



COMMUNICATION PATTERNS ORANG TUA KEPADA ANAK PECANDU GAME ONLINE

Kadek Dicky Dharma Wisesa¹⁾, Didiek Tranggono²⁾

¹⁾UPN "Veteran" Jawa Timur

²⁾Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP UPN "Veteran" Jawa Timur

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi banyaknya anak-anak bahkan remaja yang bermain game online tanpa mengenal tempat, waktu, dan device yang mereka gunakan sehingga menyebabkan kecanduan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu game online di Kabupaten Probolinggo. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan pola komunikasi Laswell yang terbagi menjadi dua macam, yaitu pola komunikasi primer dan sekunder. Kemudian peneliti menghubungkan dengan pola komunikasi keluarga oleh Devito yang terdiri dari pola komunikasi persamaan, pola komunikasi seimbang terpisah, pola komunikasi tak seimbang terpisah, dan pola komunikasi monopoli. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan penulis memaparkan pemahaman game, pemahaman akibat bermain game online, cara mencegah kecanduan bermain game online, dan cara menkoordinasi orang tua dan anak. penulis menemukan kurangnya kedekatan orang tua terhadap anaknya hingga sang anak tersebut kecanduan dalam bermain game yang terjadi di Kabupaten Probolinggo.

Kata Kunci: Pola komunikasi keluarga, Game online, Kecanduan.

PENDAHULUAN

Permainan secara daring atau biasa disebut game online merupakan hal yang paling populer di seluruh dunia, termasuk Indonesia. *game online* merupakan suatu media hiburan dimana *game* atau permainan tersebut dapat terhubung dari teknologi jaringan yang

membuat pengguna dapat menggunakannya secara *flexible* dan juga dapat dimainkan secara bersamaan dalam sebuah kelompok yang ada di dunia, lalu *game* akan menampilkan visualisasi gambar yang sangat menarik dan membuat para penggunanya takjub akibat dari *special effect* yang dapat

*Correspondence Address : kadekdicky81@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v10i4.2023.1936-1946

© 2023UM-Tapsel Press

memanjakan panca indra penglihatan. Untuk masalah perangkat, para penikmat permainan *game* harus membeli perangkat yang telah didukung penuh oleh *gadget* yang kita gunakan seperti *smartphone* dan *computer* yang sudah tersambung oleh jaringan *internet* (Putri, 2020).

Negara kesatuan Republik Indonesia merupakan negara dengan jumlah peminat pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia. Menurut *We Are Social* dan *Hootsuite* dalam databoks.co.id tercatat ada 94,5% pengguna berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. Selain itu mereka juga mencatat mayoritas 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain *video game* menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain *video game*.

Besarnya masyarakat Indonesia yang bermain *game online* tentu saja menimbulkan hal-hal negatif didalamnya. Setiawan (2013:20) menjelaskan bahwa terdapat resiko dalam bermain *game online* yaitu terjadinya gangguan atau masalah dalam kesehatan tubuh, pemborosan, sulit dalam melakukan sosialisasi dan komunikasi terhadap masyarakat sekitar, dan dapat mempengaruhi gangguan dalam pembelajaran di sekolah serta dapat memperlambat kedewasaan diri terhadap pemainnya.

Dengan ramainya fenomena bermain *game online* membuat anak-anak hingga orang yang lanjut usia menjadi kecanduan akan bermain *game online*. Kecanduan dalam permainan *game online* terjadi karena tingginya tingkat penggunaan *gadget*. Ciri - ciri seseorang yang mulai terkena kecanduan dalam bermain *game online* akan terlihat lebih fokus untuk terus bermain *game online* sehingga mereka lebih mengesampingkan prioritas utama dari

para pemain yang terkena candu tersebut. Tentu saja hal tersebutlah yang akan menimbulkan suatu perilaku yang dinamakan perilaku *proktinasi* yaitu suatu perilaku yang menunda untuk mengerjakan suatu tugas atau tanggung jawab tertentu.

Perilaku *proktinasi* tersebut akan berdampak besar dalam hal prestasi akademik pengguna. Pengaruh pada bidang akademik prestasi tersebut yang dipaparkan ialah prestasi belajar yang semakin menurun sehingga pengguna akan mendapatkan nilai akademik yang tidak maksimal. Tingginya pecandu *game online* menyebabkan timbulnya berbagai dampak yang terjadi, dan itu akan terlihat pada fisik maupun psikis seseorang. Dampak psikis yang dihasilkan yakni mudah terpancing emosi yang tidak dapat di kendalikan, hal itu dikarenakan seringnya menerima kekalahan pada saat bermain *game*. Bermain *game online* juga memiliki dampak positif contohnya ketika pengguna dikatakan jago dalam bermain *game* maka ia akan mengikuti berbagai turnamen yang diadakan, sehingga berpeluang untuk menang dan mendapatkan hadiah berupa uang tunai. Selain itu bermain *game online* juga dapat menambah kemampuan dalam melatih insting dan melatih kecepatan dalam bereaksi.

Oleh karena itu, peran dan fungsi dari orang tua merupakan hal yang sangat penting untuk membentuk karakter dari buah hati mereka. Penyebab dari sulitnya dalam melakukan interaksi antara orang tua dan anak disebabkan karena kurangnya pengawasan dan perhatian dari peran orang tua dalam mendidik dan membentuk karakteristik seorang anak, contohnya tidak memperdulikan buah hati mereka dikarenakan orang tua sibuk dengan pekerjaan dan tidak membatasi anak dalam penggunaan *game online*. Perhatian orang tua menjadi hal

terpenting ketika mengawasi anak mereka dalam bermain *game*. Hal itu bertujuan agar sang anak menjadi lebih terkontrol dalam membatasi dan membagi waktu bagi sang anak pada saat bermain *game online*.

Dari apa yang penulis uraikan diatas, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana pola komunikasi orang tua terhadap anaknya yang kecanduan *game online*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori pola komunikasi keluarga Devito yang terdapat empat pola, yaitu: pola komunikasi persamaan, seimbang terpisah, tak seimbang terpisah, dan monopoli (Devito, 2011). Penelitian ini berupaya menjabarkan pola komunikasi orang tua dengan anaknya yang kecanduan bermain *game online* di Kabupaten Probolinggo, serta bertujuan untuk menjelaskan serta menafsirkan sesuatu, seperti situasi ataupun hubungan yang bersedia, sudut pandang yang berkembang, proses yang berkelanjutan, atau dampak dari apa yang timbul ataupun tren saat ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Unsur Komunikasi

Unsur komunikasi merupakan nilai terpenting dalam melakukan komunikasi dengan adanya unsur – unsur yang ada di dalamnya. Menurut Widjaja (2000), mengatakan bahwa komunikasi memiliki unsur – unsurnya, diantaranya adalah:

1. **Sumber**, adalah dasar yang dapat kita gunakan dalam menyampaikan pesan dan memiliki nilai fungsi untuk memperkuat pesan atau gagasan. Sumber biasanya berupa lembaga, dokumen, orang, buku, dan lain sebagainya.
2. **Komunikator**, dalam melakukan komunikasi setiap individu ataupun makhluk sosial yang memiliki kelompok bisa saling

menyampaikan pesan atau informasi dengan cara melakukan komunikasi. Namun fungsi dari komunikator sendiri adalah orang yang menyampaikan pesan atau informasi awal untuk diterima kepada komunikan atau penerima dari pesan atau informasi tersebut.

3. **Pesan**, adalah isi dari informasi atau pesan melalui komunikator yang ingin disampaikan kepada komunikan. Pesan tersebut memiliki tema atau makna yang secara akurat dapat dijadikan sebagai pedoman agar dapat menukar serta sikap dari komunikan. Pesan juga bisa dijadikan sebagai topik utama dalam mencari awal hingga akhir dari sebuah proses komunikasi.
4. **Saluran/Channel**, merupakan sarana dalam menyampaikan sebuah pesan, biasanya *channel* dapat disebut sebagai media. Media yang digunakan bisa melalui komunikasi verbal dan non verbal
 - a. **Komunikasi Verbal**
Komunikasi Verbal merupakan salah satu bentuk dari komunikasi yang medianya menggunakan lisan atau penyampaian secara langsung melalui indra perasa. Komunikasi ini bisa dibidang cara paling efektif dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Adapun dari cara pemikiran orang lain menjelaskan bahwa simbol juga dapat digunakan

menjadi komunikasi verbal apabila cara penggunaannya dipakai dan dipahami oleh suatu komunitas tertentu.

- b. Komunikasi Non Verbal
Komunikasi Non Verbal merupakan jenis komunikasi yang cara penyampaian tidak langsung menggunakan suara mulut maupun menggunakan bahasa secara langsung, melainkan komunikasi ini terjadi ketika komunikator menggunakan gestur tubuh, ekspresi wajah, dan sentuhan untuk dituju kepada komunikan. Komunikasi Non Verbal dilakukan untuk menginterpretasi dan logika seseorang agar mampu untuk memahaminya tanpa harus melakukan pembicaraan dengan menggunakan bahasa atau suara.

5. **Efek**, adalah sebuah hasil akhir dari proses komunikasi, misalnya pesan yang disampaikan dapat merubah perilaku maupun sikap seseorang yang sudah selaras maupun tidak dengan yang diharapkan. Apabila perilaku ataupun sikap tersebut sesuai maka akan terjadi komunikasi yang terjalin tersebut dapat dikatakan berhasil ataupun sukses, begitu juga dengan sebaliknya.

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi intrapersonal merupakan kegiatan yang dilaksanakan antara sejumlah khalayak dengan cara

melakukan tatap muka secara langsung. Dengan begitu dapat memungkinkan tiap orang untuk mengetahui reaksinya yang di manifestasikan oleh orang lain disaat itu juga. Namun komunikasi ini hanya bisa dilakukan dengan 2 orang saja (Mulyana, 2000:73). Komunikasi intrapersonal memiliki keutuhan yang kuat dalam suatu komunikasi yang sedang terjadi atau melakukan tatap muka dengan fungsi dan tujuan untuk memperoleh umpan balik atau *feedback* dari para komunikannya secara langsung.

Komunikasi intrapersonal memiliki 5 aspek dengan tujuan agar komunikasi ini dapat dikatakan sebagai komunikasi intrapersonal, diantaranya adalah:

- a. Komunikasi interpersonal terjadi di dalam keakraban atau lebih menginginkan suatu kedekatan, agar mengarah kesana, maka dipastikan kedua belah pihak yaitu komunikan dan komunikator harus lebih percaya diri dalam menampilkan dirinya yang sudah siap untuk memperoleh keterbukaan dari pihak lainnya
- b. Komunikasi interpersonal memiliki efek yang bisa direncanakan ataupun yang tidak bisa direncanakan
- c. Komunikasi interpersonal dapat berlangsung dengan mempunyai *feedback*. Ciri khas dari komunikasi interpersonal adalah memperoleh timbal balik secara langsung antara komunikan dan komunikator secara bergantian sehingga tercipta suatu suasana komunikatif dan terbuka.
- d. Komunikasi interpersonal di dalam penggunaannya akan lebih dominan pada bagian

metode komunikasi psikologis dari pada komunikasi sosiologisnya, dan disebabkan karena elemen kedekatan yang dibatasi di dua orang maupun tiga orang untuk bisa berpartisipasi di dalam kondisi yang leluasa, varietas, serta terjadinya keterpengaruhannya. Dengan begitu, maka ciri-ciri yang berdampak pada sisi kejiwaan seseorang akan cenderung mudah untuk terbongkar selama berada didalam komunikasi

- e. Komunikasi interpersonal biasanya dapat di aplikasikan saat itu juga, biasanya tidak ada tujuan tertentu yang ingin dicapai terlebih dahulu.

Pola Komunikasi Keluarga

Terjadinya proses pola komunikasi menurut Lasswell terbagi menjadi dua macam, yakni pola komunikasi primer dan pola komunikasi sekunder (Harahap dan Putra, 2019:9). Berikut penjelasannya:

1. Pola komunikasi primer
Pola Komunikasi primer merupakan proses pendistribusian informasi dan pemikiran komunikator kepada penerima informasi dengan menggunakan suatu simbol sebagai media. Simbol yang dimaksud merupakan bahasa verbal dan bahasa nonverbal yang terjadi dengan tujuan untuk dapat membantu komunikator dalam mengungkapkan isi topik pembicaraan yang dapat dimengerti oleh komunikan.
2. Pola komunikasi sekunder
Pola komunikasi sekunder merupakan proses

pendistribusian pesan dengan menggunakan alat sebagai media kedua mereka yang terjadi antara komunikator kepada penerima pesan sebagai perantara. Proses komunikasi sekunder dengan media dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi atau pesan kepada pihak penerima pesan yang tidak dapat dilakukan secara tatap muka.

Secara garis besar dapat dikatakan bahwa orang tua lebih menginginkan suatu hal yang ada dari pikirannya, contohnya rasa hati, gagasan, informasi yang dapat dipahami secara baik oleh orang yang ada dikeluarganya. Tidak hanya itu saja, cara pandang orangtua dalam berfikir juga lebih berbentuk abstrak, hal itulah yang dapat membuat susah untuk dimengerti oleh keluarganya, tidak liput dari sang anak yang masih di usia dini. Dapat di lihat pola komunikasi yang terbuka cenderung menyajikan kepraktisan pada peraturan yang berjalan. Contohnya yaitu apa yang di ucapkan oleh orangtua tetapi penting, namun dapat memberikan hak kepada anaknya seperti mengutarakan pendapat, ide, saran, dan lain sebagainya untuk terus saling mendengar satu sama lain.

Pada pola komunikasi keluarga terhadap anaknya yang kecanduan dalam bermain *game online* dapat diaplikasikan dengan proses pengiriman dan penerimaan pesan baik secara verbal maupun non verbal. Hal ini dijelaskan oleh Devito (2013), mengatakan bahwa terdapat empat pola komunikasi yang terjadi dan dijelaskan di dalam hubungan orang tua terhadap anaknya yang kecanduan bermain *game online*, diantaranya adalah :

1. *The equality pattern*

Setiap individu dalam pola ini berbagi pengiriman komunikasi dalam porsi yang sama dan memainkan perannya masing-masing. Individu yang terlibat memiliki tingkat kredibilitas yang sama yaitu saling terbuka terhadap pendapat, memiliki ide, dan saling percaya, sehingga kesempatan dalam melakukan komunikasi dapat berjalan lancar secara keseluruhan dan seimbang. Karakter tiap individu dalam pola ini tidak saling mengekang menggunakan kekuasaan yang dimiliki, sehingga perbedaan pendapat tidak dianggap sebagai perusak hubungan. Hubungan yang terjalin dalam pola ini adalah hubungan yang terjadi secara jangka waktu panjang karena sangat terbuka, jujur, langsung, dan bebas tanpa adanya pihak yang lebih dominan

2. The balanced split pattern

Pada tahap pola ini, tiap individu memiliki peran kekuasaan yang dimiliki oleh setiap individu atau memiliki peran yang sama. Tetapi hubungan komunikasi tetap dapat kondusif atau disamaratakan karena tiap karakter yang dimiliki oleh individu dapat mengambil keputusan atau tindakan sesuai dengan bidangnya. Pola ini tidak menganggap konflik sebagai ancaman yang merusak hubungan karena tiap individu mampu dalam mengatasi dan menyelesaikan masalah sesuai dengan keahlian yang dikuasai tanpa merugikan orang lain.

3. The unbalanced split pattern

Pola ini menjelaskan bahwa satu individu memiliki peran yang lebih dominan dalam suatu hubungan. Individu yang mendominasi lebih sering mengatur terciptanya sebuah komunikasi dan memberi tahu individu lain apa yang harus dilakukan. Aspek yang mempengaruhi adalah lebih *superior*, memiliki pengetahuan yang lebih tinggi, penghasilan yang lebih, dan lain-lain yang melebihi pihak lain. Kelebihan yang dimiliki membuat

individu dapat memegang kendali lebih banyak dalam membuat keputusan komunikasi untuk mengontrol hubungan. Sementara individu yang tidak memiliki kelebihan tersebut cenderung melakukan observasi dengan membiarkan individu lain membuat keputusan, menanyakan pendapat, dan bergantung pada individu yang mengambil keputusan

4. The monopoly pattern

Pada pola monopoli, salah satu individu dilihat sebagai penguasa. Individu ini lebih sering memberikan pesan berupa nasehat atau memberi perintah dari pada berkomunikasi dengan individu lain ketika berinteraksi. Segala keputusan dalam hubungan akan ditentukan oleh individu yang berkuasa tanpa mempertimbangkan kembali pendapat atau pemikiran dari pihak lain. Sementara individu yang tidak berkuasa tidak dapat membuat keputusan sendiri dan dapat terhindar terhadap konsekuensi dari keputusan yang telah dibuat. Konflik yang terjadi dalam pola ini dapat dihindari, karena individu yang terlibat sudah mengetahui siapa yang menjadi dominan dalam konflik.

Karakteristik Remaja

Menurut Mansur (2009), menegaskan remaja merupakan tingkatan atau peralihan antara tingkat ke kanak – kanakan ke tingkat akhir balik. Pada fase ini, remaja mengalami perkembangan secara matang mulai dari fisik, mental, emosional, hingga hubungan sosial. Pada tingkat ini keadaan emosi remaja jauh dari kata stabil karena adanya hubungan dengan keadaan hormon. Emosi remaja lebih dominan dan menguasai diri mereka terhadap pemikiran yang realistis.

Ciri khas utama remaja meliputi perkembangan fisik yang cepat, memiliki nilai tanggung jawab yang lebih tinggi, dan selalu tertarik untuk mencoba sesuatu hal yang baru. Remaja bukanlah

masa terakhir dalam membentuk kepribadian, melainkan salah satu tahap utama dalam pembentukan kepribadian seseorang. Remaja rata - rata selalu meluangkan waktunya untuk bermain dan berkumpul bersama teman-teman sebaya. Selain itu, remaja mulai banyak menerima informasi dari media massa yang sudah mulai dikenal dan dekat dengan mereka. Maka dari itu, remaja menjadi individu yang terbuka terhadap hal-hal baru. Banyaknya informasi yang diterima membuat remaja melakukan observasi informasi secara lebih mendalam.

Game Online

Permainan *game online* merupakan suatu media yang memiliki program yang dapat terhubung dengan jaringan atau *server* yang bisa kita mainkan secara *flexible* dengan cara permainannya bisa dilakukan dengan sendirian, dua orang, hingga membentuk sebuah kelompok orang yang ada di seluruh dunia. Permainan *game online* menawarkan berupa tampilan gambar yang keren dan menarik dengan tujuannya untuk mengundang para pemain atau *player* dalam bermain *game* tersebut. perangkat yang menyediakan untuk bermain *game online* harus menggunakan perangkat canggih seperti *smartphone*, laptop, dan komputer yang bisa diakses menggunakan jaringan *Internet*. Dari semua definisi tersebut, kita dapat mendefinisikan bahwasannya inti dari permainan *Game Online* adalah sebuah media hiburan yang menampilkan gambar dan audiovisual yang menarik dan keren dengan tujuan untuk mengundang para pemain atau *player* tersebut untuk bermain *Game Online* yang ingin dimainkan dengan jaringan yang sudah terhubung dengan koneksi *Internet*.

Game Online juga merupakan sarana media hiburan melalui perangkat elektronik yang dapat memberikan bentuk warna cerah, gerak atau *graphic*

yang bagus, dan suara atau *sound* yang jelas, serta memiliki *rules* atau peraturan tertentu dari permainan *game online* dengan tujuan untuk menghibur para pemainnya. Sri Wahyuni Adiningtyas (2019), mengatakan bahwa dari sisi operasional permainan merupakan suatu hal yang mempunyai bentuk tampilan yang dikemas secara memukau karena memiliki teknik grafis serta mempunyai berbagai macam efek yang sangat baik, hal ini bertujuan agar para pemain atau *player* semakin nyaman dalam menikmati permainan *game online*. Secara bahasa *game online* memiliki arti, dimana *Game* merupakan suatu dasar dari sebuah permainan, sedangkan untuk kata *Online* adalah jaringan yang langsung terkoneksi dengan perangkat *Internet*. Jadi jika digabungkan arti dari *Game Online* adalah sebuah permainan yang sudah terkoneksi dengan jaringan *Internet* dengan melalui perangkat - perangkat yang canggih seperti *smartphone*, laptop, dan komputer.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupa deskriptif kualitatif dengan pendekatan menggunakan metode komunikasi prosedur. Pujileksono menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan sebuah analisa secara teoritis atau dapat disebut juga sebagai ilmu yang memfokuskan mengenai suatu metode pada saat melaksanakan penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan jenis penelitian adalah studi analisis audiens atau analisis khalayak.

Penulis menggunakan teori pola komunikasi Laswell yang terdiri dari dua macam, yakni: pola komunikasi primer dan pola komunikasi sekunder (Harahap dan Putra, 2019:9). Pola primer merupakan proses pendistribusian informasi dan pemikiran komunikator kepada penerima informasi

dengan menggunakan suatu simbol sebagai media. Simbol yang dimaksud merupakan bahasa verbal dan bahasa nonverbal yang terjadi dengan tujuan untuk dapat membantu komunikator dalam mengungkapkan isi topik pembicaraan yang dapat dimengerti oleh komunikan. Sedangkan pola sekunder Pola komunikasi sekunder merupakan proses pendistribusian pesan dengan menggunakan alat sebagai media kedua mereka yang terjadi antara komunikator kepada penerima pesan sebagai perantara. Proses komunikasi sekunder dengan media dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi atau pesan kepada pihak penerima pesan yang tidak dapat dilakukan secara tatap muka.

Menurut Devito (2013) terdapat empat pola komunikasi yang dapat menjelaskan didalam hubungan orang tua dengan anak, yaitu *The equality pattern*, setiap individu dalam pola ini berbagi transaksi komunikasi dalam porsi yang sama dan memainkan perannya masing-masing, individu yang terlibat memiliki tingkat kredibilitas yang sama. *The balanced split pattern*, tiap individu memiliki peran kekuasaan yang dimiliki atau memiliki peran yang sama, tetapi hubungan komunikasi tetap dapat kondusif atau disetarakan. *The unbalanced split pattern*, satu individu memiliki peran yang mendominasi dalam suatu hubungan, individu yang mendominasi lebih sering mengatur jalannya komunikasi. Dan yang terakhir *the monopoly pattern*, salah satu individu dipandang sebagai penguasa yang lebih sering memberikan perintah, segala keputusan dalam hubungan pun ditentukan oleh individu yang berkuasa (Devito, 2013:272).

Peneliti menggunakan wawancara mendalam yaitu metode pengumpulan data ataupun informasi melalui cara bertemu langsung dengan informan untuk memperoleh informasi yang lengkap dan mendalam serta

dilaksanakan terhadap frekuensi tinggi dengan cara yang intens (Kriyantono, 2006). Hal ini dimaksudkan agar informan akan lebih terbuka dan tidak takut didalam memberikan tanggapan serta menjawab pertanyaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

mengatakan bahwa dari sisi operasional permainan merupakan suatu hal yang mempunyai bentuk tampilan yang dikemas secara memukau karena memiliki teknik grafis serta mempunyai berbagai macam efek yang sangat baik, hal ini bertujuan agar para pemain atau player semakin nyaman dalam menikmati permainan game online. Secara bahasa game online memiliki arti, dimana Game merupakan suatu dasar dari sebuah permainan, sedangkan untuk kata Online adalah jaringan yang langsung terkoneksi dengan perangkat Internet. Jadi jika digabungkan arti dari Game Online adalah sebuah permainan yang sudah terkoneksi dengan jaringan Internet dengan melalui perangkat – perangkat yang canggih seperti smartpone, laptop, dan komputer (Sri Wahyuni Adiningtyas, 2019). Peneliti menanyakan kepada informan 1, 3, dan 5 sebagai Orang tua anak pecandu *game online* dan informan 2, 4, dan 6 sebagai anak pecandu *game online*.

Pemahaman Game Online

Informan 1, 3, dan 5 memiliki kesamaan yang menyatakan bahwa *game online* merupakan permainan berbasis internet sehingga bisa menghubungkan antara pemain satu dengan pemain lainnya di seluruh dunia. Informan 1 menyatakan bahwa *game online* dapat merubah kebiasaan anak ketika menghabiskan waktu menunggu berbuka puasa, Informan 3 menjelaskan *game online* merupakan cara baru untuk mendapatkan penghasilan, dan informan 5 berpendapat adanya perubahan *game* yang sangat signifikan jika dibandingkan

dengan yang dulu, namun juga terdapat hal buruk yang harus dihindari.

Informan 2, 4, dan 6 memiliki pendapat yang sama dengan para orang tua, yaitu *game online* adalah permainan yang menggunakan internet untuk bermainnya dan mereka biasa bermain bersama teman-teman mereka. Informan 2 menjelaskan bahwa bermain *game online* merupakan hal yang bisa dilakukan dimana saja, Informan 4 menambahkan semua jenis *game* di berbagai platform sudah berbasis internet, dan Informan 6 memiliki penjelasan yang sama dengan informan 2, pemain bisa bermain dengan orang yang tidak kenal, jadi secara tidak langsung bisa berkenalan dengan orang lain di *game online*.

Pemahaman Akibat Bermain Game Online

Dari pemahaman informan 1, 3, dan 5 memiliki pemahaman yaitu bermain *game online* tidak menjadi masalah asalkan anak tidak melupakan kewajiban mereka. Informan 1 berpendapat bahwa anaknya menjadi susah diatur dan cenderung menunda pekerjaan yang diberikan, Informan 3 menyatakan bahwa bermain *game* sebenarnya tidak masalah asalkan tidak terlalu sering agar tidak merusak mata, dan juga anak tetap melaksanakan kewajiban mereka sebagai siswa dan anak, Informan 5 juga berpendapat yang sama dengan informan 1 dan 3, menurutnya tetap bersosialisasi secara tatap muka agar menjaga jiwa sosialnya.

Cara Mencegah Kecanduan Bermain Game Online

Dari penjelasan informan 1, 3, dan 5 memiliki pendapat bahwa cara untuk mencegah anak menjadi pecandu *game online* yaitu dengan cara membatasi waktu bermain *gadget* maksimal 5 jam perhari, para orang tua berharap anak lebih cenderung melakukan kegiatan yang lebih

bermanfaat daripada bermain game. Informan 1 menambahkan bahwa pembagian waktu sangat penting supaya anak tidak merasa dikekang, informan 3 berpendapat jika bermain *game* boleh lebih dari 5 jam asalkan pada saat *weekend* atau hari libur, serta informan 5 menyatakan bahwa bermain game cukup 4-5 jam perhari, sisanya dihabiskan dengan kewajibannya.

Dari penjelasan informan 2, 4, dan 6 memiliki pendapat sama dengan para orang tua, yaitu dengan mengatur waktu untuk bermain *game online*. Informan 2 berpendapat bahwa dengan 4-5 jam merupakan waktu ideal untuk bermain *game online* meskipun dirinya kurang merasa puas, Informan 4 menjelaskan bahwa bermain *game online* ia lakukan jika semua tugas dan kewajibannya selesai, akan tetapi ia menyatakan bahwa terkadang sebelum tidur menyempatkan untuk bermain *game* terlebih dahulu, Informan 6 berpendapat bahwa salah satu faktor menjadi kecanduan *game online* yaitu dengan cara membeli *item* didalam *game* atau dikenal dengan istilah *top up*, hal ini menurut informan merupakan cara untuk menjadi ketagihan.

Cara Menkoordinasi Orang Tua dan Anak

Informan 1 berpendapat mengajak *quality time* dengan cara jalan-jalan atau sekedar makan bersama, hal tersebut merupakan cara efektif dalam melakukan pendekatan karena bisa menimbulkan kedekatan emosional, Informan 3 mengajak anak mereka dengan melakukan berburu kuliner, dikarenakan sang ibu merupakan koki dan anaknya juga memiliki hobi yang sama, kemudian Informan 5 mengajak anaknya untuk melakukan olahraga bersama pada saat akhir pekan, karena antara orang tua dan anak memiliki kesamaan hobi, hal ini merupakan kegiatan positif yang bisa dilakukan bersama sehingga tercipta *bonding*

antara ayah dengan anak. Sementara sang anak juga memberikan komentar tentang peran orangtua mereka dalam memenuhi tanggung jawab sebagai orang tua. Semua anak menyetujui dan merasa puas atas apa yang orang tua mereka lakukan.

Pembahasan

Dalam hal ini peran komunikasi orang tua terhadap anak sangat penting agar anak tidak terjerumus dalam efek kecanduan bermain game online yang akan mengakibatkan dampak negatif bagi anak kedepannya. Anak yang terlalu kecanduan dalam bermain game online cenderung susah untuk bersosialisasi dengan dunia luar, dapat mengganggu konsentrasi mereka saat belajar karena mereka terlalu memikirkan tentang game online tersebut. Selain itu juga salah satu dampak negatif yang diperoleh jika bermain game online secara berlebihan adalah dampak dari penampilan konten yang buruk, sehingga membuat mereka mudah untuk menirukan hal tersebut.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap narasumber diatas dapat digolongkan menjadi dua pokok permasalahan yaitu:

- a. Masalah dengan diri sendiri
Masalah yang dialami oleh narasumber anak pecandu game online adalah masalah dalam mengatur waktu bermain yang buruk hingga cenderung lupa dalam mengatur waktu sehingga menimbulkan efek negatif dari bermain game online
- b. Masalah dengan keluarga
Kurangnya perhatian orang tua menjadi salah satu faktor terpenting dalam proses komunikasi ini. Masalah tersebut terjadi dikarenakan kesibukan waktu orang tua

dalam bekerja sehingga kurangnya waktu untuk berinteraksi pada anak.

Sesuai dengan pola komunikasi yang dikemukakan oleh Devito yaitu *The Balanced Split Pattern*, Dalam pola ini, tiap individu memiliki peran kekuasaan yang dimiliki oleh setiap individu atau memiliki peran yang sama. Tetapi hubungan komunikasi tetap dapat kondusif atau disetarakan karena tiap karakter yang dimiliki oleh individu dapat mengambil keputusan atau tindakan sesuai dengan bidangnya. Pola ini tidak menganggap konflik sebagai ancaman yang merusak hubungan karena tiap individu mampu untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah sesuai dengan keahlian yang dikuasai tanpa merugikan pihak lain. Sebagai contoh, orangtua bertugas untuk memenuhi kebutuhan sang anak, sehingga anak mempunyai kewajiban untuk menuruti perintah dan aturan yang diberikan oleh orang tua.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian yang telah penulis lakukan tentang Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu *Game Online* di Kabupaten Probolinggo dapat diambil kesimpulan kurangnya perhatian orang tua menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak menjadi kecanduan bermain *game online*. Hal tersebut terjadi karena orang tua harus bekerja untuk memenuhi semua kebutuhan, tetapi sangat disayangkan orang tua cenderung tidak memberi perhatian yang cukup pada anak mereka. Dalam hal psikologis, kecanduan *game online* dapat menyebabkan renggangnya hubungan antara keluarga dan lingkungan sosial, menjadi mudah emosi, dan kerusakan pada psikis serta indera pengelihatannya. Adapun solusi yang dapat menyembuhkan dari kecanduan seperti memberi konsekuensi yang disiplin,

memberikan anak kegiatan seru, mengikuti kursus ataupun olahraga, menetapkan batasan waktu bermain game, meningkatkan waktu bersama dan konsultasi ke psikiater yang mampu menangani secara tepat dan solutif. Diharapkan kepada para orang untuk lebih memperhatikan anak mereka supaya dapat menjalin komunikasi yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Rakhmat, Jalaludin. (2007). *Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya*

Gede Eko, Reddy S.H, Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. (2009). *Internet Game Online. Makalah. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.*

Djamalah, Syaiful Bahri. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga. Jakarta: PT Rineka Cipta.*

Ezrananta, A. D. E. (2015). *Hubungan Antara Loneliness Dengan Smartphone Addiction. Skripsi, 5. Universitas Mercubuana. Jakarta*

Kapp. KM. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based*

Megawanti, P., Megawati, E., & Nurkhaifah, S. (2020). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1), 75-82* Leavitt, J. H. (1978). *Psikologi Manajemen. Jakarta : Erlangga.*
<https://library.unismuh.ac.id/opac/detail-opac?id=6669>

Leavitt, J. H. (1978). *Psikologi Manajemen. Jakarta : Erlangga.*
<https://library.unismuh.ac.id/opac/detail-opac?id=6669>

De Jong Gierveld, J. (1998). *A review of loneliness: Concept and definitions, determinants and consequences. Reviews in Clinical Gerontology, 8(1), 73-80.*
<https://doi.org/10.1017/S095925989800809>
<https://databoks.katadata.co.id/>

