

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA TERHADAP ANAK PECANDU GAME ONLINE  
DI KELURAHAN PAYAGELI KECAMATAN SUNGGAL KABUPATEN DELI  
SERDANG**

**Cut umairah**

Universitas Tjut Nyak dhien, Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam

\* email (corresponding Author): [Umairahcut4@gmail.com](mailto:Umairahcut4@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The development of science and technology along with the increasingly rapid development of the era turned out to bring changes in all walks of life, internet users are no longer always associated with work but rather towards playing online games. negative effects, such as the effect of opium for fans. The assessment method used in this research is a qualitative approach. While this type of research uses a qualitative description, where the researcher describes with in-depth interviews of the research object. The research method is a benchmark in studying the rules contained in research and from the philosophical point of view of the research methodology is the epistemology of research on parental communication patterns controlling children's desires with the motivation of children's desires, but with a warm attitude, there is reciprocal communication between parents and children. children who do it rationally, tell positive and negative things, want to listen to children's complaints and feelings, so that children want to express what they feel, parents are friendly The communication patterns of parents with teenagers in internet media dependence are shown by various communication patterns, namely permissive , and authoritative. Communication barriers between parents and teenagers due to lack of time to meet with children, parents' busyness with their work makes parents easily angry because they are tired after work..*

**Keywords** : communication , additive children , game online

**ABSTRAK**

Perkembangan ilmu dan teknologi seiring perkembangan jaman yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan, pengguna internet tidak lagi selalu dihubungkan dengan pekerjaan tetapi lebih kearah bermain game online. Kehadiran game online ini memberikan suatu warna baru dalam kehidupan pergaulan anak, dan menimbulkan efek-efek negative yang ditimbulkan, seperti efek candu bagi penggemarnya . Metode pengkajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan tipe penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif, di mana peneliti mendeskripsikan dengan wawancara mendalam terhadap objek penelitian. Metode penelitian adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian dan dari sudut filsafat metodologi penelitian merupakan epistemologi penelitian pola komunikasi orang tua mengontrol keinginan anak dengan dengan motivasi keinginan anak, tetapi dengan sikap yang hangat, ada komunikasi timbal balik antara orang tua dengan anak yang dilakukan secara rasional, memberi tahu hal positif dan negatif, mau mendengarkan keluhan dan perasaan anak, sehingga anak mau mengungkapkan perasaan apa yang dirasakannya, orang tua bersifat bersahabat Pola komunikasi orang tua dengan anak remaja dalam ketergantungan media internet ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu permissive, dan authoritative. Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak remaja karena kurangnya waktu untuk bertemu dengan anak, kesibukan orang tua dengan pekerjaannya membuat orang tua mudah marah karena capek setelah bekerja.

**Kata kunci** : komunikasi , anak pecandu , game online

## PENDAHULUAN

Eksistensi manusia tidak dapat dipisahkan dari komunikasi. Manusia telah berkomunikasi sejak lahir. Karena manusia adalah makhluk sosial, mereka hidup dengan manusia lain dan bergantung satu sama lain. Manusia perlu terhubung dengan manusia lain agar dia dapat hidup. Keduanya komunikasi verbal dan nonverbal—simbol, bahasa tubuh, dan gambar—akan digunakan untuk membangun hubungan antar manusia. Kata komunikasi dalam bahasa Inggris, atau communication, berasal dari kata Latin communis, yang berarti hal yang sama. mengacu pada hal yang sama. Menurut Judi C. Person dan Paul E. Nelson, komunikasi memiliki dua tujuan utama. Yang pertama adalah untuk kelangsungan hidup diri sendiri, dan itu meliputi: mencapai tujuan pribadi, menampilkan diri kepada orang lain, dan menjaga keamanan fisik adalah semua penting. Yang kedua adalah untuk ketahanan masyarakat, tepatnya untuk menggarap hubungan persahabatan dan memupuk kehadiran masyarakat umum. Tidak dapat disangkal bahwa teknologi telah berkembang menjadi sebuah kebutuhan bagi kehidupan modern.

Teknologi kini telah merambah ke berbagai bidang, antara lain pekerjaan, pendidikan, rumah, aktivitas sehari-hari, bahkan hiburan sederhana. Khusus untuk bermain game online, teknologi seperti smartphone, tablet, dan PC sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. khususnya anak-anak. Pertumbuhan teknologi modern di dunia ini dapat dilihat pada game online. Game online adalah game yang dimainkan di depan komputer atau PC yang terhubung dengan internet. Namun karena kemajuan teknologi yang semakin pesat dan semakin beragamnya game, definisi ini tidak lagi berlaku di dunia saat ini. Sebaliknya, game online dimainkan tidak hanya di komputer atau komputer pribadi tetapi juga di perangkat dengan perangkat lunak mutakhir, seperti Android, IOS, dan lain sebagainya. Saat ini sudah banyak sekali genre game online, salah satunya adalah RPG (role-playing game). Game puzzle, dan MOBA (multiplayer online battle arenas). Game ala MOBA ini sangat populer saat ini. Game ini dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Terlebih lagi, biasanya di dalam game kamu akan dikucilkan menjadi dua kelompok sekaligus yang akan bertempur untuk kemenangan. Jika tim mampu menghancurkan beberapa bangunan lawan, mereka akan menang. Mobile Legends Bang Bang adalah salah satu game MOBA tersebut. Memainkan game ini mengharuskan Anda untuk mengontrol salah satu hero dari daftar hero yang ada. Dalam game ini, kerjasama tim itu penting. Memahami karakter hero yang digunakan sangatlah penting karena setiap hero memiliki skill yang berbeda. Saat ini bersaing

dengan Arena of Valor dan game MOBA Android lainnya, Mobile Legends Bang Bang menjadi salah satu game yang sedang naik daun Tapi mereka membuat Mobile Legends dengan gameplay yang sederhana dan desain yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk pemain baru yang akrab dengan MOBA.

Bang ternyata lebih terkenal dan lebih populer dari game MOBA lainnya. Game ini juga tidak lagi hanya untuk bersenang-senang; berbagai kompetisi nasional dan internasional telah berlangsung. Terbukti dengan dominasi mereka di Leaderboard untuk Ranked Game, para pemain Indonesia menikmati tingkat prestise yang tinggi saat memainkan game ini. Untuk menghormati para pemain Indonesia, bahkan Moonton, pengembang Mobile Legends Bang Bang , menciptakan seorang pahlawan bernama "Gatot Kaca".Game ini telah berhasil berkembang menjadi fenomena di kalangan orang dewasa, anak-anak, dan remaja.Karena menggairahkan generasi muda dan menarik minat mereka, Mobile Legends dapat menyebabkan kecanduan yang parah di kalangan penggunanya.Game ini dapat dimainkan oleh anak-anak untuk waktu yang lama duduk diam. Para iblis dari game ini bahkan mengabaikan iklim umum yang harus mereka ajak bicara, malah diabaikan karena kehadiran game ini. Bahkan sekarang, banyak anak dapat ditemukan di internet kafe sepulang sekolah bermain game online Mobile Legends. Sambil menunggu teman, banyak juga yang memainkan game ini di rumah dan di waktu senggang. Wanita juga sering terlihat bermain M game Legenda obile, terlepas dari kenyataan bahwa pria memainkan game ini.

Selain kenyamanan yang diberikan dengan memainkan game ini di smartphone, tampaknya membuat ketagihan bagi para pemainnya. Karena game ini, jumlah waktu yang dihabiskan bersama teman dan keluarga, yang sebelumnya sangat terpelihara dengan baik melalui komunikasi, menurun secara signifikan. pergaulan hanya ada di game online, mengurangi komunikasi pemain game online di dunia nyata. Hubungan dengan orang lain menjadi semakin sulit karena keterampilan sosial menurun. Karena apa yang kita lihat dan mainkan di game online , perilaku kita menjadi kasar dan agresif. Permainan mereka saat ini terus-menerus berada di radar pikiran. Pengguna sering melewatkan kelas atau pelajaran karena merasa sulit untuk berkonsentrasi pada studi mereka. Menyebabkan mereka kehilangan minat pada dunia di sekitar mereka dan menjadi game online yang acuh tak acuh pemain.Pemain game online menjadi tertutup dan merasa sulit untuk mengekspresikan diri mereka dalam kehidupan nyata ketika mereka terlibat

dalam apa pun untuk tujuan bermain game, seperti berbohong, lalai, atau terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan smartphone.

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Payageli Kelurahan Kecamatan Sunggal Deli Serdang. Dekat dengan sekolah dan tempat berkumpulnya anak-anak dan remaja menjadi dasar penelitian ini. Kehidupan dunia gamer sangat mudah ditemukan di kawasan ini, sehingga menjadi second nature. Kehidupan para gamers di kawasan tersebut juga terus berlanjut. Selama beberapa tahun Menilik dari landasan diatas Peneliti mengambil rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Desa Payageli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang, karena peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan mengarahkan permasalahan yang akan diteliti.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk penilaian. Sebaliknya, jenis penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif, di mana subjek penelitian adalah subjek wawancara mendalam dengan peneliti. Dari perspektif filosofi metodologi penelitian, epistemologi penelitian adalah kajian tentang kaidah-kaidah yang terdapat dalam penelitian. Berikut ini adalah daftar metode penelitian yang digunakan dalam penulisan: Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif dalam pengumpulan data, mengumpulkan informasi dari informan. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian—baik itu perilaku, persepsi, motivasi, atau tindakan—secara utuh dan deskriptif dengan menggunakan bahasa. penelitian deskriptif khusus dalam penelitian ini salah satunya, dengan tujuan mengungkapkan atau memperoleh informasi dari data penelitian secara mendalam, peneliti di Desa Payageli, Kecamatan Sunggal, Dan Kecamatan Deli Serdang menggunakan metode ini untuk menyelidiki pola komunikasi orang tua dengan anak yang kecanduan game online mobile legends. kegiatan pendataan sangat berperan dalam menentukan kualitas suatu penelitian.

Teknik atau metode yang dapat peneliti gunakan untuk mengumpulkan data disebut metode pengumpulan data. Berikut ini adalah metode yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data:

1. Kegiatan pencarian data dari buku-buku yang layak dijadikan referensi dan dijadikan acuan dasar untuk menjelaskan konsep-konsep penelitian kepustakaan yang dimaksud berupa buku, ensiklopedi, karya ilmiah, dan sumber data lain yang diperoleh di berbagai perpustakaan disebut sebagai riset kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan di perpustakaan.
2. Penelitian Lapangan Jenis penelitian ini menggunakan beberapa teknik yang dianggap relevan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:
  - a. Pengamatan terdiri dari pengamatan secara sistematis dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang diselidiki. Pada penelitian terdahulu digunakan metode pengamatan karena diyakini dengan mengamati secara langsung objek akan memberikan data yang terkumpul. Metode ini digunakan penulis untuk mempelajari tentang realitas lapangan. Observasi, pencatatan, dan analisis secara sistematis adalah metode yang digunakan oleh alat pengumpulan data. Penulis akan menggunakan data yang berguna untuk melakukan pengamatan ini tentang pola komunikasi orang tua yang kecanduan game online mobile legends di Kecamatan Payageli , Kabupaten Sunggal, Dan Kabupaten Deli Serdang.
  - b. Wawancara Metode wawancara adalah metode pengumpulan data secara tatap muka dimana pertanyaan dan tanggapan diberikan secara lisan. Untuk mendapatkan data yang lengkap dan komprehensif, penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, dimana data atau informasi dikumpulkan langsung dari informan secara langsung.

Selanjutnya analisis menggunakan strategi pertemuan, sedangkan pertemuan yang dilakukan dengan 6 narasumber adalah sebagai berikut:

- 1) Satiyem, seorang ibu rumah tangga berusia 41 tahun;
  - 2) Indri, pegawai berusia 24 tahun;
  - 3) Ahmad, pegawai berusia 25 tahun;
  - 4) Taufik, siswa berusia 15 tahun putus sekolah;
  - 5) Eki, karyawan berusia 28 tahun;
  - 6) Rama, siswa berusia 11 tahun.
- c. Dokumentasi Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan benda tertulis seperti buku, Informasi yang dikumpulkan melalui teknik dokumentasi data memberikan gambaran sekaligus bukti bahwa penelitian dilakukan di Kelurahan Payageli Kecamatan Sunggal Deli Kabupaten Serdang. Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan

data merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kamera, handphone, pulpen, dan buku catatan merupakan contoh instrumen penelitian yang digunakan dalam proses pengumpulan data dan dijadikan sebagai subjek untuk observasi dan wawancara yang dilakukan dalam sesuai dengan pedoman wawancara dan kajian pustaka.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai teknik analisis data. Dalam penelitian ini digunakan model analisis interaktif untuk menganalisis data. Ketika peneliti mulai mengumpulkan data, analisis data sebenarnya sudah dimulai dengan menentukan data mana yang sebenarnya penting atau tidak. Melalui wawancara mendalam, hal ini dilakukan agar fokus penelitian tetap mendapat perhatian khusus.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Temuan Penelitian**

Pola komunikasi yang dikenal dengan komunikasi permissive (membebaskan) dicirikan oleh orang tua yang secara ngotot dan berlebihan menuruti semua keinginan anaknya dan kebebasan yang tidak terbatas bagi anak untuk bertindak dan berperilaku sesuai dengan keinginan tersebut. **Satiyem** yang menjadi informan penelitian ini menyatakan:

**“Pada hari-hari biasa, saya hanya berbicara dengan anak sekitar satu jam, itupun saya berbicara dengan anak sambil sarapan dan terus makan. makan malam setelah sholat magrib. Anak saya tidak banyak menghabiskan waktu dengan orang tuanya karena dia pulang sekolah pada sore hari. Dia kemudian langsung kembali ke kamarnya, mungkin merasa lelah. Kami bebas melakukan apapun yang diinginkan anak sesuai keinginannya. selama itu positif.”**

Salah satu hal yang menyebabkan anak kecanduan game online adalah kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak. Hal ini dikarenakan penggunaan internet memberikan rasa aman pada anak, yang dapat menimbulkan ketegangan antara orang tua dan anak. Sikap orang tua yang terlalu permisif atau bersikap seolah-olah tidak peduli dengan anaknya.

Salah satunya adalah penggunaan Pola komunikasi yang membebaskan (permisif) karena orang tua mengikuti atau memanjakan anaknya hingga anak kehilangan minat terhadap keluarga dan lingkungannya. Anak kurang mendapat perhatian dan bebas berbuat semaunya karena orang tua terlalu sibuk dengan urusannya sendiri. **Indri**, salah satu partisipan dalam penelitian ini sekaligus informan, menyatakan:

**“Saya selalu berusaha untuk menghabiskan waktu dengan adik-adik saya agar saya dapat mendiskusikan bagaimana keadaannya di sekolah atau apa yang mereka lakukan setiap hari bersama mereka. Menghabiskan waktu dengan anak-anak dan memiliki pemahaman tentang apa yang mereka inginkan memudahkan mereka untuk berkomunikasi dan terbuka dengan orang tua mereka. Sebagai orang tua, kita bertanggung jawab untuk mengarahkan anak ke arah yang benar, jadi kita hanya membantu mereka mengambil keputusan tanpa memaksakan kehendak kita sebagai kakak.”**

Saling memahami peran dan tanggung jawab satu sama lain, serta peran dan tanggung jawab orang tua dan anak. Tidak membatasi gerak , tetapi orang tua tetap mengontrol, mengarahkan, dan mendidik anak tentang perilaku apa yang dapat diterima dan tidak dapat diterima. Anak dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang tuanya melalui gaya komunikasi yang demokratis (berwibawa). Anak bebas untuk mengatakan kepada orang tuanya apa yang mereka pikirkan atau inginkan. kendalikan semua yang dilakukan dan dibutuhkan anak agar anak tetap pada posisinya dan tidak merasa terkekang oleh prinsip-prinsip yang telah ditetapkan oleh anak dan wali.

**“Kami selalu memberi contoh kasih sayang dalam keluarga dan sering berkomunikasi dengan adik-adik kami. Kami juga memberikan aturan rumah dan aturan tentang tanggung jawab yang didiskusikan dengan adik-adik. menjadi terlalu mandiri, juga penting untuk menetapkan aturan keluarga. Anak-anak belajar untuk disiplin dan bertanggung jawab sebagai akibat dari aturan yang diberlakukan orang tua mereka. Anak-anak dapat berpikir dan mengatakan apa yang mereka suka dan tidak suka jika mereka memahami dan berbicara tentang masalah dan peraturan rumah.”**

Hal ini membuat anak tidak terkekang oleh aturan dan memberi mereka ruang untuk bergerak. Gaya komunikasi demokratis memberi anak kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mencoba menghargai keterampilan yang sudah mereka miliki. Sementara itu, **Rama**, remaja yang terlalu banyak bermain game online , berpendapat bahwa:

**"Terlalu sulit kak; saya ingin berhenti karena itu yang bisa kamu lakukan saat kamu bosan," kataku. Karena orang tua sibuk bekerja, mereka jarang berbicara satu sama lain kecuali mereka menginginkan jumlah yang sama. uang untuk kebutuhan mereka. Saya ingin bermain game di warnet saat ada kegiatan. Di sana banyak teman, jadi tidak bosan. Kadang juga main Facebook, nonton YouTube, dan ngobrol. Karena di rumah tidak ada yang bisa dilakukan jika sudah bosan di rumah. dan anak-anak. Membuat ketergantungan anak pada internet dan orang tua yang abai yang mendorong anaknya untuk bermain online karena membuat mereka senang, membuat mereka tidak bosan, dan memungkinkan mereka untuk bermain dengan teman mereka.”**

Sementara itu, **Taufik**, anak muda yang juga bermain banyak game online, berpendapat bahwa:

**"Saya tahu bahwa ketika saya di kelas tiga, saya biasa bermain game di internet, kemudian saya bermain game, dan terkadang saya membuka Google Baca Baca, yang memakan waktu paling lama dua jam. Bermain sesekali di warung internet, terutama di perangkat seluler. Ya, warnet adalah tempat yang bagus untuk bermain game jika Anda bosan. Jadi ibu jarang memarahi, karena, seandainya ada sesuatu yang disuruh. Saya juga sesekali membantu Mo m dalam mencari dana untuk ban tempel di bengkel. Pola komunikasi antara anak dengan orang tua cukup baik karena anak memahami perannya sebagai anak dan orang tua mampu memahami dan memenuhi keinginan anak dengan cara memberikan kepercayaan dan menggoyahkan keinginan remaja"**.

Sementara itu **Ari**, seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain game, berpendapat bahwa:

**"Saya tidak suka diganggu karena saya tahu cara bermain game, jadi saya jarang berbicara dengan ibu saya. Kamar saya akan dikunci jika saya bermain di kamar biasa untuk mencegah ibu saya mengganggu saya. Akibatnya, setiap kali saya bermain terlalu banyak, ibu saya akan marah dan lambat laun meminta uang untuk membeli kuota internet. Jika saya tidak mendapatkan uang untuk membeli kouta , saya marah dan pergi ke rumah teman yang ada wifinya. Disana saya ngumpul sama teman-teman untuk duduk-duduk dan bercerita, tapi kalau udah lama ya main hp masing-masing. "**

Penggunaan game online yang berlebihan mengurangi komunikasi antara orang tua dan anak serta antara teman dan anak. Anak-anak menjadi jauh di bawah pengaruh game; yang dulu dekat sekarang menjadi jauh, sehingga mudah marah dan menghindari gangguan. Wajar saja, hal ini menjelaskan bahwa dalam pola ini, orang tua mengendalikan keinginan anaknya dengan motivasi keinginan anak, namun dengan sikap ramah, ada komunikasi timbal balik yang rasional antara orang tua dan anak, orang tua bersedia mendengarkan keluhan. dan perasaan anak agar anak mau mengungkapkan perasaannya. Kendali yang kuat dan kata-kata penyemangat digabungkan dalam gaya komunikasi ini. Guna mencegah agar anak tidak bergantung pada internet yang akan berdampak negatif pada perkembangannya, maka penting bahwa keluarga mereka memupuk jalur komunikasi yang terbuka, yang merupakan salah satu aspek paling penting dari pembentukan kepribadian. Menurut Data yang penulis kumpulkan di Desa Payageli, orang tua berkomunikasi dengan anaknya dengan berbagai cara.bahwa orang tua dan anak pasti akan berinteraksi karena seiring berjalannya waktu, dan bahwa anggapan bahwa hidup dalam hubungan yang ditandai dengan perubahan adalah hal yang wajar.

Faktor-faktor yang menyebabkan anak kecanduan bermain Game Online di Kelurahan Payageli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang

- a. Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua. Sebagian besar diakibatkan anak tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga. Hal tersebut terbukti dengan banyak anak yang bermain game online karena anak merasa tidak adanya interaksi dari orang tua, sehingga mencari kegiatan yang dapat membuat dirinya senang.
- b. Pengawasan orang tua yang kurang kepada anak. Hal tersebut tentu saja membuat anak semau sendiri dalam melakukan kegiatan, karena tidak ada bimbingan dari orang tua. Anak akan berbuat sesuai keinginan sendiri tanpa terkontrol orang tua, yang menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal negatif dan merugikan.
- c. Kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak. Terlalu memanjakan, membebaskan, mengekang, mencurigai, dan mendiamkan anak merupakan hal-hal yang sangat vital pada anak-anak. Hal tersebut perlu dipahami orang tua agar anak-anaknya tidak terjerumus mencari kenyamanan untuk dirinya dengan hal-hal yang negatif dan tidak bermanfaat bagi dirinya.
- d. Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas yang monoton. Hal tersebut sangat memungkinkan anak untuk mencari hal lain yang dapat menghilangkan rasa bosan tersebut. Kejenuhan sering dialami pelajar, seperti banyaknya mata pelajaran dan tugas-tugas dari sekolah. Hal tersebut dapat menimbulkan perasaan bosan pada anak.

Masalah pribadi, kurangnya waktu, kurangnya pendekatan, kurangnya pengetahuan, faktor ekonomi, faktor lingkungan, dan organisasi masyarakat merupakan faktor-faktor yang dapat menghambat komunikasi orang tua-anak. Salah satu hambatan komunikasi anak adalah hari-hari orang tua. komitmen kerja hari ini, egoisme, keadaan emosi, dan ketidaktahuan internet. Ny.

**Satiyem** yang menjadi informan penelitian ini menyatakan:

**” Ini terlalu membebaskan bagi anak-anak, jadi mungkin kami orang tua tidak terlalu peduli dengan mereka. Saya dan anak saya jarang berkomunikasi karena saya terlalu sibuk dengan pekerjaan rumah. Saya juga tidak tahu banyak tentang permainan itu. Anak saya juga pulang sekolah pada sore hari, jadi biasanya dia langsung ke kamarnya.”**

**Ari**, sebaliknya, adalah anak yang kecanduan video game dan berargumen sebagai berikut:

**“Ya, sejak saya bermain game, saya tidak suka diganggu, apalagi saat sedang bersenang-senang, jadi saya telepon ibu saya. Biasanya saya mengunci pintu kamar agar tidak diganggu. Karena saya tidak dengar kalau disuruh, ibu juga suka marah-marah. kurangnya pemahaman tentang permainan.”**

Tantangan tambahan datang dari orang tua yang terlalu membebani anaknya dengan tanggung jawab. Sementara itu, **Ahmad** menyatakan sebagai informan penelitian:

**“Keterbatasan waktu yang biasa saya habiskan bersama keluarga menjadi kendala yang saya hadapi. karena saya Saya sering diharuskan keluar rumah untuk bekerja. Karena kesibukan, tidak ada kesempatan untuk bertemu dengan adik-adik. Akibatnya, saya jarang berkomunikasi secara utuh dengan adik saya.”**

Sementara itu, **Indri** memberikan informasi untuk penelitian ini dan menyatakan :

**“Jumlah waktu yang tersedia untuk berkumpul berkurang, karena setiap anggota keluarga sangat sibuk. Selain itu, ketika adik-adik saya tidak mau mendengar dari saya atau mengikuti instruksi saya, emosi saya biasanya mengamuk. Itu membuat saya merasa tidak enak karena saya kelelahan dari pekerjaan. Komunikasi dengan anak-anak yang ketergantungan internet terhambat oleh jadwal sibuk orang tua, ketidakmampuan untuk bertemu dengan keluarga, dan kecenderungan mereka untuk menjadi emosional ketika berbicara dengan anak-anak mereka. Hal ini biasanya terjadi ketika orang tua lelah bekerja, dan sebagai Akibatnya, anak-anak menolak mendengarkan atau mematuhi orang tua mereka.”**

Sementara itu, **Rama**, seorang anak muda yang bergantung pada internet, berpendapat bahwa:

**"Ibu saya selalu mengatakan kepada saya untuk membatasi berapa banyak waktu yang saya habiskan di internet, jangan mengambil terlalu lama, untuk berdoa, dan untuk menjaga adik saya. Kadang-kadang saya malas dan akan berkata, "Tunggu, saya sudah lama bekerja atau saya sudah tidak bekerja."**

Sementara itu, **Ari**, seorang remaja yang kecanduan, berpendapat bahwa:

**"Padahal kalau ada yang bilang suka lama atau tidak kerja, kasihan ibu saya. Kalau saya telepon terus sambil lagi sama teman, saya juga suka marah-marah. Apalagi kalau main online di rumah, saya terus di-bully. Itu dulu membuat ibu saya jengkel.”**

Hal ini menjelaskan bahwa tidak ada bagian dalam hubungan keluarga di mana orang tua berusaha mengontrol dan mengatur anaknya, terutama antara orang tua dan anak. Sebaliknya, keinginan antara orang tua dan anak merupakan hubungan. Hal ini berdampak pada perilaku anak, bahkan ketika mereka tidak mau, yang menjadi semakin antagonis terhadap orang tua mereka agar

orang tua mereka melaksanakan keinginan mereka. Sifat ego dan mudah tersinggung atau emosi menjadi hambatan komunikasi. Menurut temuan penelitian ini, rasa saling bergantung ence ada dalam hubungan sehari-hari antara orang tua dan anak. Kedekatan berkembang antara orang tua sebagai hasil dari rasa saling ketergantungan mereka. Namun, pengalaman dan kepribadian motivasi orang tua dan anak berbeda dalam kedekatan itu, mempengaruhi persepsi mereka tentang berbagi. Konflik antara orang tua dan anak adalah seringkali disebabkan oleh perbedaan persepsi. Kecanduan media internet pada anak merupakan hal yang coba dicegah oleh orang tua. Sebaliknya, anak ingin memuaskan minatnya terhadap internet. Akibatnya, mereka bertekad untuk tetap menggunakan internet. meskipun faktanya mereka sadar bahwa hal itu dapat berdampak buruk pada ketergantungan. Anak-anak sering melanggar persetujuan orang tua mereka ketika mereka penasaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai pola komunikasi antara orang tua dan remaja di Desa Payageli Kecamatan Sunggal mengenai penggunaan game online Mobile Legends: Gaya komunikasi yang berbeda seperti permisif dan otoritatif menggambarkan pola komunikasi antara orang tua dan remaja yang mengandalkan media online. Kurangnya waktu untuk bertemu dengan anak-anak dan orang tua yang terlalu banyak bekerja membuat mereka sulit untuk berkomunikasi dengan remaja mereka, menempatkan hambatan dalam komunikasi. kepada orang tua untuk membantu mereka menjadi komunikator yang lebih baik, untuk memahami peran mereka, untuk menawarkan solusi yang tepat, dan untuk memberikan anak-anak sarana pelarian agar mereka tidak bergantung pada internet. menyediakan waktu untuk anak-anak dan mengawasi mereka ketika mereka menggunakan ponsel sehingga orang tua dapat memiliki rencana untuk memahami dan menangani permasalahan di internet.

### **SARAN**

Pola komunikasi yang harus digunakan orang tua dengan remaja adalah komunikasi yang otoritatif pola komunikasi atau pola komunikasi yang demokratis. Bagi anak, cobalah untuk mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang positif dan lebih dekat dengan orang tuanya dengan

lebih terbuka mengenai tantangan yang dihadapinya. Sehingga kemampuan komunikasi anak sebagai komunikator dan komunikator dapat berkembang dengan baik antara orang tua dan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E, & Rollings, A. *fundamental of game design*. Prentice hall. 2007.  
[http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf)
- Andini, Asih, dkk, *Perilaku Pemain Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang*, (Universitas Maritim, 2017) Hal: 4-6
- Allen, dan Marotz., *Profil Perkembangan Anak*, (Jakarta : PT Indexs, 2010), hlm. 149-150
- B.Simanjuntak, *Latar Belakang Kenakalan Remaja*, (Bandung: Alumni, 1979), h. 65 dikutip oleh Muhammad al-Mighwar, *Psikologi Remaja; Petunjuk bagi Guru dan Orang Tua*, (Bandung:Pustaka Setia, 2006). h. 59-60
- Diane E papalia, Dkk, *Human Development*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2008), hlm. 12-13
- Departemen Pendidikan & Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1988, h. 667
- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1, (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 117.
- Husaini Usman Poernomo, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h.54 -73
- H. Mahmud Gunawan dkk, *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*, Akademia Permata Jakarta, 2013, h. 132
- Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta : Media Kita, 2011). Hal : 40.
- John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Kesebelas*, (Jakarta : Erlangga,2007), hlm. 18-19
- J.Severin Werner, & James W. Tankard, Jr, (Jakarta: Kencana, 2011) Hal: 462
- Kriyantono Rachmat, Pd.D. *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2006), h.69
- Lexy J. Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Kerta Karya, 1998), h.6
- Miles dan Huberman, *analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode metode baru*, (Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia), h. 52
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Pustaka Pelajar : Yogyakarta : hal 138
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktek* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009), h. 222
- Parto, Yoesof Kaprino, *Komunikasi Orangtua Terhadap Anak Dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negative Gadget*, (Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma), Hal : 22.
- Pius A. Partoto & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya, Arkola, 1994, h. 585
- Prasetya, dkk, *Pola Komunikasi Intrapersonal Orang tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota*. (Fisip Unmul : Mulawarman). Hal .111
- Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Cet. IV; Jakarta: Kencana 2009), h.93
- Ramadhan, Nugrahanto, *Pola Komunikasi Orang tua dengan Anak Pemain Online Dota Di Surabaya*. (Jawa Timur :Universitas Veteran 2013), Hal:1-2.
- Ridwan Syahrani, , “Ketergantungan OnlineGame Dan Penanganannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 1 Nomor 1 Juni 2015...hlm. 89
- Silvia Setiadji, “ *Hubungan Kecanduan Game OnlineDan Keterampilan Sosial*

- Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat*”, Jurnal Psikologi Psibernetika Vol. 9 No. 2 Oktober 2016, (Jakarta : Program Studi Psikologi, Universitas Budi Mulia, 2016), hlm. 94
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 35
- Sustisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: UGM Press, 1999), h. 72
- Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: CV Widyakarya, 2011), hlm. 103
- Silawati, Endah. (2008). Aspek Perkembangan Motorik dan Keterhubungannya Dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak. Retrieved January 25, 2009
- Santrock, Life Span Development: Edisi kelima, (Jakarta: Erlangga, 1995), hlm. 225
- Tholib Setiadi, *Pokok-pokok Hukum Penitensier Indonesia*. Bandung: Alfabeta. 2010, hal 173
- Ulum, Bahrum, *Game Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel*, (Surabaya : UIN Sunan Ampel, 2018), Hal : 2-4. (<http://id.wikipedia.org>). diakses pada 11 Juli 2019 (Sumber: liputan6.com)
- Wikipedia, (2019) Orang Tua. Dikutip [https://id.wikipedia.org/wiki/Orang\\_tua](https://id.wikipedia.org/wiki/Orang_tua) <http://cyberions.blogspot.com/2009/01/pola-komunikasi-antar-pribadi> Jenis komunikasi dibagi tugas.html) diakses pada 12 juli 2019