marah jika dilarang bermain *game*.
6. Senang menularkan hobi bermain *game* tersebut.
7. Sangat antusias jika ditanyakan masalah *game*.
8. Menghabiskan waktu di luar sekolah hanya untuk bermain *game*.
9. Tertidur, tidak mengerjakan tugas, dan mendapat nilai jelek di sekola.
10. Lebih memilih bermain *game* daripada bermain dengan teman.⁵¹

J. Faktor Kecanduan *Game Online*

Adapun faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja yaitu faktor internal dan eksternal:

⁵¹ Muhammad Rizai, ‘Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur’, *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, (2021), hlm. 101–14. (online) <https://jurnal.pabki.org/index.php/jcic/article/view/79>. diakses tanggal 08 April 2022.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang bersal dari dalam diri individu yang menjadikan remaja bisa dikatakan memiliki kecanduan (adiksi) terhadap *game online*. Faktor internal diantaranya yaitu:

- a. Keinginan yang kuat dari diri seorang anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *game* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan seorang anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c. Kurangnya *self control* dalam diri seorang anak, sehingga remaja kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.⁵²

2. Faktor Eksternal

Faktor eskternal adalah faktor yang berasal dari luar individu seperti lingkungan keluarga dan masyarakat, yang yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut :

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang

⁵² Satrio Putra Permana, 'The Relation Between Self-Control With Mobile. Pubg Online Gaming Addictions' (Untag 1945 Surabaya, 2020). (online) <http://repository.untagsby.ac.id/id/eprint/15537>. diakses tanggal 22 Maret 2022.

tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya.

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga seorang anak memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Kurang kegiatan Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.⁵³

K. Dampak Pecandu *Game Online*

Menurut Pendapat King & Delfabbro dalam Eryzal Novrialdy (2019) menjelaskan kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.⁵⁴

Adapun dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi 5 (lima) aspek sebagai berikut:

⁵³ Sapto Irawan and DIna Siska W., 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik', *Jurnal Konseling Gusjigang*, (2021), hlm. 9–19. (online) <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/5646>. diakses tanggal 17 Juni 2022.

⁵⁴ Saputra Rian, 'Analisi Kecanduan *Game Online* Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidding ' (Ikip PGRI Pontianak, 2022). (online) <http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1180/>. diakses tanggal 04 April 2022.

- 1). Aspek kesehatan. kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.
- 2). Aspek psikologis. banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
- 3). Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun.
Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.
- 4). Aspek sosial. Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat

kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online*.

- 5). Aspek keuangan bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*.⁵⁵

⁵⁵ Novrialdy “Kecanduan *Game Online* Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya”, Buletin Psikologi, (2019), hlm. 158. (online) <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402>. diakses tanggal 17 Juni 2022.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata, gambar, bukan angka-angka.⁵⁶ Menurut Menurut Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang di kutip oleh Ade Lestari, penelitian kualitatif pengamatan terhadap tindakan procedural dari data deskriptif dari kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵⁷

Sementara itu, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun rekayasa manusia.⁵⁸ Sedangkan penelitian kualitatif deskriptif yang dimaksud peneliti di sini adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan memperlihatkan bagaimana Pola komunikasi orang tua Pada remaja pecandu *game online* di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data. Dalam studi ini para peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan

⁵⁶ Iqbal Moha, 'Resume Ragam Penelitian Kualitatif', (2019). hlm. 11. (online) <https://osf.io/preprints/inarxiv/wtncz/download>. diakses tanggal 13 Februari 2022.

⁵⁷ Ade Lestari, Azmi Fitriasia,dkk, 'Metodologi Ilmu Pengetahuan Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Bentuk Implementasi', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, (2022), hlm. 56– 60. (online) <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9710>. diakses tanggal 13 Februari 2022.

⁵⁸ Imelda Imelda dkk, 'Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa', *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2021), hlm. 64–70. (online) <http://www.journals.ukitoraja.ac.id/index.php/ej/5>. diakses tanggal 13 Februari 2022.

perlakuan-perlakuan tertentu terhadap objek penelitian, semua kegiatan atas peristiwa berjalan seperti apa adanya.⁵⁹

B. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dipenelitian ini adalah peneliti kualitatif, karena lebih mengutamakan kualitas dan kedalaman analisis data. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang lebih menekankan pada pengumpulan data yang bersifat kualitatif (tidak berbentuk angka) dan menggunakan analisis kualitatif dalam pemaparan data, analisis data dan pengambilan kesimpulan. Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif yang akan peneliti dapatkan adalah melalui hasil wawancara, serta dokumentasi.⁶⁰

C. Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland dalam Lexy J. Moleong, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan Tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain sebagainya.⁶¹ Adapun sumber data penelitian merupakan asal atau tempat data penelitian diperoleh. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data yaitu data primer dan sekunder dengan penjelasan sebagai berikut :

⁵⁹ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)* (Deepublish, 2018). hlm. 8

⁶⁰ Muhammad Rizal Pahleviannur and others, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Pradina Pustaka, 2022). hlm. 154-159.

⁶¹ Indah Muzayana, 'Analisis Pesan Dakwah Dalam Instagram@ Tarbiyah. Generation'(IAIN Kediri, 2022). hlm. 23.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari lapangan dimana peneliti akan melakukan penelitian. Data primer merupakan data yang bersumber dari data observasi dan wawancara.⁶² Dalam penelitian ini peneliti telah mengambil data penelitian yang berjumlah 20 data, yang dimana dari 20 data tersebut terdiri dari 10 data dari remaja pecandu *game online* dan 10 data dari orang tua remaja pecandu *game online* yang ada di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang bersumber dari data-data dokumen. Data dokumen yang dimaksud disini adalah data yang bersumber dari buku, laporan hasil penelitian, jurnal, dan lain- lain.⁶³ Sumber data sekunder juga merupakan yaitu sumber data yang diperoleh secara tidak langsung, memberikan data kepadapeneliti, tetapi melalui dokumen, buku jurnal dan lainnya. Dalam penelitian ini buku-buku dan jurnal yang relavan dengan penelitian ini digunakan guna memperkuat penelitian ini. Serta bukti-bukti dokumentasi pada saat melakukan penelitian nantinya.

⁶² Kaharuddin Kaharuddin, 'Kualitatif: Ciri Dan Karakter Sebagai Metodologi', *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, (2020), hlm. 1-8. (online) <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/4489>, diakses tanggal 13 Februari 2022.

⁶³ *Ibid.*, hlm.4.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung ke pada orang tua remaja (13-17 Tahun) yang mengalami masalah kecanduan pada *game online* yang ada di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, dengan tujuan untuk menggali data yang diperlukan oleh penulis, sesuai dengan yang dipaparkan pada bab satu pendahuluan, yaitu latar belakang masalah.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena hal tersebut merupakan bagaimana seorang peneliti dapat mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Pengumpulan data yang dimaksud yaitu untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan dan informasi yang dapat dipercaya. Untuk memperoleh data yang dimaksud tersebut, dalam penelitian dapat digunakan berbagai macam teknik, diantaranya dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.⁶⁴

Dalam penelitian ini lebih fokus menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Menurut pendapat Nasution dalam Vidriana Oktoviana Bano menyatakan bahwa observasi ialah dasar dalam semua ilmu pengetahuan.

Para ilmuwan bisa bekerja atas dasar data yang ada, yaitu fakta mengenai

⁶⁴ Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik* (Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019). hlm. 115.

dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data yang dikumpulkan memakai alat bantu yang canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan sangat jelas.⁶⁵

Dengan metode observasi ini dapat membantu peneliti untuk memperoleh data dengan mendatangi objek penelitian, kemudian mengamati proses komunikasi yang terjadi di sekitar lokasi penelitian khususnya khususnya komunikasi yang berkenaan dengan pola komunikasi orang tua pada remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* yang ada di di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan.

2. Wawancara

Menurut pendapat Esterberg dalam Vidriana Oktoviana Bano menyatakan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab mengenai topik tertentu, sehingga dapat dikonstruksikan makna di dalam topik tersebut. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau pada keyakinan pribadi dan atau pada pengetahuannya.⁶⁶

Situasi wawancara antara peneliti dengan para informasinya (narasumber) mempengaruhi kualitas wawancara mendalam atau kualitas yang diperoleh. Oleh sebab itu, pewawancara perlu mengontrol situasi

⁶⁵ Muhammad Rizal and others, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Angewandte Chemie. International Edition*, 6(11), 951–952., 2022.

⁶⁶ *Ibid.*, hlm. 124.

sosial wawancara mendalam agar datanya berkualitas dalam arti valid. Dengan menggunakan teknik wawancara ini maka bisa di ketahui sejauh mana “*Pola Komunikasi Orang Tua Pada Pada Remaja (13 -17 Tahun) Pecandu Game Online Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan*”.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pelengkap diantara dua metode lainnya yaitu observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian akan semakin kredibel jika didukung oleh foto-foto atau karya seni yang telah ada.⁶⁷ Dengan melakukan teknik pengumpulan dokumentasi peneliti juga bisa memperkuat penelitiannya karena memang benar-benar adanya bahwa peneliti melakukan observasi dan wawancara mengenai pola komunikasi orang tua dan remaja (13-17 Tahun) pecandu *game online* di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan maka bukti-bukti dokumentasi tersebut bisa memperkuat penelitian.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/ tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas serta lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya. Analisis data penelitian kualitatif merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan bagian-bagian yang saling berkaitan antara bagian-bagian dan keseluruhan dari

⁶⁷ Fenny Rita Fiontika, dkk, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Padang Sumatra Barat:PT Global Eksekutif Teknologi: 2022), hlm. 24.

data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan tipologi atau klasifikasi.⁶⁸ Menurut pendapat Miles dan Huberman dalam Ali Anggito dan Johan Setiawan, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis kualitatif dilakukan secara tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemustan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Setelah data reduksi, maka Langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat,

⁶⁸ D Darussalam, 'Komunikasi Antarpribadi (Studi Orangtua Dengan Anak Pecandu *Game Online* Di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)', 2020.

bagan, hubungan antar katagori, flowchart dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.⁶⁹

3. Kesimpulan/Verifikasi

Setelah melakukan penyajian data yang penyajiannya bisa berbentuk uraian singkat, bagan ataupun hubungan antar katagori, Selanjutnya adalah verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Setelah peneliti mencari data dilapangan sebagai bahan untuk penelitian, maka peneliti dapat membuat kesimpulan dengan menggunkan data-data itu.⁷⁰

⁶⁹ Ahmad Rijali, 'Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin',(2018), hlm. 81–95. (online) <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/2374>. diakses tanggal 27 Juni 2022.

⁷⁰ Eko Murdiyanto, 'Penelitian Kualitatif (Teori Dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal)'(Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UPN” Veteran ..., 2020). (online) <http://eprints.upnyk.ac.id/24095/1/Penelitian%20Kualitatif%20Eko%20mUrdiyanto.pdf>. diakses tanggal 27 Juni 2022.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan dan menguraikan data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap Orang Tua Dan Remaja (13 -17 Tahun) Pecandu *Game. Online*. Di Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan. Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan data informasi dengan cara teknik analisis data deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

Pada bab ini juga peneliti akan menjelaskan bagaimana pola komunikasi orang tua pada remaja (13-17 tahun) pecandu *game online* di Desa Tiram, Kec. Tukak Sadai, Kab. Bangka Selatan, serta bagaimana juga penerapan dari pola komunikasi orang tua pada remaja pecandu *game online* di Desa Tiram, Kec. Tukak Sadai, Kab. Bangka Selatan, baik itu penerapan pola komunikasi keluarga dalam bentuk interaksi anatar orang tua dengan anak maupun antara keluarga memiliki implikasi terhadap proses perkembangan anak.

Pada bab ini peneliti juga menejelaskan secara singkat tentang profil dari Desa Tiram sebagai tempat dari objek penelitian .

A. Gambaran Umum

1. Profil Desa

Desa Tiram merupakan daerah dataran datar dengan suhu rata-rata perharinya 28 derajat celsius. Keseharian masyarakat sebagian besar adalah Petani dan Pekebun. Masyarakat umumnya sudah mengolah lahan pertanian dan perkebunan seperti Karet, Sawit dan Lada secara mandiri. namun hasil panen belum seutuhnya menemukan harga yang sebanding

dengan pekerjaan tersebut. Naik turunnya harga perdagangan tanaman tersebut terutama pada saat panen.

Disamping itu, jalan sarana dan prasarana jalan yang dilalui para petani tersebut yang sering sekali menghambat para petani dalam melakukan aktifitas kegiatan sehari-hari serta kegiatan pemberdayaan bagi masyarakat desa, karena pada musim hujan banyak sekali jalan yang rusak apalagi jalan- jalan tersebut banyak sekali dilalui kendaraan-kendaraan besar yang mengangkut hasil pertanian tersebut yang keluar masuk desa. Namun demikian masyarakat Desa Tiram, dengan kondisi lahan yang subur, dan karakteristik masyarakat yang saling tolong menolong, sehingga hasil- hasil pertanian maupun perkebunan di Desa Tiram sangat menguntungkan mereka dan dapat menunjang kehidupan keluarga.⁷¹

2. Jumlah Kependudukan

Jumlah Penduduk Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai Kabupaten Bangka Selatan per tanggal 31 Desember 2022 sebanyak 2217 Jiwa yang terbagi kedalam 689 KK. Dengan kepadatan penduduk 96 Jiwa per Kilo Meter. Komposisi penduduk menurut jenis kelamin, jumlah penduduk laki- laki per tanggal 31 Desember 2022 sebesar 1155 jiwa, lebih besar dibanding jumlah perempuannya sebesar 1062 jiwa.⁷²

⁷¹ Dikutip dari *Kuisisioner Profile Desa Tiram 2022*, didapat dari Alfi Nurhakim, Sekretaris di Kantor Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, yang dikirim melalui WhatsApp dalam bentuk *word* pada 23 Maret 2023.

⁷² Dikutip dari *Kuisisioner Profile Desa Tiram 2022*, didapat dari Alfi Nurhakim, Sekretaris di Kantor Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, yang dikirim melalui WhatsApp dalam bentuk *word* pada 23 Maret 2023.

3. Potensi Desa

Potensi ekonomi unggulan Desa Tiram adalah di bidang Perkebunan / Pertanian / Perikanan). Potensi ini didukung oleh luas lahan pertanian produktif 1.500 hektar). Berikut rincian potensi yang ada di Desa Tiram.

Tabel 1. Potensi ekonomi di bidang perkebunan dan pertanian Desa Tiram.

No	Jenis Perkebunan / Pertanian	Luas Lahan	Hasil Produksi
1.	Perkebunan Kelapa sawit (70%)	1050	3 ton/ha
2.	Karet (30%)	450	300 kg/ha
3.	Lada 3%	50	1ton/ha
4.	Perikanan	5	1ton/ha
5.	Peternakan	30	5ekor/ha

4. Infastruktur Desa

Selain itu potensi yang ada di Desa Tiram salah satunya adalah di bidang perdagangan :

a. Pasar Desa

Pasar Desa di Desa Tiram belum ada karena terkendalanya pembebasan lahan di Desa Tiram, dan juga dikarenakan belum adanya tempat yang benar-benar bisa dijadikan pasar desa, karena terkendala oleh pembuangan limbah.

b. Sarana Irigasi

Sarana Irigasi yang telah ada di Desa Tiram berupa Irigasi Sekunder dan Primer.

c. Infrastruktur Pendukung yang lain

Antara lain meliputi fasilitas pendidikan, fasilitas kesehatan, fasilitas peribadatan, fasilitas perumahan, fasilitas perkantoran, fasilitas olah raga dan rekreasi, fasilitas MCK, fasilitas perdagangan dan jasa dan seterusnya.⁷³

B. Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13 -17 Tahun) Pecandu *Game Online* Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan

Komunikasi menjadi peranan terpenting bagi kehidupan manusia dalam berinteraksi di kehidupannya sehari-hari. Terutama komunikasi yang terjadi didalam masyarakat terkecil yaitu keluarga. Di dalam sebuah komunikasi *feedback* merupakan hal yang diharapkan, untuk mampu mencapai tujuan yang dimaksud dalam berkomunikasi. Komunikasi berasal dari bahasa latin (*cum*) yaitu kata depan yang berarti dengan, bersama dengan, dan unus yaitu kata bilangan yang berarti satu. Dari kedua kata-kata itu terbentuk kata benda *cummunio* yang dalam bahasa Inggris menjadi *cummunion* yang berarti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, hubungan.⁷⁴

⁷³ Dikutip dari *Kuisisioner Profile. Desa Tiram 2022*, didapat dari Alf i Nurhakim, Sekretaris di Kantor Desa Tiram Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, yang dikirim melalui WhatsApp dalam bentuk *word* pada 23 Maret 2023.

⁷⁴ *Ibid...*, hlm. 31.

Adapun sebelumnya komunikasi di dalam sebuah keluarga adalah penyampaian pesan dari ayah, ibu, orang tua, anak, suami, istri, mertua, kakek, nenek maupun sebaliknya sebagai penerima pesan. Pesan yang disampaikan dalam komunikasi tersebut dapat berupa informasi, nasehat, petunjuk, pengarahan, maupun meminta bantuan. Komunikasi yang terjadi dalam keluarga merupakan suatu komunikasi yang unik, dan komunikasi yang terjadi didalam keluarga tentu akan melibatkan paling sedikit dua orang yang mempunyai sifat, nilai-nilai, pendapat, sikap, pikiran dan perilaku yang khas dan berbeda-beda.⁷⁵

Dari proses komunikasi sendiri, akan timbul pola, model dan bentuk serta bagian-bagian kecil yang berkaitan erat dengan proses komunikasi. Pola komunikasi sendiri di artikan sebagai suatu sistem penyampaian pesan melalui lambang tertentu, mengandung arti, dan pengoperan perangsang untuk mengubah tingkah laku individu lain. Sehingga penerapan sebuah pola komunikasi di dalam keluarga sebagai bentuk interaksi antara orang tua dengan anak maupun antar anggota keluarga memiliki implikasi terhadap proses perkembangan emosi anak ataupun anggota keluarga itu sendiri, dan didalam proses komunikasi tersebut, setiap anggota keluarga akan belajar mengenal dirinya serta memahami perasaannya sendiri maupun perasaan orang lain. jika pola komunikasi yang tercipta di lembari dengan cinta dan kasih sayang dengan memposisikan anak sebagai subjek yang harus dibina,

⁷⁵ Siti Rahmah, 'Pola Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak St. Rahmah UIN Antasari Banjarmasin', *Jurnal Alhadharah*, 17.33 (2018), 13-31.

dibimbing, dan dididik, dan bukan hanya sebagai objek semata.⁷⁶ Selain itu juga pola komunikasi dapat berlangsung dengan baik, jika proses komunikasinya baik, sehingga dapat menghasilkan komunikasi yang lebih efektif.

Pada bab ini juga peneliti akan membahas mengenai pola komunikasi orang tua pada remaja pecandu *game online* (13-17 tahun) di Desa Tiram, Kec. Tukak Sadai, Kab. Bangka Selatan yang gunanya untuk mengetahui kemacetan dan juga hambatan dalam proses komunikasi antara orang tua dengan remaja pecandu *game online*. Karena setiap ikatan keluarga khususnya orang tua harus memiliki keseimbangan dalam berkomunikasi dengan anak, karena tanpa adanya keseimbangan ini, interaksi akan mengalami kemacetan dan kegagalan dalam berkomunikasi, yang nantinya akan menimbulkan konflik yang akhirnya merusak keharmonisan hubungan antara keduanya.

1. Pola Komunikasi Membebaskan (*permissive*)

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Milisandi selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* ini mengatakan bahwa:

“Iya dek, saya selaku orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaan, terkadang tidak pernah menanyakan kepada anak saya apa saja yang ia mainkan di hpnya, apalagi yang namanya *game online*, saya tidak terlalu paham apa namanya *game online*, dan dia tidak pernah menceritakan kepada saya terkait permainan apa yang sedang ia mainkan, paling saya selaku orang tua disaat ia meminta uang saya kasih, terkadang saya selaku orang tua pernah menasehati, tapi emang dasar anaknya aja dek, akan tetapi selama dia saya kasih hp dan bermain *game online* saya biarin aja dek,

⁷⁶ *Ibid.*, hlm. 24.

yang penting di saat dia bermain di luar rumah bisa pulang tepat waktu, apalagi saya yang pagi-pagi udah harus berangkat kerja, jadi tidak ada waktu untuk mengontrolnya.”⁷⁷

Selain itu, Rhido selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

“Ya saya sudah cukup lama memainkan *game online* ini kak, bahkan hampir 3 tahun lamanya saya memainkannya, disaat saya bermain *game*, orang tua saya pernah sih menasehati saya yang sudah keseringan memainkan *game* ini, tapi ya saya tidak begitu peduli kak, karena orang tua saya juga pagi-pagi udah pada sibuk kerja, jadi untuk menghilangkan rasa bosan saya dirumah, lebih baik bermain *game*”.⁷⁸

Selanjutnya Zaima selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* mengatakan bahwa :

“Wah dek, saya tidak tau *game online* itu apa, sering juga saya marahin, karena berisik kalau udah tengah-tengah malam gitu dek, tapi memang dasar anaknya aja, yang gak mau denger, kalau saya marah kadang dia berhenti mainnya, tapi setelah itu dia lanjut lagi, jadi terkadang ya saya biarkan aja dek, tapi kalau saya selaku orang tua sih tidak melarang. asalkan masih wajar, dan di saat main di luar rumah pulang nya bisa tepat waktu aja”.⁷⁹

Selain itu, Ariel selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

“Iya kak, saya memang memainkan *game online*, saya memainkan game ini, biasanya dalam sehari hampir 3 jam, disaat saya bermain *game* ini orang tua tidak pernah melarang, paling sekedar mengingatkan saya pulang aja, kalau marah ya pasti pernah, cuma kadang saya tidak menghiraukan juga kak, karena saya juga orangnya tertutup.

⁷⁷ Milisandi, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 31 Maret 2023.

⁷⁸ Rhido, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 31 Maret 2023.

⁷⁹ Zaima, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 04 April 2023.

jadi ya saya cuma iya-iya aja, asalkan kalau jam pulang ya pulang, apalagi orang tua saya yang sibuk kerja, dari pagi sampai sore, jadi dirumah saya tidak ada temen, untuk menghilangkan rasa bosan itu ya saya memilih untuk bermain *game*".⁸⁰

Selanjutnya Puryati selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* mengatakan bahwa :

"Saya tau apa itu *game online* dek, cuma terkadang saya biarkan, karena saya selaku orang tua tidak begitu melarang, karena pecuma saja saya larang, kalau emang dasar anaknya yang bandel susah, apalagi anak saya sifatnya tertutup. terkadang saya juga kasihan kalau dianya saya marah-marah terus, jadi ya gak apa-apa dia main *game*, dari pada nantinya dia adamelakukan hal-hal yang bukan-bukan".⁸¹

Selain itu, Dendi selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

"Iya kak, saya memang mamainkan *game online*, saya sudah cukup lama memainkan *game* ini, mungkin hampir 3 tahun lamanya, selama saya memainkan *game* ini, orang tua saya termasuk ibu saya pernah memarahi saya, memarahi di sini maksudnya memarahi dalam hal yang positif, kadang saya ajagak peduli, karena saya juga udah besar, jadi saya tau lah mana baik buruknya, karena saya tidak ada lagi kerjaan selain bermain *game online*".⁸²

Selanjutnya Selanjutnya Puryati selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* mengatakan bahwa :

"Saya tau apa itu *game online* dek, cuma terkadang saya biarkan, karena saya selaku orang tua tidak begitu melarang, karena pecuma saja saya larang, kalau emang dasar anaknya yang bandel susah, apalagi anak yang masih terbilang belum dewasa itu susah dibilangnya, jadi kadang saya jugakasihani kalau hpnya saya ambil, karena sekarang dimana-mana anak-anak sudah punya hp semua, jadi ya gak apa-apa dia main *game*, terkadang juga sudah saya biarkan dek".⁸³

⁸⁰ Ariel, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 04 April 2023.

⁸¹ Puryati, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

⁸² Dendi, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

⁸³ Puryati, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

“Ya kak, saya memainkan *game online*, bahkan sudah dari kelas 4 SD sayasudah memainkannya, biasanya saya bisa berjam-jam dalam sehari memainkan *game* tersebut., mungkin hampir 3 jam lamanya, selama saya main *game* terkadang ibu saya sering sih marah-marah, misalnya, main *game* terus gitu kak, tapi kalau untuk melarang saya tidak pernah, dan kadang saya pun tidak peduli,kalau untuk melarang bermain *game* tidak pernah, asalkan kalau miannya diluar rumah bisa pulang tepat waktu aja”.⁸⁴

Selanjutnya Selanjutnya Hermayati selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* mengatakan bahwa :

“Saya selaku orang tua tidak tau apa itu *game online* dek, kalau pun disitahpnya kasihan juga dengan dia, yang melihat teman-temannya selalu memainkan hp yang mungkin teman-temannya juga sedang bermain game yang sama dengannya,jadi sekarang saya biarkan saja ia mau bermain *game online*, karena saya juga gak bisa berbuat apa-apa kalau dianya juga kadang- kadang gak ada saya dirumah tetap memainkan *game online* tersebut”.⁸⁵

Selain itu, Michel Sapriyina selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

“Iya kak, saya bermain *game online* sebenarnya terbilang baru, tetapi kadang dalam sehari saya bisa berjam-jam memainkannya yang selalu untuk seringnya saya bermain *game* sebenarnya orang tua saya pernah memarahi saya terkait saya yang keseringan main hp, cuma saya acuh tak acuh gitu kak, bahkan di saat orang tua saya menyuruh saya untuk melakukan salah satupekerjaan rumah lah, saya tetap membawa hp sambil bermain *game online*”.⁸⁶

⁸⁴ Muhammad Riski, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

⁸⁵ Hermayati, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

⁸⁶ Michel Sapriyina, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

Selanjutnya Eni Wulandari selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* mengatakan bahwa :

“Saya tau dek kalau dia sering bahkan hampir setiap hari bermain *game online*, tetapi saya tidak begitu melarang walaupun sering saya nasehati terkait dampak bermain *game* dia masih tetap memainkannya, emang dasar anaknya aja dek kadang- kadang susah dibilangin, jadi ya saya ikuti saja maunya dia gimana, kalau untuk melarang saya tidak melarang, dari pada ia pergi mainnya gak jelas entah kemana, jadi saya biarkan dia bermain *game* saja”.⁸⁷

Selain itu, Aidil selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

”Benar saya memang bermain *game online* kak, dan kalau hari libur saya bisa berjam-jam memainkannya terbilang hampir 1 hari lah, terutama untuk menghilangkan rasa bosan selama di rumah, setiap saya bermain *game online* ini juga orang tua saya tidak pernah melarang, jadi saya ya asyik-asyik aja, karena orang tua saya juga ada kesibukan lain, jadi tidak pernah sih untuk menegosiasikan kepada saya misalnya hanya untuk mengendalikan saya dalam bermain *game*”.⁸⁸

Dari hasil wawancara yang di jelaskan oleh beberapa orang tua dan remaja yang kecanduan *game online*, di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, di atas dapat peneliti mendeskripsikan bahwa kebanyakan memiliki kemiripan jawaban di antaranya, serta orang tua yang memiliki pola komunikasi permissif terhadap anaknya yang pecandu *game online* seperti di atas pasti orang tuanya lebih bersikap

⁸⁷ Eni Wulandari, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 06 April 2023.

⁸⁸ Aidil, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 06 April 2023.

mengalah, menuruti semua keinginan anak secara berlebihan, serta membebaskan si anaknya dalam bermain *game online* dengan jangka waktu yang cukup lama tanpa ada larangan dan batas waktu untuk bermain *game online*, tanpa batas waktu inilah yang menyebabkan anak menjadi kecanduan dalam bermain *game online* tersebut. Dalam hal ini hubungan antara orang tua dengan anak, suatu kontradiksi dan ketegangan adalah hal yang biasa, ini karena mempunyai pemikiran yang berbeda-beda. Sehingga kontradiksi tidak dapat terelakan atau tidak bisa dihindarkan, yang terpenting orang tua mengetahui bagaimana cara mengurangi dan mengatasi ketegangan yang terjadi dalam keluarga. Hal diatas berkaitan dengan pola komunikasi permissif (membebaskan), dengan ditandai adanya kebebasan tanpa batas kepada anak. Dalam hal ini orang tua juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memenuhi keinginan yaitu bermain *game* tanpa memberikan batasan-batasan untuk melakukan hal tersebut. Seperti yang kita ketahui Komunikasi merupakan salah satu elemen yang paling tepat dalam membentuk karakter anak dari orang tua dimana peran komunikasi tersebut akan terlihat bagaimana pesan itu disampaikan dalam menunjang pertumbuhannya untuk mengarah ke suatu hal yang baik, komunikasi akan membawa pesan positif kepada pola pikir seorang anak karena di masa pertumbuhannya pola pikir seorang anak masih tergolong mudah di kontaminasi dengan hal– hal yang buruk terlebih di era kemajuan teknologi saat sekarang ini. Peran serta orang tua seharusnya dalam persoalan di atas sangatlah dibutuhkan untuk membangun komunikasi yang efektif dan agar supaya anak tidak menjadi kecanduan dengan *game onlinenya*.

2. Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan ibu Santi selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* ini mengatakan bahwa:

“Saya selaku orang tua pasti tau apa yang dia mainkan di hpnya dekkarena saya tipikal orang tua yang sering marah-marah kalau memang udah gak wajar, masak gara-gara main game apa-apa disuruh orang tua gak mau, nah saya gak mau tuh anak saya kayak gitu, pokoknya gak apa-apa dia maim *game* asalkan kalau waktu sholat ya sholat dulu, kalau waktunya makan ya makan, kalau dianya gak mau tetap saya ingatkan berulang-ulang gitu dek”.⁸⁹

Selain itu, Deri selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

“Waduh kak, kalau bermain *game online* itu bahkan setiap hari, dalam sehari saya bisa menghabiskan waktu sebanyak 8 jam hanya untuk bermain game, dan untuk orang tua saya selama saya bermain *game* ini, lebih posesif gitu kak, jam tidur saya aja suka di atur, tetapi walaupun saya terbilang sudah kecanduan, kalau disuruh ibu saya buat beliin sesuatu tetap saya tinggalkan dulu bermain *game* nya”.⁹⁰

Selanjutnya Ayani selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* mengatakan bahwa :

”Iya dek, saya tau apa itu *game online*, dalam hal ini saya tipe orang tua yang sangat tegas dek kalau sama anak, saya selalu mengawasi kegiatan anak saya termasuk dia main game, kalau saya suruh berhenti ya pasti dia berhenti, kadang untuk mengalihkan dia dari kecanduan bermain game, saya berikan ia fasilitas berupa latihan voly di lapangan setiap sore dek, hal ini saya lakukan agar dia tidak terus menerus bergantung pada gadget atau permainan *game online*.”⁹¹

⁸⁹ Santi, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 06 April 2022.

⁹⁰ Deri, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 06 April 2023.

⁹¹ Ayani, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

Selain itu, Repi Novanda selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

“Iya kak saya bermain *game online* bahkan hampir tiap hari, saya terbilang kurang aktivitas, dan tidak adanya aktivitas inilah yang bisa membuat saya bisa memainkan *game* ini berjam-jam dalam sehari, ibu saya sering banget menanyakan tentang permainan yang sedang saya mainkan, mungkin ibu saya tau dampak dari keseringan bermain *game*”.⁹²

Selanjutnya Eka Wati selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* mengatakan bahwa :

“Kalau saya udah pasti tipikal orang tua yang harus tau setiap kegiatan yang dilakukan anak saya dek, siapa sih yang gak mau anaknya nurut pasti mau, yatapi tida semunya juga, kalau terlalu melarang ya enggak juga sih dek, tetapi kalau udah waktunya berenti, ya berenti. dia juga biasanya main *gamennya* cuma dirumah, jadi saya masih bisa mengontrolnya, bandel ya ada dek, tetapi kalau saya udah marah ya dia pasti takut juga”.⁹³

Selain itu, Rehan Kurniawan selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

“Ya kalau bermain *game* ya pasti main kak, orang tua saya pasti selalu mengawasi saya, kadang suka juga marah-marah karena saya keseringan bermain *game*, tapi kalau disuruh berhenti ya saya berhenti kak , kadang orang tua saya juga sering mengalihkan saya dari bermain *game* hanya untuk menjaga adiksaya gitu, tapi kalau untuk bermain *game* ya terkadang ada waktu-waktunya juga kak dikasih sama ibu saya”.⁹⁴

Dari hasil wawancara yang di jelaskan oleh beberapa orang tua dan remaja yang kecanduan *game online*, di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, di atas dapat peneliti mendeskripsikan

⁹² Repi Novanda, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

⁹³ Eka Wati, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 03 April 2023. .

⁹⁴ Rehan Kurniawan, Repi Novanda, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

bahwa orang tua memiliki cara yang sama untuk mengatasi anaknya yang kecanduan *game online*. Sehingga anak mau tidak mau harus menuruti apa yang diperintahkan oleh ibunya, apabila si anak menolak maka akan mendapat hukuman dari orang tua tersebut. Dari hasil wawancara di atas juga dapat dilihat bahwa pola komunikasi oteriter ini sering memiliki aturan-aturan yang kaku terhadap anak dari orang tuanya, dan dalam pola komunikasi dapat dilihat juga bahwa sikap penerimaannya rendah, namun kontrolnya tinggi, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku serta cenderung emosional. Hal ini menjelaskan bahwa dalam hubungan kekeluargaan, khususnya orang tua dengan anak hubungan tidak terdiri atas bagian-bagian yang bersifat satu arah, dimana orang tua yang berusaha mengatur dan mengontrol keinginan anak. Namun, sebaliknya hubungan terdiri dari perubahan yang terjadi antara keinginan-keinginan yang kontradiktif antara orang tua dengan anak. Bahkan pertentangan keinginan ini berdampak padaperilaku anak yang semakin berani melawan orang tua, hanya agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orang tua nya.

Setiap orang selalu mempunyai keinginan-keinginan yang berbeda yang bisa menyebabkan kontradiksi antara orang tua dengan anaknya yang menjadi pecandu *game online*. Orang tua selalu menginginkan anaknya mengikuti perkataannya, tapi keinginan orang tua nya terkadang berbeda dengan anaknya. Misalnya orang tua menginginkan anaknya setiap hari belajar tetapi keinginan tersebut berbeda dengan keinginan anaknya yang lebih tertarik bermain *game online* dari pada harus menghabiskan waktu untuk belajar sendiri. Dalam sebuah hubungan antara orang tua dengan

anaknyanya yang menjadi pecandu *game online* tersebut selalu terjadi kontradiksi didalamnya karena keinginan-keinginan yang berbeda antara orang tua dengan anak. Hal ini tentunya berkaitan dengan pola komunikasi otoriter, yang ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi (keinginan dan kemauan) anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua, karena selain melarang, orang tua dari masing-masing informan diatas, tidak memberikan solusi kepada anak agar mau batah dirumah. Dalam pola komunikasi ini bersikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi.

3. Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Huzami selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* ini mengatakan bahwa :

”Pasti dek, saya selaku orang tua selalu mengontrol waktu kapan dia main, dan kapan dia harus berhenti, apalagi terkait main game terus menerus itu tidak baik buat dia dan kesehatan juga, serta bisa juga mempengaruhi akademiknya dek, karena pengaruh dari itu juga bisa merusak otak, dan saya selaku orang tua yang tegas selalu menasehati baik-baik, pelan-pelan anak akan mengerti kalau diberi nasehat secara baik”.⁹⁵

Selain itu, Danu Wisnu selaku remaja pecandu *game online* dalam penelitian ini mengatakan bahwa :

“Kalau untuk bermain *game* ya main kak, cuma tidak terlalu lama, kalau dalam sehari pasti ada, kadang-kadang saya membantu ayah saya bekerja, atau pun kekebun lah kak, karena kalau saya main berjam-jam saya juga rada takut gitu kak, karena kalau dirumah aturannya memang terjaga gitu, saya selaku anak juga terbuka dengan ibu saya kalau saya mau melakukan sesuatu”.⁹⁶

⁹⁵ Huzami, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 06 April 2023.

⁹⁶ Danu Wisnu, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 06 April 2023.

Dari hasil wawancara yang di jelaskan oleh orang tua dan remaja yang kecanduan *game online*, di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, dengan menggunakan pola komunikasi demokratis (*Authoritative*) di atas dapat peneliti mendeskripsikan bahwa orang tua dari anak pecandu *game online* tersebut, juga memahami bagaimana mengatasi anaknya yang sudah kecanduan *game online* dengan memeberikan salah satu kegiatan selain bermain *game* dengan kesepakatan bersama, tanpa adanya paksaan, namun dilakukan dengan cara menasehati dengan baik, dan perlahan sehingga anak mampu menerima dengan sendirinya, tanpa ada paksaan dari salah satupihak terutama orang tuanya sendiri. Hal ini terjadi juga karena orang tua mampu menerapkan pola komunikasi yang baik, misalnya memiliki hubungan keterbukaan antara orang tua dan anak, hal ini lah yang membuat anak merasa tepat untuk memberikan pendapat, dan pendapat itu akan disepakati bersama, karena orang tua dalam hal ini selalu menghargai kemampuan anak secara langsung.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan 10 informan dari pecandu *game online* yang berada di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, dapat dikatakan bahwa hal ini barkaitan dengan komunikasi yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya, dalam mengatasi masalah kecanduan *game online*, dalam penelitian ini penulis mencoba menganalisis tentang pola komunikasi antara orang tua dengan anaknya atau bisa dikatakan anaknya sudah remaja yang menjadi pecandu *game online* dengan menggunakan teori keseimbangan (*Balance Theory*) dari Fritz Heider dan Theodore pada tahun 1958. Teori

ini mempresentasikan bahwa komunikasi pada dasarnya adalah proses menjaga dan memelihara keseimbangan hubungan, tanpa adanya hubungan keseimbangan ini, interaksi akan mengalami kemacetan dan kegagalan. Dalam teori ini keseimbangan ini dapat dimaknai sebagai proses penyesuaian diri terhadap lawan bicara dengan memahami situasi, kondisi, karakter lawan bicara. Begitu halnya dengan hubungan antara orang tua dengan anak pecandu *game online* ini yang menjadi objek penelitian ini. Dan yang menjadi faktor utama dalam penelitian ini adalah tanpa adanya keseimbangan dalam teori tersebut, interaksi akan mengalami kemacetan dan kegagalan, kemacetan dan kegagalan dalam proses komunikasi orang tua dan anak ini lah yang mengakibatkan dia bisa dikatakan kecanduan dalam bermain *game online*.

Dalam teori keseimbangan (*Balance Theory*) dari Fritz Heider dan Theodore, peneliti menemukan kecocokan atau kesamaan dalam hubungan antara orang tua dengan anak selalu terjadi kontradiksi didalamnya, karena faktor kecanduan *game online* yang menimbulkan ketegangan diantara keduanya, karena dalam teori ini ketika manusia menghadapi ketidakseimbangan maka akan muncul rasa tegang dan tertekan untuk mengembalikannya menjadi seimbang, dalam teori keseimbangan ini berkaitan dengan hubungan individu serta objek dapat menjadi dua sisi, yaitu berbentuk positif dan berbentuk negatif. Karena dalam teori ini keseimbangan hubungan antara orang tua dengan anak pecandu *game online* ini lah yang menjadi konsep utamanya.

Peneliti melihat bahwa hubungan antara orang tua dengan anak terdapat saling tergantung satu sama lain, ketergantungan seperti ini yang dinamakan

hubungan yang tidak seimbang, karena setiap orang tua pasti memiliki keinginan dan perilaku anak sesuai dengan apa yang dia harapkan, tetapi harapan ini hanya berlaku sebelah pihak saja yaitu orang tua dari anak pecandu *game online* ini, ketidakseimbangan pun muncul yang membuat si anak pecandu *game online* ini hanya ingin dimengerti dan dituruti, namun hal anak memiliki rasa ingin tahunya terhadap *game online*, sehingga mereka nekat untuk terus menerus memainkan *game online* tersebut, meskipun mereka tahu kecanduan dalam bermain *game* tersebut tidak baik. Tetapi, rasa ingin tahu tersebut terus mereka lakukan tanpa mereka sadar bahwa mereka telah melanggar kesepakatan dengan orang tua.

Teori Keseimbangan (*Balance Theory*) ini merupakan keseimbangan antara kebutuhan-kebutuhan yang berkonflik di dalam relasi orang tua dan anak. Teori ini juga menjelaskan juga bahwa dalam keluarga harus mengurangi ketegangan dari kegagalan dalam berkomunikasi untuk mencapai suatu keseimbangan yang bisa di terima antara kehendak dan kebutuhan diri sendiri dengan kehendak dan kebutuhan orang lain. Teori ini juga berusaha mengeurangi tekanan- tekanan yang saling berlawanan yang terdapat di dalam hubungan khususnya orang tua dengan anak pecandu *game online*, selain itu didalam teori ini juga dibutuhkan hubungan yang harmonis dalam sebuah keluarga khususnya orang tua dengan anak agar tidak terjadi kemacetan dan kegagalan dalam proses komunikasi, karena orang tua harus bisa menjaga keseimbangan lawan bicara khususnya anak dengan memahasiswa situasi, kondisi, karakter lawan bicara seperti konsep utama tujuan dari penelitian ini.

Berdasarkan data observasi dan wawancara dari beberapa remaja yang penulis temukan terdapat dua *game online* yang di dimainkan oleh remaja pecandu *game online* tersebut :

1. *Mobile Legends*

Mobile Legends merupakan permainan yang dirancang khusus untuk *smartphone*. Dalam *Mobile Legends* terdapat dua tim yaitu tim sendiri dan tim musuh. Kedua tim harus berusaha untuk menghancurkan seluruh bangunan musuh dan tetap mempertahankan bangunan sendiri agar tidak dikalahkan oleh musuh. Terdapat tiga jalur dalam peta *Mobile Legends* yang biasa disebut *top* (atas), *middle* (tengah), *bottom* (bawah), dan biasanya jalur tersebut diikuti dengan karakter yang telah dirancang oleh komputer yang disebut dengan minion yang berguna untuk membantu mempertahankan bangunan dan melawan musuh. *Mobile Legends* memiliki 8 peringkat mulai dari *warior*, *elite*, *master*, *grandmaster*, *epic*, *legend*, *mythic*, *mythical glory*. *Warior* merupakan peringkat terendah dan *mythical glory* adalah peringkat tertinggi di dalam *game Mobile Legends*. Dalam *game Mobile Legends* ini, para pemain tidak hanya sekedar bermain, tetapi bisa melakukan komunikasi yang telah disediakan oleh *Mobile Legends* seperti chat rooms, voice chat (*speaker* dan *microphone*) untuk bisa saling berkomunikasi jarak jauh atau berkomunikasi secara virtual.⁹⁷

Menurut pendapat salah satu remaja pecandu *game online* yaitu :

⁹⁷ Caroline Vinci Wijaya and Sinta Paramita, 'Komunikasi Virtual Dalam *Game Online* (Studi Kasus Dalam *Game Mobile Legends*)', (2019), hlm. 261-67. <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/6222>, diakses tanggal 12 April 2022.

”Repi Novanda mengatakan bahwa komunikasi virtual dalam *game Mobile Legends* sangat efektif. Komunikasi virtual yang ada dalam *game* tersebut disebut efektif karena dibutuhkan komunikasi untuk mencapai kemenangan dalam sebuah *game*”.⁹⁸

2. *Free Fire*

Free Fire merupakan *game bergenre battle royale* yang diluncurkan pada tanggal 11 Agustus 2017. *Game* ini yang dibentuk oleh 11 *dots* studio Vietnam dan Garena sendiri merupakan publisher *Free Fire* di Indonesia. Pada tanggal 27 September, alpha test untuk *Free Fire* dibuka dan dapat dimainkan beberapa pemain saja. Para pemain diminta untuk melakukan *feedback* sehingga *game* bisa menjadi lebih baik. Di dalam *Free Fire*, terdapat unsur-unsur yang berperan untuk dapat berjalannya *game* tersebut, yaitu permainan dan kelengkapan permainan. Unsur permainan merupakan unsur yang di dalamnya memuat persiapan-persiapan pemain, seperti pilihan alur, mode, dan titik kumpul para pemain yang siap bermain. Dalam *Free Fire* terdapat sebuah *Pet* yang berfungsi sebagai aksesoris tambahan. Terdapat *Pet* yang tidak memiliki fungsi atau skill apapun, gunanya hanya sebagai hiasan ada juga *pet* yang mempunyai fungsi. Saat ini jumlah *pet* yang ada dalam *Free Fire* berjumlah 6.

⁹⁸Repi Novanda, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

Terdapat sebuah guild dalam *Free Fire* yang berfungsi sebagai serikat atau tempat bernaung dari kumpulan para pemain *Free Fire*. Untuk membangun guild ini dibutuhkan 1000 diamond atau 5000 gold. Guild terdiri dari kapten, officer, dan anggota guild. Unsur selanjutnya yaitu pola permainan.⁹⁹

“Menurut pendapat salah satu remaja pecandu *game online* yaitu Deri mengatakan bahwa dalam permainan tersebut, terdapat bentuk komunikasi yang digunakan untuk dapat berinteraksi antara satu sama lain. peneliti menetakannya sebagai komunikasi verbal yaituberupa voice chat dan wishper”.¹⁰⁰

Berkenaan dengan beberapa uraian di atas maka penulis mendapatkan data bahwa komunikasi adalah salah satu cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ketegangan dan ketidakseimbangan pendapat ini. Orang tua harus berkomunikasi tentang bahayanya bermain game secara terus menerus dengan anaknya, dan dapat memberikan penjelasan secara tepat sehingga dapat dimengerti. Komunikasi yang baik dan berjalan lancar diharapkan dapat mengatasi perilaku yang salah pada salah satunya perilaku penyimpangan dengan bermain *game online* secara terus menerus di kalangan anak samapi dengan tingkat remaja.

Dengan demikian komunikasi bisa memberikan solusi bahkan menyelesaikan suatu masalah. Peran orang tua disini sangat penting dalam mengelola maupun menegosiasikan permasalahan yang terjadi dalam

⁹⁹ Nia Anggraini and Dyah Rachma wa ti Sugiyanto, ‘Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain *Online Game* (Studi Etnografi Virtual Dalam Permainan *Free Fire*)’, *Communications*, (2021), hlm. 1–17. (online) <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communications/article/view/15177>. diakses tanggal 12 April 2022.

¹⁰⁰ Deri, Remaja Pecandu *Game Online*, Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 06 April 2023.

hubungan antara orang tua dengan anak yang baik, karena komunikasi yang baik pasti akan menciptakan pola asuh yang baik, dan komunikasi anak akan berhasil dengan baik jika di tambah dengan pola komunikasi yang tercipta dilandasi dengan cinta dan kasih sayang dengan memposisikan anak sebagai subjek yang harus dibina, dibimbing, dan dididik dan bukan sebagai objek semata.

C. Penerapan Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja (13-17 Tahun) Pecandu *Game Online* Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan

Pola komunikasi merupakan suatu sistem penyampaian pesan melalui lambang tertentu, mengandung arti, dan pengoperan perangsang untuk mengubah tingkah laku individu lain. Sehingga penerapan sebuah pola komunikasi di dalam keluarga sebagai bentuk interaksi antara orang tua dengan anak maupun antar anggota keluarga memiliki implikasi terhadap proses perkembangan emosi anak ataupun anggota keluarga itu sendiri, dan di dalam proses komunikasi tersebut, setiap anggota keluarga akan belajar mengenal dirinya serta memahami perasaannya sendiri maupun perasaan orang lain.¹⁰¹

Pola komunikasi dalam keluarga tergantung dari apa yang ditanamkan orang tua kepada anaknya. Apabila pada dasarnya orang tua tidak bisa menerima anak secara utuh, tidak peduli akan kebutuhan atau keinginan anak, maka anak akan mencari alternatif sendiri yang justru

¹⁰¹ *Ibid.*, hlm.2

membahayakan dirinya sendiri karena dilakukan secara diam-diam diluar pengawasan orang tua. Sementara apabila orang tua bisa menerima anaknya dengan baik dan peduli akan setiap kebutuhan dan keinginan anaknya, maka anak juga akan nyaman dan terbuka kepada orang tua sehingga apapun yang anak lakukan akan dilakukan secara terbuka yang membuatnya selalu berada di dalam pengawasan orang tua. Karena pola komunikasi keluarga sangat penting untuk landasan dalam berkeluarga.¹⁰²

Jadi, setelah peneliti melakukan analisis dari hasil wawancara diatas didapati ada 3 pola komunikasi yang diterapkan oleh orang tua pada remaja pecandu *game online* di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan.

1. Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*)

Pola komunikasi permissif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi permisif atau dikenal pula dengan pola komunikasi serba membiarkan adalah orang tua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan.

Pola komunikasi permissif (cenderung membebaskan) adalah salah satu pola komunikasi dalam hubungan komunikasi orang tua bersikap tidak peduli dengan apa yang akan terjadi kepada anaknya. Orang tua

¹⁰² N M Sofyan ,dkk, 'Pola Komunikasi Keluarga Dengan Anak Usia Pendidikan Sekolah Dasar Yang Aktif Bermain *Game Online Free Fire* Di Kabupaten Bandung', *EProceedings*", (2022), hlm.26.(online) <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/17771>. diakses tanggal 10 Mei 2022.

cenderung tidak merespon atau pun tidak menanggapi, jika anak berbicara atau mengutarakan masalahnya. Dalam banyak hal juga anak tidak merasa di perdulikan orang tuanya, bahkan Ketika anak melakukan suatu kesalahan orang tua tidak menanggapi sehingga anak tidak mengetahui dimana letak kesalahan yang telah ia perbuat atau hal-hal yang semestinya tidak terjadi dapat terulang berkali-kali.¹⁰³

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada ibu Milisandi selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan yang menggunakan pola komunikasi permissif mengatakan :

“Iya dek, saya selaku orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaan, terkadang tidak pernah menanyakan kepada anak saya apa saja yang ia mainkan di hpnya, apalagi yang namanya *game online*, kadang saya selaku orang tua pernah menasehati, tapi emang dasar dianya aja dek. tetapi selama dia saya kasih hp dan bermain *game online* kadang saya biarain aja dek, apalagi saya yang pagi-pagi udah harus berangkat kerja, jadi tidak ada waktu untuk mengontrolnya.”¹⁰⁴

Mengenai hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Milisandi, terlihat jelas sekali bahwa pola yang diterapkan oleh ibu Melisandi dengan anaknya yang pecandu *game online* tersebut menggunakan pola komunikasi permissif (cenderung membebaskan) karena dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat sikap dari oarng tua yang cenderung mengalah, serta lebih menuruti keinginan sang anak.

¹⁰³ M. Rehsya Amala, “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif Dalam Perkembangan Karakter Anak Di Pekanbaru”, Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru, Riau, 2020, hlm. 40-41.

¹⁰⁴ Milisandi, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 31 Maret 2023.

Adapun ciri-ciri orang tua yang menerapkan pola komunikasi permissif yaitu sebagai berikut :

1. Kontrol orang tua terhadap anak sangat lemah. Orang tua dalam hal ini perhatian serta kontrol terhadap anak terlalu rendah, misalnya di saat anaknya bermain *game online*, orang tua hanya melihat saja tanpa mereka memantau dan bertanya terlalu jauh terkait apa yang sedang dilakukan anaknya.
2. Memberikan kebebasan kepada anak untuk dorongan atau keinginannya. Memberi kebebasan dalam hal bukan berarti anak bebas melakukan apa saja yang dia inginkan, namun orang tua disini lebih menuruti keinginan sang anak untuk melakukan apa saja yang dia inginkan dengan kontrol yang rendah.
3. Anak diperbolehkan melakukan sesuatu yang dianggap benar oleh anak. Orang tua yang memperbolehkan anak melakukan apa saja yang dianggap benar lebih bersikap menuruti, apa yang dilakukan anak sah-sah saja asalkan masih dalam tanggung jawab orang tua.
4. Hukuman tidak diberikan karena tidak ada aturan yang mengikat. Orang tua yang memiliki pola komunikasi permissif disini tidak memiliki aturan, semua yang dilakukan anaknya boleh-boleh saja, karena mereka selaku orang tua hanya ingin menuruti anaknya, tanpa harus memberikan aturan.
5. Kurang membimbing. Orang tua yang kurang membimbing dalam hal ini adalah orang tua yang kurang memberikan bantuan yang bersifat psikologis yang diberikan kepada anaknya. Sehingga kurangnya bimbingan dari orang tua disini dapat merubah pola

- pikir anak untuk melakukan kebebasan sesuai yang dia inginkan.
6. Anak lebih berperan dari orang tua. Dalam hal ini, anak lebih bersifat mengatur-ngatur kedua orang tuanya dalam hal yang dia lakukan, karena seorang anak ini berfikir apa yang dia lakukan pasti akan dituruti oleh dua orang tuanya.
 7. Kurang tegas dan kurang komunikasi. Kurangnya komunikasi yang dilakukan oleh orang dalam pola komunikasi permissif ini sangat mempengaruhi sekali pertumbuhan dari seorang anak, orangtua yang bersifat kurang tegas serta kurangnya komunikasi terhadap anak akan membuat anak menjadi kepribadian yang selaluingin dituruti, dimanja, serta berlebihan dalam meminta sesuatu hal. Serta kurangnya komunikasi dapat membuat anggota keluarganya termasuk anak tidak dapat memenuhi kewajiban- kewajiban yang selayaknya harus dijalankan.¹⁰⁵

2. Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengahruskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku, cenderung

¹⁰⁵ *Ibid.*, hlm. 25.

emosional dan bersikap menolak. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia.¹⁰⁶ Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada ibu Ayani selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan yang menggunakan pola komunikasi otoriter mengatakan :

”Iya dek, dalam hal ini saya tipe orang tua yang sangat tegas dek kalau sama anak, kalau saya suruh berhenti ya pasti dia berhenti, kadang untuk mengalihkan dia dari kecanduan bermain *game*, saya berikan ia fasilitas berupa latihan voly di lapangan setiap sore dek, yang bahkan diajarkan langsung oleh ayahnya, hal ini saya lakukan agar dia tidak terus menerus bergantung pada gadget atau permainan *game online*.¹⁰⁷

Mengenai hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Ayani, terlihat jelas sekali bahwa pola yang diterapkan oleh ibu Ayani dengan anaknya yang pecandu *game online* tersebut menggunakan pola komunikasi otoriter. Pola komunikasi otoriter sendiri adalah tipe pola komunikasi yang memaksakan kehendak. Dengan tipe orang tua ini cenderung sebagai pengendali atau pengawas (*controller*), terhadap pendapat anak, sangat sulit menerima saran dan cenderung memaksakan kehendak dalam perbedaan, terlalu percaya pada diri sendiri sehingga mempergunakan pendekatan (*approach*) yang mengandung unsur paksaan atau ancaman, kata-kata yang diucapkan orang tua adalah hukuman atau peraturan dan tidak dapat di ubah.

¹⁰⁶ *Ibid.*, hlm. 26.

¹⁰⁷ Ayani, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 08 April 2023.

Adapun ciri-ciri orang tua yang menerepakan pola komunikasi otoriter sebagai berikut :

1. Orang tua menentukan apa yang perlu diperbuat anak, tanpa memberikan penjelasan tentang alasannya. Orang tua sebagai pemimpin dalam rumah, dalam hal ini orang tua yang memiliki pola asuh komunikasi otoriter selalu memberikan kebijakan kepadasang anak dengan kontrolnya yang sangat tinggi. Hal ini seorang anak harus menuruti apa saja yang diperintahkan oleh orang tuanya, karena hal ini dilakukan agar mereka selaku orang tua dapatmemantau perkembangan anak. Karena orang tua disini lebuhmementingkan larangan dan perintah secara ketat.
2. Apabila anak melanggar ketentuan yang telah digariskan, anak tidak diberi kesempatan untuk memeberikan alasan atau penjelasansebelum hukuman diterima oleh anak. Orang tua dalam hal ini masih memegang prinsip pola asuh sesuai tradisi masa lalu, dimana orang tua memiliki kekuasaan sepenuhnya terhadap anak.
3. Pada umumnya, hukuman berupa hukuman badan. Orang tua yang memiliki pola asuh otoriter ini memiliki kecendrungan keras kepala dan bersifat kaku sehingga memaksakan keinginan kepada anak, serta kesulitan dalam mengatur konsentrasinya, hal inilah yang selalu terjadi hukuman badan kepada anak, karena orang tua yang otoriter ini selalu memiliki kesulitan dalam mengatur konsetrasinya. Hukuman mental dan fisik akan sering diterima olehanaknya dengan alasan agar anak terus tetap patuh dan disiplin serta menghormati oran tua yang telah membesarkannya.

4. Orang tua tidak jarang memberikan hadiah, baik yang berupa kata-kata maupun bentuk yang lain apabila anak tidak berbuat sesuai dengan harapan. Karena di sini orang tua masih beranggapan bahwa semua keinginan yang ia lakukan harus diikuti oleh sang anak. Dalam hal ini orang tua akan emosi dan marah jika anak melakukan hal yang tidak sesuai dengan yang diinginkan olehnya.¹⁰⁸

Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat dianalisis bahwa Pola komunikasi otoriter ialah peran orangtua yang melarang anaknya untuk berkegiatan sesuai mau anak. Pola ini memiliki aturan yang akan membuat sang anak merasa terkekang. Efek dari penerapan pola ini ialah penyampaian akan komunikasi akan rendah serta sifat anak yang akan menjadi keras dikarenakan setiap larangan yang dibuat oleh orang tua. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang sifatnya kaku dari orang tua, setiap keluarga yang menerapkan pola ini akan mengalami efek terjadinya sifat keras kepala terhadap anak sedangkan pola ini juga membuat orang tua yang hanya bisa melarang tanpa memberikan sedikitpun solusi. . Dalam hal ini penulis melihat bahwa pola asuh otoriter dan otoriter berkorelasi negatif dengan kecanduan *game online*, karena anak yang sudah kecanduan *game online* merupakan faktor dari lalainya perhatian orang tua. Serta paksaan-paksaan yang sering terjadi antara orang tua dengan anak membuat pola pikir anak menjadi susah diatur. Selain itu, anak-anak yang orang tuanya otoriter sering kali cemas akan perbandingan sosial, gagal memprakarsai kegiatan, dan memiliki keterampilan komunikasi yang rendah.

¹⁰⁸ *Ibid.*, hlm. 26-27.

3. Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak. Mereka membuat semacam aturan-aturan yang disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini yaitu orang tua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada ibu Huzami selaku orang tua dari remaja pecandu *game online* di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan yang menggunakan pola komunikasi demokratis mengatakan :

”Pasti dek, saya selaku orang tua selalu mengontrol waktu kapan dia main, dan kapan dia harus berhenti, jadi tidak harus main *game online* saja, saya selaku orang tua biasanya menegosiasikan keadaan kepada dia dek, agar dia bisa terbuka kepada saya, kadang pun kalau di hari libur dan dia gak ada kerjaan, dari pada dia dalam sehari main *game*, kalau untuk menasehati ya sering dek. , pelan-pelan anak akan mengerti kalau di beri nasehat secara baik”.¹⁰⁹

Mengenai hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Ayani, terlihat jelas sekali bahwa pola yang diterapkan oleh ibu Huzami dengan anaknya yang pecandu *game online* tersebut menggunakan pola komunikasi demokratis, karena pola komunikasi demokratis adalah tipe pola komunikasi yang terbaik dari semua tipe pola komunikasi yang ada. Hal ini disebabkan tipe demokratis ini selalu mendahulukan kepentingan bersama diatas kepentingan individu anak.

¹⁰⁹ Huzami, Orang Tua Dari Remaja Pecandu *Game Online*, Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan, *Wawancara*, Tiram, 06 April 2023.

Adapun ciri-ciri orang tua yang menerapkan pola komunikasi yang demokratis adalah sebagai berikut :

1. Orang tua selalu berusaha menyelaraskan kepentingan dan tujuan pribadi dengan kepentingan anak. Orang tua dalam hal ini selalu mementingkan adanya musyawarah dalam sebuah keluarga, tidak hanya mementingkan kepentingan pribadi saja, tetapi setiap per individu yang ada dalam sebuah keluarga, termasuk anggota keluarga yaitu anak. Serta orang tua yang demokratis ini tidak membandingkan dengan anak satu dengan anak lainnya. Bersikap adil, dan menyelaraskan satu sama lain.
2. Orang tua senang menerima sasaran, pendapat, dan bahkan kritik dari anak. Karena peran pengasuh dengan menerapkan pola komunikasi demokratis ini mampu mengembangkan aspek kepribadian anak yang bersifat individu, sosial dan keagamaan. Serta orang tua yang senang menerima sasaran, pendapat serta kritik dari anak akan memberikan dampak yang positif bagi sang anak dalam memberikan kebebasan pendapat memberikan dampak pada kecerdasan anak juga termasuk kecerdasan spiritual.
3. Lebih menitik beratkan kerja sama dalam mencapai tujuan. Peraturan-peraturan yang dibuat oleh orang tua dengan menerapkan pola komunikasi demokratis ini merupakan salah satu pola yang sangat baik yang patut diterapkan, karena dapat memberikan dampak yang baik bagi sang anak, sifat orang tua yang senang menerima saran dari sang anak dapat membuat

sang anak dengan mudah menghargai setiap pendapat orang tua, sehingga dengan menerapkan pola komunikasi demokratis ini sangat mudah untuk mencapai tujuan, karena hubungan orang tua dengan anak selalu memiliki keselarasan yang sama.

Orang tua selalu berusaha mendidik anak untuk menjadi lebih sukses dari dirinya. Orang tua yang demokratis ini akan selalu memberikan didikan yang baik kepada sang anak, berupa dorongan anak yang selalu bertanggung jawab atas pilihannya, selalu memberikan kebebasan yang terkendali, saling menanamkan sifat saling menghormati antara anggota keluarga, menerapkan nilai keagamaan kepada anak, serta keinginannya dan belajar untuk dapat menanggapi serta menghargai pendapat orang lain.¹¹⁰

Mengenai dari hasil penjelasan di atas dapat peneliti mendeskripsikan bahwa dari tiga pola komunikasi tersebut, pola asuh demokratis yang baik, tetapi tetap mempertahankan prinsip-prinsip nilai yang universal terutama yang berkaitan dengan agama Islam. Pola otoriter layak dilakukan jika terkait dengan persoalan Aqidah dan ibadah serta hal-hal yang dianggap membahayakan bagi si anak. Pola asuh permissif ini sebaiknya diterapkan oleh orang tua ketika anak telah dewasa, di mana anak dapat memikirkan untuk dirinya sendiri, mampu bertanggung jawab atas perbuatan dan tindakannya.

¹¹⁰ *Ibid.*, hlm. 27-28.

Berdasarkan hasil penjelasan wawancara yang telah peneliti jelaskan sebelumnya dapat dilihat bahwa kebanyakan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak- anaknya tersebut menggunakan pola komunikasi membebaskan (Permissif), pola komunikasi semacam ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Karena mereka kebanyakan lebih membebaskan para anaknya untuk bermain sehingga ketergantungan bermain *game*, walaupun tidak semua namun banyak pola komunikasi mereka yang menjuru kearah pola komunikasi permissif tersebut.

Adapun yang dapat peneliti simpulkan dari penjelasan di atas bahwa terdapat beberapa penerapan pola komunikasi yang bisa diterapkan orang tua kepada anaknya yang sudah kecanduan *game online*.

1. Orang tua harus menjalin komunikasi secara intens kepada remaja agar remaja bisa terbuka pada orang tua sehingga bimbingan dan batasan mengenai *game online* dapat dijalankan
2. Orang tua dapat mengalihkan permainan remaja dengan olahraga atau *game online* lainnya yang tidak melanggar prinsip-prinsip Islam atau bisa juga dengan mencari kesibukan lainnya
3. Membuat kesepakatan kepada remaja tentang waktu bermain *game online*, ketegasan dalam hal waktu sangat penting untuk mengurangi intensitas bermain.
4. Mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.
5. Orang tua tidak membatasi ruang gerak namun tetap mengontrol,

membimbing, serta memberikan pengertian kepada anak tentang baik dan buruk apa yang akan mereka kerjakan.

Begitu pentingnya faktor komunikasi dalam keluarga sehingga salah satu cara terpenting untuk membantu anak-anak menjadi orang dewasa yang berarti adalah dengan belajar berkomunikasi pada mereka secara positif. Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak dipengaruhi oleh urutan kelahiran dalam keluarga, struktur syaraf dan lain sebagainya, dan hubungan orang tua dan anggota keluarga menjadi peran penting pembentukan kepribadian dan tingkah laku anak. Selain itu, suasana rumah yang hangat dan adanya perhatian, pengukuhan, penghargaan, kasih sayang. Orang tua harus berkomunikasi masalah dampak negatif dari keseringan bermain *game online* secara sehat dengan anak remajanya dan dapat memberikan penjelasan secara tepat sehingga anak dapat mengerti dan menerima informasi tentang dampak negatif dari keseringan bermain game dengan baik. Komunikasi yang baik dan efektif diharapkan dapat mengatasi perilaku yang salah pada anak salah satunya perilaku kecanduan *game online* secara berlebihan di kalangan remaja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan data penelitian cukup memberikan gambaran bahwa dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua pada remaja (13-17 tahun) pecandu *game online* Di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan. Ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi dan tipe interaksi antara orang tua dengan anak yang mengalami kecanduan *game online*. Kesibukan orang tua menjadi alasan yang membuat orang tua sering tidak fokus pada anak dalam mengawasi anak bermain *game online*. Hambatan lain yang sering terjadi adalah sikap orang tua yang serba menuruti serta adanya perbedaan persepsi orang tua dan anak yang bisa menyebabkan pertentangan atau kontradiksi yang terjadi diantara keduanya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedekatan dalam hubungan orang tua dan anak baik dalam kehidupan sehari-hari dalam sebuah hubungan terdapat rasa saling ketergantungan satu sama lain. Rasa saling ketergantungan antara orang tua dan anak menimbulkan kedekatan di antara keduanya. Namun, dalam kedekatan itu, orang tua dan anak memiliki pengalaman, motivasi, dan kepribadian yang berbeda, sehingga mempengaruhi persepsi mereka tentang berbagai hal. Perbedaan persepsi atau pendapat itulah yang sering kali menimbulkan pertentangan dan hubungan yang tidakseimbang antara orang tua dan anak. Ketidakseimbangan inilah yang akhirnya menyebabkan hubungan antara orang tua dengan anak terhambat. Komunikasi dalam hal ini sangat dibutuhkan.

dialog digunakan orang tua untuk menyelesaikan permasalahan dan hubungan ketidakseimbangan ini. Komunikasi dalam bentuk dialog ini nantinya akan membantu orang tua dan anak untuk menciptakan pemahaman bersama, sehingga tercipta suatu kesepakatan yang baik untuk masing-masing. Secara kesimpulan dalam penelitian ini juga peneliti menemukan 3 pola komunikasi yang digunakan oleh orang tua pada remaja (13-17 tahun) pecandu *game online* yang ada di Desa Tiram, Kecamatan Tukak Sadai, Kabupaten Bangka Selatan sebagai berikut :

Pertama, Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*) Pola komunikasi permissif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Dalam hal ini pengawasan orang tua terhadap anak ini sangatlah rendah. Namun komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online*, lebih cenderung tertutup. Ditambah dengan kesibukan orang tua yang kurang mengawasi anak dalam bermain *game online*, yang akhirnya menyebabkan anak menjadi tidak terarah dalam melakukan halapa pun. Seorang anak lebih beranggapan bahwa orang tua selalu menuruti semua keinginannya termasuk bermain *game online* secara berlebihan tanpa kenal batas waktu.

Kedua, Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*) Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua. Orang tua menentukan apa yang perlu diperbuat anak, tanpa memberikan penjelasan tentang alasannya.

Dalam hal ini sebenarnya orang tua berusaha untuk melindungi anaknya dari pengaruh negatif kecanduan *game online*. Namun, terkadang sikap yang dilakukan orang tua yang otoriter ini justru membuat sang anak merasa tidak bahagia dan tertekan. Dalam hal ini orang tua beranggapan bahwa mereka selaku orang tua bersikap lebih berkuasa penuh dalam memberikan perintah serta larangan-larangan yang harus dituruti dan dilaksanakan oleh seorang anak tanpa penjelasan ataupun sebab yang jelas. Dalam penelitian ini peneliti menemukan ketidakharmonisan berkomunikasi dalam suatu keluarga yang disebabkan oleh perilaku orang tua dalam mengurus dan mengontrol anak.

Ketiga, Pola Komunikasi Demokratis (Authoritative) Pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak. Mereka membuat semacam aturan-aturan yang disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini mengedepankan kasih sayang dan perhatian, yang diiringi oleh penerapan disiplin yang tegas dan konsekuen. Di sisi lain, anak diberikan kebebasan untuk berpendapat dan kesempatan waktu untuk berdiskusi, sehingga terjalin komunikasi yang baik atau dua arah, dalam hal ini juga orang tua memberikan bimbingan yang penuh pengertian terhadap anak, agar sang anak tidak mengarahkan dalam aktivitas yang berbentuk hal negatif.

B. SARAN

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

Pertama, Dalam hubungan orang tua dengan anak pecandu *game online*

disarankan agar orang tua meningkatkan kualitas pendekatan serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi kepada anak agar anak lebih cepat dalam menginterpretasikan dan menerima informasi yang disampaikan orang tua tentang bahaya kecanduan *game online*. *Kedua* Untuk orang tua juga seharusnya memberi solusi yang tepat dan memberi jalan keluar kepada remajanya agar tidak kecanduan *game online*, dengan cara yang lebih baik. *Ketiga* Sebagai pengetahuan tambahan orang tua untuk melakukan pengawasan dalam bermain *game online* pada anaknya, sehingga ke depan orang tua memiliki strategi dalam memahami dan menghadapi permasalahan yang muncul karena anak kecanduan pada *game online*. *Keempat* Untuk anak juga seharusnya mengisi waktu dengan hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat, misalnya dengan ikut kegiatan ekstrakurikuler sekolah, ikut remaja masjid, karang taruna dll, sehingga waktu yang digunakan lebih bermanfaat daripada hanya bermain *game online* berjam-jam. *Kelima* Orang tua tidak membatasi ruang gerak namun tetap mengontrol, membimbing, serta memberikan pengertian kepada anak tentang baik dan buruk apa yang akan mereka kerjakan. *Keenam* Untuk orang tua harus membuat kesepakatan kepada remaja tentang waktu bermain *game online*, ketegasan dalam hal waktu sangat penting untuk mengurangi intensitas bermain. *Ketujuh* Pola komunikasi yang seharusnya digunakan oleh setiap orang tua berdasarkan dari hasil penelitian ini yaitu pola komunikasi demokratis. Sehingga orang tua mampu memelihara hubungan yang harmonis antara anggota keluarga. Hubungan yang harmonis, pengertian, dan

kasih sayang akan memberikan perkembangan perilaku yang baik terhadap anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Hairil, '*Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Di SMA Negeri 1 Kotamobagu*', *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1.2 (2020), 42–47
- Andrianto, Dwi Noviatul Zahra, and Nurul Aisyah, '*Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Terhadap Ketergantungan Media Internet Di BTN Gowa LestariBatangkaluku*', *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 7.1 (2021), 34–43.
- Anggraini, Nia, and Dyah Rachmawati Sugiyanto, '*Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game (Studi Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire)*', *Communications*, 3.1 (2021), 1–17.
- Christian, Ivan, '*Remaja Dalam Budaya Keluarga: Kontribusi Teori Urie Bronfenbrenner Bagi Pelayanan Kaum Muda*', *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 5.1 (2022), 15–32.
- Darussalam, D, '*Komunikasi Antarpribadi (Studi Orangtua Dengan Anak Pecandu Game Online Di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)*', 2020.
- Fauzi, Hanafi, '*Self Control Pecandu Game Online Free Fire*
- Hadisaputra, Hadisaputra, Andi Asywid Nur, and Sulfiana Sulfiana, '*Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)*', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2.02 (2022), 391–402.
- Hamidah, N P M, '*Pola Komunikasi Masyarakat Perkotaan "Studi Fenomenologi*

Di Perumahan Bougenville Estate Antapani Bandung" (UNIVERSITAS PASUNDAN, 2022)

Hariyanto, Didik, *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis : Didik Hariyanto* Diterbitkan Oleh Jl . Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN : 978 -623-6081-32-7 Copyright © 2021 .

Hasmawati, Fifi, *'Manajemen Dalam Komunikasi'*, *Al-Idarah*, 5.6 (2018), 76–86

Hendri, Hendri, *'Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Konsep Diri Pada Anak'*, *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2.2 (2019), 56.

———, *'Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Konsep Diri Pada Anak'*, *At-Taujih: Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2.2 (2019), 56–71

Hidayanto, Dwi Kurnia, Rosid Rosid, Anisa Hasna Nur Ajijah, and Yulia Khoerunnisa, *'Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) Pada Remaja(Literature Review)'*, *Jurnal Publisitas*, 8.1 (2021), 73–79.

Imelda, Imelda, and Topanus Tulak, *'Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa'*, *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4.1 (2021), 64–70

Irawan, Supto, and DIna Siska W., *'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik'*, *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7.1 (2021), 9–19

Jenni, Feliyanna, *'Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Onlinemobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa*

Banyuasin’, 2017, 15–16

Kaharuddin, Kaharuddin, ‘*Kualitatif: Ciri Dan Karakter Sebagai Metodologi*’,
Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 9.1 (2020), 1–8.

Karlina, Lilis, ‘Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja’, *Edukasi Nonformal*, 1.2
(2020), 147–58.

Kusumawati, Tri Indah, ‘Komunikasi Verbal Dan Nonverbal’, *AL-IRSYAD*, 6.2
(2019).

Lestari, Ade, Azmi Fitriasia, and Ofianto, ‘Metodologi Ilmu Pengetahuan Kuantitatif
Dan Kualitatif Dalam Bentuk Implementasi’, *Jurnal Pendidikan Dan
Konseling*, 4 (2022), 2556–60

Masyita, Nur, ‘*Tinjauan Sosiologis Pecandu Game Online (Studi Kasus Di
Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru
Kabupaten Maros*’, *Universitas Hasanuddin*, 2021, 48

Miko, Temas, Rahmawati, and Novi Susilawati, ‘*Perilaku Komunikasi
Interpersonal Pecandu Game Online PUBG Mobile (Studi Pada Mahasiswa
Ilmu Komunikasi FISIP USK)*’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 7.1
(2022), 1–11.

Moha, Iqbal, ‘*Resume Ragam Penelitian Kualitatif*’, 2019

Murdiyanto, Eko, ‘*Penelitian Kualitatif (Teori Dan Aplikasi Disertai Contoh
Proposal)*’ (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
(LP2M)UPN” Veteran, (2020)

Muzayana, Indah, ‘*Analisis Pesan Dakwah Dalam Instagram@ Tarbiyah.
Generation*’ (IAIN Kediri, 2022)

- Novrialdy, Eryzal, '*Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya*', *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), 148.
- Ondang, Gibert Luis, Benedicta J. Mokalun, and Shirley Y. V. I. Goni, '*Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FispolUnsrat*', *Jurnal Holistik*, 13.2 (2020), 1–15.
- Oxianus Sabarua, Jeffrey, and Imelia Mornene, '*Komunikasi Keluarga Dalam Membentuk Karakter Anak*', *International Journal of Elementary Education*, 4.1 (2020), 83.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Anita De Grave, Dani Nur Saputra, Dedi Mardianto, Lis Hafriada, Vidriana Oktoviana Bano, and others, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Pradina Pustaka, 2022)
- Permana, Satrio Putra, '*The Relation Between Self-Control With Mobile Pubg Online Gaming Addictions*' (Untag 1945 Surabaya, 2020)
- Pohan, Desi Damayani, and Ulfi Sayyidatul Fitria, '*Jenis Jenis Komunikasi*', *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2021, 29–37
- , '*Jenis Komunikasi*', *Journal Educational Research and Social Studies*, 2 (2021), 29–37
- Pudyastuti, Rita Rena, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Penerbit P4I, 2023)
- Rahmah, Siti, '*Pola Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Kepribadian Anak St. Rahmah UIN Antasari Banjarmasin*', *Jurnal Alhadharah*, 17.33 (2018), 13–31
- Rahmawati, Rahmawati, and Muragmi Gazali, '*Pola Komunikasi Dalam Keluarga*', *Al-Munzir*, 11.2 (2018), 245–327

- Ramadhani, Dinda, '*Pola Komunikasi Pimpinan PTPN V Kebun Sei Pagar Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan*' (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019)
- Ramanda, Riskha, Zarina Akbar, and R. A. Murti Kusuma Wirasti, '*Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Body Image Bagi Perkembangan Remaja*', *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5.2 (2019), 121.
- Rian Saoutra, '*Analisis Kecanduan Game Oline Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidding*' (IKIP PGRI PONTIANAK, 2022)
- Rijali, Ahmad, '*Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*', (2018), 81–95.
- Riswandi, *Ilmu Komunikasi*, 2009
- Rizai, Muhammad, '*Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur*', *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1.2 (2021), 101–14.
- Rizal, Muhammad, Anita De Grave, dani nur Saputra, Dedi Mardianto, Debby Sinthania, Lis Hafrida, and others, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2022
- Rizal, Muhammad, Gani Prastya, and Santi Rande, '*Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2*', *E-Journal Lmu Komunikasi*, 6.2 (2018), 110–24.
- Rukajat, Ajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*
(Deepublish, 2018)
- Ruli, Efrianus, '*Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak*', *Jurnal*

Edukasi Nonformal, 1.1 (2020), 143–46

Sari, Astari Clara, Rini Hartina, Reski Awalia, Hana Irianti, and Nurul Ainun,

'Komunikasi Dan Media Sosial', *Jurnal The Messenger*, 3.2 (2018), 69.

Sihotang, Lamris, Rulland Gerrit, Ester Kartika, and Martina Novalina, *'Peran Orang Tua Mengatasi Dampak Negatif Gadget Pada Remaja Kristen'*, *Prosiding Stt Erikson-Tritt*, 1.1 (2021), 27–36.

Siregar, Esli Zuraidah, and Nurintan Muliani Harahap, *'Peran Orang Tua Dalam Membina Kepribadian Remaja'*, *Al Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 13.1 (2022), 64–80

Siska Anggraini, Elya, *'Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain'*, *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7.1 (2021), 2502–7166.

Siti Rohmah, *Teori-Teori Komunikasi*, 2021

Sofyan, N M, and L P Supratman, *'Pola Komunikasi Keluarga Dengan Anak Usia Pendidikan Sekolah Dasar Yang Aktif Bermain Game Online Free Fire Di Kabupaten Bandung'*, *EProceedings*, (2022), 1102–6.

Takari, Drs Muhammad, M Hum, and D Ph, *'Memahami Ilmu Komunikasi'*, March, 2019

Wijaya, Caroline Vinci, and Sinta Paramita, *'Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends)'*, 261–67

Wijaya, Hengki, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik* (Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019)

Yusra, Affan, *'Identifikasi Peran Orangtua Dalam Mendampingi Anak Belajar'*, *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 3.2 (2022), 67-74.