

Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pengguna Gadget Aktif (Studi Kasus Pada Orang Tua dan Anak Terhadap Game Online Mobile Legend)

Daeng Sani Ferdiansyah¹ Muhammad Sahril²

¹ Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor, , Indonesia

² Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

daengsaniferdiansyah2015@gmail.com, sahril@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif (Studi kasus pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu game online mobile legends). Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan Deskriptif. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak yang menjadi pecandu game online mobile legends. Data primer dalam penelitian ini berupa wawancara yang dilakukan kepada informan. Kemudian data sekunder penelitian ini adalah data yang telah tersedia atau data pendukung dalam penelitian ini berupa dokumen, buku-buku, dan hasil penelitian lainnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari wawancara dilakukan kepada orangtua dan anak, dokumentasi foto lapangan, dokumentasi dari situs web, artikel, serta teori dan observasi secara langsung kelapangan untuk memperoleh data. Analisis data pada penelitian ini terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Berdasarkan olahan data yang peneliti lakukan tentang pola komunikasi terhadap anak pengguna gadget aktif dengan studi kasus pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu game online mobile legend, maka penulis menyimpulkan bahwa pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna gadget aktif termasuk kepada kategori pola komunikasi demokratis (authoritative).

Kata Kunci : Pola Komunikasi, Pengguna Gadget Aktif, Pecandu Game Mobile Legends

Abstract

This study aims to determine the communication patterns of parents with children who actively use gadgets (a case study of parents' communication patterns with children addicted to the online game Mobile Legends). This research is qualitative using a descriptive approach. The informants in this study were parents and children who are addicted to the online game Mobile Legends. The primary data in this study consisted of interviews conducted with informants. Secondary data for this study consisted of existing data or supporting data in the form of documents, books, and other research findings. Data collection techniques in this study consisted of interviews with parents and children, field photo documentation, documentation from websites, articles, as well as theories and direct observations in the field to obtain data. Data analysis in this study consisted of data reduction, data presentation, and data verification. Based on the data processed by the researcher on communication patterns with children who actively use gadgets, using a case study of parents' communication patterns with children who are addicted to the online game Mobile Legends, the author concludes that the communication patterns of parents with children who actively use gadgets fall into the democratic (authoritative) communication pattern category.

Keywords: *Communication Patterns, Active Gadget Users, Mobile Legends Game Addicts*

Pendahuluan

Kehadiran globalisasi membawa pengaruh bagi kehidupan suatu bangsa, termasuk di Indonesia. Kehadiran globalisasi tentu tidak dipungkiri lagi berpengaruh pada kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul,

yaitu teknologi berbentuk *gadget*. Istilah *gadget* makin dikenal seiring dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis, dan canggih.¹

Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan dewasa. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas mereka sehari-hari. Oleh karena itu, *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi, banyak juga dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak-anak, dan bahkan balita.

Fenomena anak yang menggunakan *gadget* di Indonesia sudah sering kita jumpai, tidak hanya di kota besar. Namun juga, di pelosok desa banyak kita jumpai anak-anak menggunakan *gadget*. Maka tak mengherankan jika kini sudah jadi pemandangan umum di mall, di tempat makan bahkan di pinggir-pinggir jalan banyak kita temui anak-anak asyik bermain dengan *gadget*nya. Khususnya mereka yang memanfaatkan *gadget* untuk bermain game online mereka tidak berinteraksi dengan yang lain seakan-akan tidak peduli dengan sekelilingnya. Bahkan setelah peneliti melakukan observasi di Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur banyak

¹ Rosinta Wulandari and Dadi Ahmadi. "*Komunikasi Antarpribadi Orangtua dan Anak dalam Penggunaan Gadget*." Prosiding Hubungan Masyarakat (2015). hlm 341-342.

peneliti temukan anak-anak berusia 6-15 tahun duduk dipinggir-pinggir jalan hanya untuk main bareng (Mabar) game online mobile legend.

Hal ini, perlu mendapatkan perhatian serius dari para orangtua. Melihat bahwa Sebagian besar game online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain game online. Secara sosial hubungan dengan teman dan keluarga jadi renggang karena waktu bersama jauh berkurang, dan komunikasi interpersonalnya menjadi tidak efektif karena game online. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu, secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi hp yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang istirahat selama bermain game online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, dan lupa makan karena keasyikan main.²

Kepala Departemen Medis Kesehatan Jiwa Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Rumah Sakit Umum Pusat Nasional Cipto Mangunkusumo (FKUI-RSCM) Kristiana Siste Kurnia Santi mengatakan,

² Nofri Agustria "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sman 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat", Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi, Riau, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sultan Syarif Kasim, (2022), hal. 4.<http://repository.uin-suska.ac.id/63546/2/SKRIPSI%20NOFRI%20AGUSTRIA.pdf> Diakses pada tanggal 20 Januari 2023, Pukul 20.00 Wita.

tidak semua anak yang bermain game langsung disebut mengalami adiksi atau kecanduan game. Penggunaan *gadget* pada anak dan remaja lebih dari 3 jam sehari menyebabkan mereka rentan kecanduan *gadget*. Adiksi game daring itu terjadi ketika gejala yang dialami sudah mengganggu fungsi diri dan berlangsung selama 12 bulan. Adapun fungsi diri itu, seperti fungsi relasi, pendidikan, pekerjaan, dan kegiatan rutin lainnya.³

Kristiana juga menjelaskan pada kasus yang dialaminya, dia merawat seorang pemuda berusia 18 tahun yang terancam *drop out* dari kampus, karena tidak pernah masuk kuliah. Sehari-hari, pemuda itu lebih sering bermain game online, bisa 18 jam sehari. Agar bisa tetap terjaga saat main game, pemuda itu mengonsumsi sabu dan metamfetamin. Dari riwayatnya, pemuda itu memiliki *gadget* sejak usia 6 tahun, main game online sejak usia 10 tahun, dan mulai kecanduan di usia 15 tahun, dan sangat kecanduan di usia 18 tahun. Dari sisi usia, anak yang rentan mengalami kecanduan *gadget* berada di rentang usia 13-18 tahun. Pada usia anak, bagian otak, yaitu *dorsolateral prefrontal cortex* yang berfungsi untuk mencegah seseorang bersikap impulsif sehingga seseorang bisa merencanakan dan mengontrol perilaku dengan baik yang belum

³ https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media diakses pada tanggal 20 Mei 2023. Pukul 20.20 Wita

matang. Ketika bagian ini sudah terganggu, seseorang rentan bersikap impulsif termasuk pada penggunaan *gadget*.⁴

Maraknya penggunaan *gadget* berlebihan pada anak terlepas dengan adanya peran orang tua dalam berkomunikasi. Orang tua dituntut memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing, mengajarkan, menentukan perilaku dan cara pandang anak, khususnya pada anak menggunakan *gadget*.

Komunikasi dalam keluarga juga dapat diartikan sebagai kesiapan membicarakan dengan terbuka setiap hal dalam keluarga baik yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Juga siap menyelesaikan masalah-masalah dalam keluarga dengan pembicaraan yang dijalani dalam kesabaran, kejujuran serta keterbukaan. Dengan adanya komunikasi, permasalahan yang terjadi dalam keluarga dapat dibicarakan dan dicari solusi terbaiknya. Suasana kekeluargaan dan kelancaran berkomunikasi antara anggota keluarga dapat tercapai apabila setiap anggota keluarga menyadari dan menjalankan tugas dan kewajiban masing-masing sambil menikmati haknya sebagai anggota keluarga.⁵

⁴ *Ibid.*

⁵ Wardani A. Achiriah A. & Abidin S. *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mencegah Pernikahan Dini Di Dusun Iii Sindar Padang*. Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, Vol. 2, No. 4, (2023). hlm 1231-1232

Komunikasi interpersonal dalam keluarga yang terjalin antara orang tua dan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan individu komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif, karena menurut Effendi dalam Saskia lydiani, komunikasi yang efektif dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang baik dan tindakan. Demikian juga dalam lingkungan keluarga diharapkan terbina komunikasi yang efektif antara orang tua dan anaknya, sehingga akan memotivasi anak untuk belajar.⁶

Berdasarkan pada hasil observasi awal terhadap anak-anak yang bermain *game online*, serta orang tua yang ada di Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur, maka sering dijumpai orang tua yang tidak peduli terhadap anak-anaknya bermain *game online*. Selain itu, banyak di antara orang tua yang menjadikan *game online* pada *gadget* untuk media hiburan bagi anak-anaknya. Maka anak-anak pun sering bermain game, hingga tidak memperhatikan waktu, seperti waktu untuk belajar, waktu untuk istirahat, bahkan ada anak-anak yang tidak makan secara teratur karena bermain *game online*. Umumnya *game online*

⁶ Lydiani Saskia. "Pengaruh Self Resilience Terhadap Ketangguhan Sikap Mahasiswa Dalam Menghadapi Permasalahan Hidup." Sammajiva: Jurnal Penelitian Bisnis Dan Manajemen, Vol. 1, No.1, (2023). hlm. 66.

yang dimainkan di *gadget* adalah Mobile Legend, PUBG, Free Fire, dan *game online* lainnya.

Melihat dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online pada anak-anak di Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur, tentunya diperlukan jalan keluar untuk mengurangi bahkan menanggulangi dampak negatif tersebut. Orang perlu memberikan perhatian dan menciptakan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Orang tua perlu memberikan pengertian kepada anak bahwa game bertujuan hanya sebagai pengisi waktu luang, bukan sebagai prioritas hidup.

Dari penjelasan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat judul “Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pengguna *Gadget* Aktif (Studi Kasus Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Mobile Legend di Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur).

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan terhadap fokus permasalahan yang akan dibahas sehingga dapat lebih jelas dan terukur. Penelitian ini difokuskan pada “Pola komunikasi orang tua terhadap anak pengguna *gadget* aktif khususnya pecandu game online mobile legend”.

Untuk menghindari ruang lingkup penelitian ini yang terlalu luas, maka penulis membatasi masalah yang diteliti. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini, yaitu pola komunikasi orang tua dan anak dengan mengambil informan/narasumber 4 orang tua dan 4 anak pecandu game online mobile legend.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *case study research* (studi kasus) dan bersifat deskriptif. Menurut Denzin dan Lincoln penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.⁷ Jenis penelitian ini menggunakan *case study research* (studi kasus). Menurut Suharsimi Arikunto studi kasus adalah pendekatan yang dilakukan secara intensif, terperinci dan mendalam terhadap gejala-gejala tertentu.⁸ Mudjia Rahardjo menyimpulkan bahwa studi kasus ialah serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada

⁷ Syamsul Adi Arifien. *Penggunaan Bimbingan Dan Konseling Individu Dalam Menangani Permasalahan Transeksual Femalo To Male Dengan Menggunakan Pendekatan Feminisme (Studi Kasus Di Smp Negeri 12 Bandar Lampung)*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. http://repository.radenintan.ac.id/2361/4/BAB_3.pdf . Lampung (2017). hlm. 57,

⁸ *Ibid.*

tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut.⁹ Sedangkan Stake menambahkan bahwa penekanan studi kasus adalah memaksimalkan pemahaman tentang kasus yang dipelajari dan bukan untuk mendapatkan generalisasi, kasusnya dapat bersifat kompleks maupun sederhana dan waktu untuk mempelajari dapat pendek atau panjang, tergantung waktu untuk berkonsentrasi.¹⁰

Lokasi dalam penelitian ini dilingkungan Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni data primer dan data sekunder.¹¹ Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara), berupa opini subyek orang secara individu maupun kelompok, hasil observasi, kejadian atau kegiatan dan hasil pengujian. Ada dua metode yang

⁹ Taufik Hidayat and U. M. Purwokerto. "Pembahasan studi kasus sebagai bagian metodologi penelitian." *Jurnal Study Kasus* 3 (2019). hlm. 3.

¹⁰ Syamsul Adi Arifien. *Penggunaan Bimbingan Dan Konseling Individu Dalam Menangani Permasalahan Transeksual Femalo To Male Dengan Menggunakan Pendekatan Feminisme (Studi Kasus Di Smp Negeri 12 Bandar Lampung)*. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung. http://repository.radenintan.ac.id/2361/4/BAB_3.pdf Lampung (2017). hlm. 58.

¹¹ Khairunnisa, and Ilham Syahrul Jiwandono. "Analisis metode pembelajaran komunikatif untuk ppkn jenjang sekolah dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4.1 (2020). hlm. 11-12.

digunakan dalam pengumpulan data Primer, yaitu dengan cara survey dan observasi.¹² Terkait dengan hal tersebut, maka sumber data primer dalam penelitian ini, yaitu kepala lingkungan, anak-anak, orang tua, dan masyarakat lingkungan Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur.

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari orang kedua ataupun orang ketiga, dan bukan diperoleh secara langsung obyek yang diteliti.¹³ Sumber data sekunder pada umumnya tidak dirancang secara spesifik untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Karena data ini diperoleh melalui penelusuran secara manual dan penelusuran dengan komputer. Adapun penelusuran secara manual berupa jurnal, majalah, dan bentuk publikasi yang diterbitkan secara periodik, buku, atau sumber data lainnya. Sedangkan penelusuran dengan komputer berupa data dalam format elektronik, dapat numerik dan teks.¹⁴ Adapun sumber data sekunder dalam peneliti ini, yaitu seperti adanya dokumen foto, berkas-berkas atau arsip dari kepala lingkungan, buku, jurnal, dan sumber data lainnya, yang nantinya sebagai pendukung dalam penelitian ini.

¹² Etta Mamang Sangadji, Sopiah, *Metedologi Penelitian*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, (2010), hlm.171.

¹³ Supardi, *Bacaan Cerdas Menyusun Skripsi*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semet, (2011), hlm. 111.

¹⁴ *Ibid*, hlm. 173.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian diantaranya; observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti dengan seluruh alat indera. Observasi juga dapat diartikan sebagai sebuah pengamatan atau pencatatan terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.¹⁵ Wawancara adalah Bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu merupakan pengertian dari wawancara.¹⁶ Dokumentasi yaitu catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen ini bisa berbentuk data sejarah dari seseorang.¹⁷ Analisis data yang dilakukan peneliti yakni sebagaimana menurut Miles Huberman yang dikutip oleh Sugiyono, diantaranya yaitu:

1. Reduksi Data, merupakan suatu proses menyeleksi data hasil temuan kemudian dipilih data yang berkaitan dengan penelitian. Hal tersebut bertujuan agar data terfokus pada masalah yang diteliti. Dalam kaitan

¹⁵ Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, (2009). hlm.173

¹⁶ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Rosdakarya, (2008). hlm.180

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, (2019), hlm. 315

ini peneliti lebih mempertajam analisis, menggolongkan dan mengkategorikan tiap masalah, dan mengorganisasikan data sehingga setelah itu dapat disimpulkan hasil data tersebut.

2. Data Display (penyajian data), merupakan data hasil reduksi kemudian dipilih dan dikumpulkan serta dibuatlah narasi atau gambaran berdasarkan konteks masalah dalam penelitian sehingga data mudah untuk dipahami. Dalam hal ini peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan.
3. Verifikasi (kesimpulan), merupakan suatu proses yang dilakukan peneliti untuk menyimpulkan data dari hasil reduksi data dan display data. Hasil kesimpulan tersebut diharapkan dapat menjawab rumusan masalah yang telah peneliti tentukan sejak awal penelitian

Hasil dan Pembahasan

1. Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pengguna Gadget Aktif Khususnya Pecandu Game Mobile Legends di Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan mengambil 4 informan dari anak yang merupakan pengguna *gadget* aktif dengan studi kasus pecandu *game online mobile legend* yang berada di Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat. Dalam penelitian

ini, penulis menganalisis tentang pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online mobile legend* dengan menggunakan teori relational dialektik dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery. Teori ini mempresentasikan bahwa dalam hubungan pasti memiliki kontradiksi bagi pelaku komunikasi yang dapat menimbulkan konflik. Begitu halnya dengan hubungan antara orang tua dan anak pecandu *game online mobile legend* yang menjadi objek penelitian ini. Dan yang menjadi faktor utama timbulnya konflik tak lain adalah kecanduan anak dalam bermain game online yang mengakibatkan dia mengacuhkan panggilan orang tuanya.

Wisnu yudha dalam skripsinya mengatakan Teori dialektika relasional didasarkan pada empat asumsi pokok yang mereflesikan argumennya mengenai hidup berhubungan, yaitu sebagai berikut:¹⁸ Asumsi pertama menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara orang tua dan anak, tidaklah selalu berjalan secara harmonis. Asumsi kedua yaitu perubahan dalam hal ini adalah tingkat kedekatan dalam hubungan tersebut akan memengaruhi perbedaan dalam cara bersamaan. Proses atau perubahan suatu hubungan akan

¹⁸ Wahyu Yudha. *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Game Online Let's Get Rich Di Sma Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan)*, (2015). hlm. 22-23

berubah seiring berjalannya waktu. Asumsi ketiga kontradiksi atau ketegangan yang terjadi antara dua hal yang berlawanan tidak pernah hilang dan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan. Manusia mengelola ketegangan dan melawan ini dengan cara yang berbeda, tetapi hal ini selalu ada dalam hidup berhubungan. Hubungan antara orang tua dengan anak pecandu *game online mobile legend* selalu mengandung kontradiksi didalamnya, karena orang tua sangat tidak senang anaknya kecanduan game online tersebut. Asumsi keempat Peran komunikasi adalah untuk memberikan solusi dan penyelesaian atas suatu masalah dalam hubungan antara orang tua dengan anak yang pecandu *game online mobile legend*.

2. Hasil Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pengguna Gadget Aktif Khususnya Pecandu Game Online Mobile Legends di Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan melalui wawancara dan observasi, penulis menemukan bahwa hasil pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online mobile legends* di Desa Gunung Rajak Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur berbeda-beda. Hal ini, bisa terlihat dari orientasi percakapan dan hasil wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara kepada orang tua yang memiliki anak pecandu *game online mobile legends* diketahui bahwa sebagian orang tua membebaskan anaknya dalam bermain game online. Hal tersebut dibenarkan oleh anak pecandu *game online mobile legend*. Diketahui bahwa anak pecandu game online mengaku kurang adanya kontrol yang ketat oleh orang tua. Selain kurang kontrol dari orang tua terhadap anaknya yang pecandu *game online mobile legends*, diketahui pula bahwa adanya pemberian hukuman terhadap anak yang terlalu sering bermain game online. Diketahui bahwa adanya pemberian hukuman terhadap anak yang melakukan kesalahan seperti terlalu sering bermain *game online mobile legends*. Hukuman yang diberikan berupa luapan kekesalan, kemarahan orang tua terhadap anaknya yang terlalu sering bermain *game online*. Selain itu bentuk hukuman yang diberikan juga berupa penahanan terhadap gadget yang digunakan oleh anak. Pemberian hukuman dalam hal ini berfungsi untuk memberikan efek jera terhadap anak yang terlalu sering bermain *game online*.

Menurut Yusuf dalam Ruth Mei Ulina Malau, Pola Komunikasi membebaskan (*Permissive*) membebaskan ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku

sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi membebaskan 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. Dalam banyak hal juga anak terlalu diberi kebebasan untuk mengambil suatu keputusan. Jadi anak tidak merasa diperdulikan oleh 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.¹⁹

Menurut Yusuf dalam Ruth Mei Ulina Malau, 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, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku, cenderung emosional dan bersikap menolak. Dalam

¹⁹ Ruth Mei Ulina Malau. "Pola Komunikasi Pada Hubungan Jarak Jauh Anak Dan Orang Tua (studi Kasus Mahasiswa Telkom University Yang Berasal Dari Luar Daerah)." *eProceedings of Management* 7.2 (2020). hlm. 4887.

pola ini, orang tua berpendapat bahwa anak memang harus mengikuti aturan yang diterapkan. Sebab apapun peraturan yang ditetapkan orang tua semata-mata demi kebaikan anak. Orang tua tak mau repot-repot berpikir bahwa peraturan yang kaku seperti itu justru akan menimbulkan serangkaian efek.²⁰

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa orang tua tidak bersifat otoriter. Orang tua yang memiliki anak pecandu *game online mobile legends* membebaskan anaknya untuk memilih kegiatan yang ingin diikuti oleh anaknya meskipun dengan catatan bahwa si anak harus tetap berada di jalur yang benar.

Disisi lain di ketahui juga bahwa orang tua yang memiliki anak pecandu *game online mobile legends* kurangn memberikan kesempatan anaknya untuk memberikan alasan jika melakukan kesalahan. Orang tua beranggapan bahwa jika memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan alasan atas kesalahan yang ia buat.

Menurut Yusuf dalam Ruth Mei Ulina Malau, Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*) Pola komunikasi orang tua dengan demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka

²⁰ Ruth Mei Ulina Malau. "Pola Komunikasi Pada Hubungan Jarak Jauh Anak Dan Orang Tua (studi Kasus Mahasiswa Telkom University Yang Berasal Dari Luar Daerah)." *eProceedings of Management* 7.2 (2020). hlm. 4887

antara orang tua dengan anak. Mereka membuat semacam aturan-aturan yang disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini yaitu orang tua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung. Orang tua dengan pola komunikasi ini akan mementingkan kepentingan anak, tetapi tidak ragu mengendalikan mereka. Orang tua yang menerapkan pola komunikasi demokratis akan bersikap akan bersikap rasional, selalu mendasari tindakannya pada rasio atau pemikiran-pemikiran dan orang tua bersikap realistis terhadap kemampuan anak, memberikan kebebasan pada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan dan pendekatan pada anak bersifat hangat. orang tua mendorong anak-anak agar mampu bersikap mandiri meski tetap menetapkan batasan yang jelas terhadap pengendalian atas tindakan anak-anak mereka, komunikasi terjadi secara dua arah, sikap orang tua yang mencerminkan kehangatan dan penuh kasih sayang.²¹

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa adanya unsur demokratis pada orang tua kepada anak. Kurangnya pemberian pengertian tentang bermain *game online* terus-menerus kepada anak. Pengertian yang harus diberikan kepada anak yang

²¹ *Ibid*, hlm. 4887

bermain *game online mobile legends* adalah pengingat waktu untuk makan dan sholat.

Pemberian *gadget* oleh orang tua kepada anak mereka secara umum untuk mengkondisikan anak mereka untuk tetap di rumah serta menghindari anak mereka terjadi hal yang tidak diinginkan jika diluar rumah. Orang tua memberikan *gadget* kepada anak mereka untuk menghindari anak mereka bermain diluar rumah yang dikhawatirkan oleh pergaulan tidak jelas sehingga dapat terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Secara keseluruhan diketahui bahwa pada pola komunikasi orang tua dengan anak pengguna *gadget* aktif (studi kasus pola komunikasi orang tua terhadap pecandu *game online mobile legends* termasuk kepada kategori pola komunikasi demokratis (*authoritative*),

Kesimpulan

Bedasarkan uraian dan hasil Penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut; komunikasi orang tua dengan anak nya pecandu game online mobile legend ada tiga pola komunikasi yaitu pola komunikasi otoriter, pola komunikasi membebaskan (*permissive*), dan pola komunikasi demokratis. Pola komunikasi yang dipakai oleh orang tua terhadap anak nya dalam mengatasi pecandu *game online mobile legend* adalah pola

komunikasi demokratis. Saran penelitian selanjutnya, kepada orang tua dengan anak pecandu game online "*Mobile Legend*", disarankan agar orang tua meningkatkan kualitas pendekatan serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi kepada anak agar anak lebih cepat dalam menerima informasi yang disampaikan orang tua tentang bahaya kecanduan bermain *game online*. Untuk anak juga seharusnya mengisi waktu dengan hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat, misalnya dengan ikut kegiatan eskul sekolah, ikatan remaja masjid, karang taruna, dll, sehingga waktu yang digunakan lebih bermanfaat dari pada hanya bermain game online berjam-jam

Daftar Pustaka

- Adi, Arifien Syamsul. *Penggunaan Bimbingan Dan Konseling Individu Dalam Menangani Permasalahan Transeksual Femalo To Male Dengan Menggunakan Pendekatan Feminisme (Studi Kasus Di Smp Negeri 12 Bandar Lampung* (2017).
- Agustria, Nofri. "*Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sman 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat*", Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi, Riau, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sultan Syarif Kasim, 2022.

- Drajat, Edy Kurniawan. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Konseling*. Jurnal Konseling, No. 1, Vol. 3 (januari-Juni 2017).
- Firdaus, Erika. *Pola Komunikasi Orang Tua dalam Menanggulangi Anak Kecanduan Internet di Desa Sundoluhur, Kayen, Pati*. Diss. IAIN KUDUS, 2020.
- Harjani. *Komunikasi Islam*. (Jakarta: Prenada Media, 2017).
- Hidayat, Taufik, and U. M. Purwokerto. "Pembahasan studi kasus sebagai bagian metodologi penelitian." Jurnal Study Kasus 3 (2019).
- Khairunnisa, and Ilham Syahrul Jiwandono. "Analisis metode pembelajaran komunikatif untuk ppkn jenjang sekolah dasar." ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar 4.1 (2020).
- Lexy J. Meloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005).
- Liliweri. *Komunikasi Antar Personal*. (Prenada Media, 2017).
- Lydiani, Saskia. "Pengaruh Self Resilience Terhadap Ketangguhan Sikap Mahasiswa Dalam Menghadapi Permasalahan Hidup." Sammajiva: Jurnal Penelitian Bisnis Dan Manajemen, Vol. 1, No.1, (2023).
- Malau, Ruth Mei Ulina. "Pola Komunikasi Pada Hubungan Jarak Jauh Anak Dan Orang Tua (studi Kasus Mahasiswa Telkom University Yang Berasal Dari Luar Daerah)." *eProceedings of Management* 7.2 (2020).

- Miftah, Muthiah Nurul, Edwin Rizal, and Rully Khairul Anwar. "Pola literasi visual infografer dalam pembuatan informasi grafis (infografis)." *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 4.1 (2016).
- Mulyana, Deddy. *Metode Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung: Rosdakarya, 2008).
- Priyati, Ningsih, Syafruddin Kuryanto, and Gunawan Setiadi. "Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5.2 (2023):
- Rani, D. Hasibuan, E.J. & Barus, R.K.I. *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. PERSPEKTIF*, 8 (1): 6-12 (Mei-Juni 2019).
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana*, (Malang: Maskha, 2018).
- Rumambi, Gracia Nathalia. "Pola komunikasi orang tua dengan remaja pecandu gawai di Kota Manado." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6.1 (2022).
- Rumbewas, Selfia., Beatus Laka, and Naftali Meokbun. "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi." *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains* 2.2 (2018).
- Sandu Siyoto Dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).
- Sangadji, Etta Mamang, Sopiah. *Metedologi Peelitian*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010).

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sujarweni, Wiratna. *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014).
- Supardi. *Bacaan Cerdas Menyusun Skripsi*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semet, 2011).
- Wardani, A., Achiriah, A., & Abidin, S. *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mencegah Pernikahan Dini Di Dusun Iii Sindar Padang*. Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, Vol. 2, No. 4, (2023).
- Wulandari, Rosinta, and Dadi Ahmadi. "Komunikasi Antarpribadi Orangtua dan Anak dalam Penggunaan Gadget." *Prosiding Hubungan Masyarakat* (2015).
- Yudha, W. (2015). *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online* (Studi Kasus Game Online Let's Get Rich Di Sma Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan).
- Yusufroni Zendrato. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan. Vol. 1, No. 1, (2022).
- Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009).