

# 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.<sup>1</sup>

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.<sup>2</sup>

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

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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.<sup>3</sup>

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

---

<sup>3</sup> 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. <sup>4</sup>

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.<sup>5</sup>

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

---

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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 menggurui 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.<sup>6</sup>

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.<sup>7</sup>

*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

---

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup>

*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.<sup>9</sup>

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.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> 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.

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup>

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

---

<sup>11</sup> 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.<sup>12</sup>

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*

---

<sup>12</sup> 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.<sup>13</sup> 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.<sup>14</sup>

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

---

<sup>13</sup> 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.

<sup>14</sup> 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.<sup>15</sup>

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*.

---

<sup>15</sup> 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.<sup>16</sup>

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.

---

<sup>16</sup> 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 keilmuwannya.