

# **POLA KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN REMAJA DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND**

## ***PATTERNS OF COMMUNICATION BETWEEN PARENTS AND ADOLESCENT IN OVERCOMING ADDICTION TO MOBILE LEGENDS***

**<sup>1</sup>Eric Febrian\*, <sup>2</sup>Mubarok, <sup>3</sup>Fikri Shofin Mubarok**

<sup>1,2,3</sup>Ilmu Komunikasi, Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Sultan Agung

\*Corresponding Author:

[ericfebrianerstd@unissula.ac.id](mailto:ericfebrianerstd@unissula.ac.id)

### **Abstrak**

*Penelitian in berjudul tentang Pola komunikasi orang tua dalam mengatasi anak remaja yang memiliki kecanduan game online mobile legends Di Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 1, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan. Bahwa Pola komunikasi orang tua dalam mengatasi anak remaja yang memiliki kecanduan game online mobile legends. Paradigma yang peneliti gunakan adalah paradigma konstruktivisme dan terdapat 3 pola komunikasi yang dipakai diantaranya pola komunikasi Autothorian, Permissive dan Authoritative. Dan dukungan Teori Relational Dialectics, Leslie Baxter dan Barbara Montmogery tentang hubungan tidak bersifat linear, hubungan ditandai dengan adanya perubahan, kontradiksi merupakan fakta fundamental, kontradiksi negoisasi dalam suatu hubungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui wawancara mendalam sebagai data primer serta studi pustaka untuk data sekunder. Hasil penelitian ini menunjukkan Pola Komunikasi antara orang tua dan anak merupakan suatu komunikasi penting dalam suatu hubungan untuk mengetahui seberapa pentingnya Orang Tua dalam mengatasi anaknya dalam bermain game online mobile legend Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan setiap anggota keluarga memiliki situasi yang berbeda-beda. Keluarga pertama dan ketiga sama-sama menggunakan pola komunikasi Permissive, Sedangkan keluarga kedua dan keempat menggunakan pola komunikasi Autothorian. Sedangkan keluarga kelima menggunakan pola komunikasi Authoritative.*

**Kata Kunci:** *Kecanduan, Pola komunikasi orang tua, Relatonal Dialektika, Game Online, Relational Dialectics, Mobile Legend*

---

**Abstract**

*This research is entitled about Parental Communication Patterns in Overcoming Adolescents Addicted to Mobile Legend Online Games in Pedurungan RT 14 RW 7 District, Semarang City. that Parental Communication Patterns in Overcoming Adolescents Addicted to Mobile Legends online. The paradigm that researchers use in the constructivism paradigm. Games there are 3 communication patterns used including Autothorian, Permissive and Authorative communication patterns. And the support of the Theory of Relational Dialectics, Leslie Baxter and Barbara Montmogery about relationships is not linear, relationships are characterized by change, contradictions are fundamental facts, contradictions of negotiation in a relationship. The data collection technique used is through in-depth interviews as primary data and literature studies for secondary data. The results of this study show that Communication Patterns between parents and children are an important communication in a relationship to find out how important parents are in overcoming their children in playing mobile legend online games This can happen because each family member has a different situation. The first and third families both use a Permissive communication pattern. While the second and fourth families use the Autothorian communication pattern. While the fifth family uses an Authorative communication pattern.*

**Keywords:** *Addicted, Parental communication patterns, Relational Dialectics, Online Games, Mobile Legends*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya teknologi memberikan stimulus yang mempengaruhi beberapa hal yang salah satunya dalam kehidupan bermasyarakat, pesatnya kemajuan teknologi tersebut bebarengan dengan majunya ilmu pengetahuan. Dilihat dari sudut pandang manapun, era milenial yang serba modern saat ini pasti tidak terlepas dari genggam teknolgi. Teknologi menjadi barang primer yang dimiliki hampir Sebagian masyarakat guna menunjang aktivitas yang dijalankan. Game online memberikan pengaruh besar pada penggunaannya. Pengguna game online cenderung mengalami bermain (addiction) pada permainan yang disukainya, ditandai dengan > 4-5 jam perhari, selalu memikirkan game online meskipun tidak bermain game, dan selalu mengutamakan bermain game online dari pada aktivitas yang lain. Selain itu apabila para penggunaannya sudah over addiction atau terlalu menikmati game yang dimainkan, maka bisa mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi social, komunikasi dengan teman-teman sekitarnya. Game online berdampak pada penyesuaian social yang buruk. penyesuaian social berdampak pada penyesuaian social berdampak pada terganggunya fungsi psikologis serta social terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian social menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara tepat untuk mengatasi masalah sehingga menimbulkan banyak gejala emosi, juga konflik furstasi. Survei APJII 2017 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), penetrasi pengguna internet berdasarkan kota/kabupaten terkonsentrasi di area urban adalah 72,41. Hasil survei ini berkaitan pada penetrasi pengguna internet secara total di Indonesia yang tumbuh tipis hampir 8 persen menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi 262 juta orang. Dibandingkan hasil tahun 2016 sebesar 132,7 juta jiwa. Perangkat yang digunakan pengguna mengakses game online adalah komputer dan smartphone. Kepemilikan smartphone mencapai 70,96%. Sedangkan computer cenderung lebih sedikit digunakan, urban (31,55%). Persentase penyebaran pengguna

game online di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 43,7 juta orang (Newzoo, 2017). Persentase dari komposisi pengguna berdasarkan usia, rentang usia 21-35 tahun menjadi kontributor utama dengan persentase 47%, 10-20 tahun (36%), 36-50 tahun (17%). Sehingga bisa disimpulkan, kalangan usia 21-35 tahun merupakan lahan utama bagi perusahaan game karena mereka merupakan orang pekerja yang rela mengeluarkan uang ekstra demi game favoritnya (Newzoo, 2017). Peneliti telah melakukan survey kepada 5 remaja dan 5 orang tua dari masing-masing informan. Rata-rata remaja dalam bermain game yaitu 4-5 jam dalam sehari telah mengidentifikasi faktor risiko dalam meningkatkan intensitas remaja bermain game online, termasuk faktor internal dan eksternal. Faktor internal timbul dari diri seseorang seperti rasa ingin tahu, prestise, control diri, self esteem dan tipe kepribadian seseorang. Faktor eksternal ada diluar diri seseorang yang bisa mempengaruhi seperti dari lingkungan teman bermain dan dinamika pada keluarga. Dinamika pada keluarga antara lain pola asuh orang tua, pengawasan, Pendidikan orang tua, interaksi social, komunikasi remaja ( Wolfe 2009) Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang menggunakan teori Relational Dialectic yang dikemukakan oleh Leslie Baxter dan Barbara Montmogery, berjudul " Pola Komunikasi Orang Tua dalam Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online\* ". Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan secara rinci hubungan kecanduan game online dengan komunikasi orang tua secara langsung.

### **Teori Pola Komunikasi**

Pola menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai bentuk yang tetap. Komunikasi menurut Everret M. Rogers adalah "Proses di mana suatu ide dialirkan dari sumber kepada suatu penerima dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.8 Pola komunikasi menurut Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa, "Pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksudkan dapat dipahami.

Pola komunikasi merupakan suatu komunikasi yang dapat dikerjakan oleh orang lain dengan cepat memperoleh feedback, boleh jadi itu dilakukan dengan langsung atau menggunakan bantuan alat. Pola ini bisa didefinisikan menjadi suatu model maupun bentuk sebuah proses - proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih orang, dengan begitu maka ketika melakukan suatu proses pengiriman serta dapat juga melakukan perolehan komunikasi dari pesan yang kita sampaikan dapat dengan mudah untuk dipahami. Pola komunikasi ialah yang dapat dijadikan cara maupun model sebuah proses komunikasi diantara dua maupun lebih orang melalui proses pentransferan atau perolehan suatu pesan, dimana berkaitan akan 2 hal ini, yakni suatu rencana maupun gambaran dimana terdiri dari beberapa cara setiap kegiatan dari adanya komponen yang dapat melahirkan sebuah elemen terpenting didalam sebuah proses dari terjadinya suatu ikatan antar manusia atau antar organisasi. Pola komunikasi yang dilakukan ini juga dibagi atas 2 simbol, yakni verbal yang kerap memakai lisan atau tulisan, serta nonverbal umumnya memakai kode yang dilakukan oleh beberapa bagian tubuh, tidak hanya itu ilustrasi juga merupakan dikategorikan menjadi suatu simbol dari komunikasi yang menggunakan nonverbal yang memadukan keduanya, oleh karena itu proses dari komunikasi menggunakan pola tersebut dapat dilakukan dengan sangat baik. Efektifitas sebuah komunikasi tak hanya dapat dilihat melalui cara dari pola komunikasi yang dilakukan saja, namun dapat dilihat juga melalui metode yang sangat memastikan

komunikasi itu dapat berjalan sesuai dengan semestinya atau tidak. Terdapat tiga pola komunikasi dalam hubungan orang tua dengan remaja menurut Yusuf Syamsu (2011) yaitu: *authoritarian* ( cenderung bersikap bermusuhan), *permissive* ( cenderung berperilaku bebas ), *authoritative* (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan).

### **Teori Dialektika Rasional Leslie Baxter dan Barbara Montgomery**

Teori ini adalah sebuah konsep dalam teori komunikasi. Konsep ini bisa ditafsirkan sebagai "simpul kontradiksi dalam hubungan pribadi atau interaksi terus-menerus antara kebalikan atau kecenderungan untuk menentang. Teori ini, pertama kali diusulkan masing-masing oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery. Pada tahun 1988, mendefinisikan pola komunikasi antara mitra hubungan sebagai akibat dari ketegangan dialektis endemik. Yang menyatakan bahwa hidup berhubungan dicirikan oleh ketegangan-ketegangan atau konflik antar individu. Konflik tersebut terjadi ketika seseorang mencoba memaksakan keinginannya satu terhadap yang lain. *Relational Dialektika* merupakan penjabaran ide ( Mikhail Bakhtin ), bahwa hidup adalah sebuah monolog terbuka dan manusia mengalami tabrakan antara menentang keinginan dan kebutuhan dalam komunikasi relasional. Baxter termasuk bagian dari Ketegangan dialektis yang mengingatkan kita bahwa hubungan yang terus berubah, dan bahwa hubungan yang sukses dan memuaskan membutuhkan perhatian konstan. Meskipun deskripsi Baxter dari *Relational Dialektika* menyeluruh, itu tidak berarti tepat atau semua termasuk karena kita semua memiliki pengalaman ketegangan yang berbeda dengan cara yang berbeda pula. Leslie Baxter dan Barbara Montgomery merumuskan pernyataan yang paling lengkap mengenai teori dalam buku mereka *Relating : dialogues and dialectics*, walaupun keduanya telah menulis tentang pemikiran dialektis beberapa tahun sebelum terbitnya buku tersebut. Karya Baxter dan Montgomery dipengaruhi secara langsung oleh dialog personal. Bagi Bakhtin, kehidupan sosial merupakan dialog terbuka diantara banyak suara, dan intinya adalah "Bakhtin melihat bahwa penalaran manusia dibentuk melalui proses komunikasi dengan orang lain. Teori dialektika rasional didasari berdasarkan pada empat asumsi pokok yang merefleksikan argumennya mengenai hidup berhubungan, yaitu : Hubungan tidak bersifat linear, hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan, kontradiksi merupakan fakta fundamental (mendasar) dalam hubungan, komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan

### **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada studi ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Kemudian jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian kualitatif deskriptif yaitu diuraikan dengan kata-kata menurut responden, apa adanya sesuai dengan pertanyaan penulis, kemudian dianalisis dengan kata-kata, apa yang melatarbelakangi responden berperilaku (berfikir, berperasaan, dan bertindak) seperti itu tidak seperti lainnya, direduksi, ditriangulasi, disimpulkan (diberi makna oleh peneliti), dan diverifikasi (dikonsultasikan kembali dengan responden dan teman sejawat). Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode deskriptif! analisis kualitatif. Diana peneliti mendeskripsikan dan menganalisis Implementasi persepsi orang tua remaja terhadap game online mobile legends.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan menjadi suatu hal yang menarik untuk dikaji, khususnya pada remaja yang masih perlu pengawasan dari orang tuanya dari kecanduan game online mobile legend. Hal ini menjadi menarik karena sebagaimana lazimnya setiap orang tua pasti menginginkan anaknya hidup dengan normal dan dapat bersosialisasi dengan baik dengan teman seusianya, Bahwasanya kecanduan game online mobile legend dapat berdampak negative pada berbagai aspek kehidupan mereka, secara fisik, anak mungkin mengalami penurunan aktivitas fisik karena lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar hp hanya untuk bermain game online mobile legend. Orang tua disini sangat diperlukan untuk mengatasi anaknya dari kecanduan game online mobile legend

Peran orang tua melibatkan, mendampingi dan memberikan contoh positif kepada anaknya. Orang tua memberikan contoh positif dengan cara mengurangi bermain game online mobile legend. Karena layar hp sangat berbahaya dan dapat menimbulkan radiasi maka dari itu orang tua harus membatasi anaknya dalam bermain game online mobil legend. komunikasi sangat penting dalam memberikan edukasi yang baik kepada anaknya, terkadang remaja yang mengalami kecanduan bermain game online menjadi susah di atur dan putusnya hubungan komunikasi di keluarga itu sendiri. Maka dari itu seorang ayah harus bisa membimbing anaknya yang sudah remaja kejalan yang benar dan bisa lebih bermanfaat. Dalam penelitian yang telah dilakukan dengan metode wawancara mendalam pada orang tua maupun anak yang memiliki kecanduan game online mobile legend. Dimana terdapat 2 pola komunikasi yaitu pola komunikasi orang tua menurut, Yusuf Syamsu (2011) serta pola komunikasi secara teori dialektika rasional menurut Leslie Baxter dan Barbara Montmogery

### 1. **Authoritarian (cenderung bersikap bermusuhan)**

Dalam pola hubungan ini sikap acceptance orang tua rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum bersikap mengkomando (mengharuskan/memperintahkan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi), bersikap kaku (keras), cenderung emosional dan bersikap menolak. Sedangkan pihak-pihak anak mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas tidak berhasabat.

Pada penelitian ini, peneliti menemukan 2 orang tua yang menggunakan pola komunikasi Authoritarian, yaitu pada orang tua informan 2 dan S. Hal ini tent berdampak pada kedua informan yang dimana kegiatannya sudah terbiasa dengan game online mobile legend maka dari situ kegiatan kescharian serta sikap anak berubah semenjak bermain game online mobile legend.

### 2. **Permissive (cenderung berperilaku bebas)**

Dalam hal ini, sikap acceptance orang tua tinggi. namun kontrolnya rendah. memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya. Sedang anak bersikap implusif serta agresif, kurang memiliki rasa percaya diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah

Pola Komunikasi ini orang tua bersikap bebas dimana orang tua membiarkan anaknya untuk melakukan kegiatan diluar sana akan tetapi tidak diperbolehkan untuk yang aneh-aneh hal ini terjadi pada orang tua informan 1 dan 3. Kebebasan diberikan agar supaya anak bisa lebih berfikir dewasa bahwasanya hidup diluar lebih keras dari pada dilingkunganya sendiri.

### **3. Authoritative (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan)**

Dalam hal ini acceptance orang tua dan kontrolnya tinggi, bersikap responsive terhadap kebutuhan anak, mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan, memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan baik dan buruknya. Sedangkan anak bersikap berhasabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (self control) bersikap sopan, mau bekerja sama, memiliki rasa ingin tau yang tinggi, mempunyai tujuan/arrah yang jelas dan berorientasi pada prestasi.

Lingkungan remaja sangat berpengaruh dalam pembentukan sifat anak yang susah untuk diatur, apalagi lika-liku pertemanan sangat berpengaruh. Orang tua bisa saja bersifat tak acuh atau cuek saat mengetahui anaknya yang sudah kecanduan game online, pada dasarnya orang tua tau ada saatnya untuk menasihati dan ada saatnya untuk benar-benar melarang. Hal ini terjadi pada orang tua informan 4, dimana anaknya yang sikapnya sangat berubah salah satunya yaitu adalah faktor lingkungan.

Teori Dialektika Rasional Leslie Baxter dan Barbara Montmogery adalah sebuah teori yang mencoba menjelaskan cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Karena dalam kehidupan social pasti memiliki cara pandang atau cara berbicara yang berbeda-beda, dimana teori ini mengajarkan bahwasanya bahwa hidup adalah sebuah monolog terbuka dan manusia mengalami tabrakan antara menentang keinginan dan kebutuhan dalam komunikasi relasional, serta hubungan yang sukses dan memuaskan membutuhkan perhatian konstan. Dalam penelitian yang telah dilakukan dengan metode wawancara mendalam pada 5 orang tua dari masing-masing 5 anak remaja yang memiliki kecanduan game online mobile legend.

#### **1. Hubungan tidak bersifat linear**

Hubungan antara orang tua dan anak tidak bersifat linear kini diukur dengan angka-angka. Hubungan ini kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor seperti komunikasi, kasih sayang, pengasuhan serta kurangnya perhatian orang tua terhadap anak. Setiap hubungan orang tua dan anak unik bahkan bisa berubah seiring waktu. Penting untuk memahami dalam setiap keluarga, keluarga memiliki dinamika sendiri. Komunikasi terbuka dan pengertian saling memainkan peran penting dalam memperkuat sebuah hubungan. Bahwasanya mereka melihat frase "pengembang hubungan" memunculkan konotasi mengenai sebuah pergerakan linear atau kemajuan kearah kedepan. Bahwasanya penekanan orang tua kepada anak sangat berpengaruh dimana hal ini bisa menjadikan Pelajaran untuk anak agar lebih tidak mementingkan bermain game online mobile legend dan menggantinya dengan hal-hal yang positif, pada dasarnya orang tua menginginkan anaknya menjadi lebih baik atau tidak teralau sering bermain game, karena waktu kosong yang mereka buang sia-sia itu seharusnya bisa menjadikan waktu yang baik untuk melakukan hal yang lebih bermanfaat dari pada hanya berjam-jam di depan smartpone hanya untuk

---

bermain game online mobile legend. Setiap larangan orang tua terhadap anaknya itu selalu berdampak baik jikalau anak mau menuruti apa yang orang tua katakan.

## **2. Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan**

Berdasarkan wawancara pada teori ini, peneliti juga melihat bahwa respon yang diberikan orang tua terhadap anaknya sebagai pihak informan yang memicu perubahan yang terjadi. Jika orang tua anak pemain game online mobile legend memberikan respon buruk dengan tidak berusaha memahami perubahan pada diri sanga anak dan tidak mencari solusi akan hal tersebut maka anak akan memberikan dampak yang buruk juga. Maka dari itu orang tua lebih memilih mengalah dan menunggu momen yang tepat agar anaknya bisa balik ke sifat dulunya lagi. Sebuah paham untuk berhenti bermain atau mengurangi waktu main game nya. Memahami perubahan yang terjadi pada anaknya dan berbicara secara baik-baik maka anak akan memberikan dampak positif yaitu memahami dan mau mengurangi waktunya untuk bermain gam online mobile legend.

Pada perubahan juga peneliti melihat bahwa bisa terjadi adanya jarak yang merenggang akibat perubahan yang terjadi, dan tidak hanya jarak namun juga mempengaruhi kedekatan anak dengan orang tuanya. Pada hasil temuan dilapangan anak menjadi lebih tertutup dan tidak lagi sering berkomunikasi secara aktif baik dalam bercerita mengenai aktifitasnya di perkuliahan ataupun lainnya, maupun mengenai apa yang orang tua rasakan. Orang tua menjelaskan bahwa anaknya lebih senang bermain game online mobile legend serta bermain diluar bersama teman-temanya dari pada berkomunikasi secara langsung dengan orang tuanya. Jika kita melihat pada teori relational dialectics pada salah satu dari tiga dialektika dalam hubungan interal dasarnya yaitu opens and closednes disitu dgelaskan bahwa usaha terbukanya seseorang didalam hubungan akan terhalang oleh membentuk ketertutupan di menjelaskan bahwa terkadang seseorang akan terhalang oleh sesuatu yang mereka rasa bersifat pribadi dan tidak bisa diceritakan kepada orang tua. Pada dasarnya anak malah lebih terbuka dengan teman dekat atau teman main, Pada hubungan anak dengan orang tuanya peneliti bisa melihat bahwa adanya kontradiksi di dalam hubungan mereka dikarenakan kedua belah pihak masih sulit untuk saling terbuka dan juga jujur. Anak tidak memiliki kesempatan untuk menyampaikan apa yang ada pada benaknya mengenai aktifitas bermain game online yang disukainya. Walaupun aktifitas informan berlebihan bisa terbilang kurang bagus untuk dilakukan secara terus menerus, namun bukan berarti orang tua tidak mau mendengarkan sama sekali apa yang ad pada sudut pandang mereka sebagai orang yang memainkan dan mau mencoba memahami secara lebih pada game online mobile legend. Hal in menjelaskan bahwa ketertutupan yang terjadi pada anak yang memiliki kecanduan game online mobile legend sesuai dengan apa yang dijelaskan pada teori relational dialectics.

## **3. Kontradiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan**

Berdasarkan dengan hasil maka data yang peneliti dapat bahwa dalam suatu hubungan antara anak dengan orang tua, suatu kontradiksi atau ketegangan adalah hal yang biasa, ini karena mempunyai pemikiran yang berbeda-beda sehingga kontradiksi tidak dapat terelakan atau tidak bisa dihindarkan, yang terpenting orang tua mengetahui bagaimana cara mengurangi dan mengatasi kontradiksi maupun ketegangan yang terjadi dalam keluarga. Hal diatas mirip dengan pola komunikasi

permissive (membebaskan) ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak. Dalam hal ini orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk memenuhi keinginan yaitu bermain game tanpa memberikan batasan-batasan untuk melakukan hal tersebut.

#### **4. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan**

Proses negosiasi memang sangat penting, contohnya didalam kedua orang tua pada penelitian ini yaitu Peneliti mendapatkan hasil dari wawancara diatas bahwasanya salah satu cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah kontradiksi ini. Orang tua harus berkomunikasi tentang bahayanya bermain game secara terus menerus dengan anaknya, dan dapat memberikan penjelasan secara tepat sehingga anak dapat dimengerti dan menerima informasi tentang tersebut didalam kehidupan dengan baik. Komunikasi yang baik dan berjalan lancar diharapkan dapat mengatasi perilaku yang salah pada salah satunya perilaku penyimpangan dengan baik bermain game secara terus menerus di kalangan remaja. Asumsi dasar sangat dijelaskan bahwa komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi di dalam suatu hubungan.

Dengan komunikasi bisa memberikan solusi bahkan menyelesaikan suatu masalah. Peran orang tua disini sangat penting dalam mengelola maupun menegosiasikan kontradiksi yang terjadi dalam hubungan antara orang tua dengan/remajanya dengan baik atau tidak tergantung dari cara berkomunikasi. Karena dalam hasil wawancara kedua anak menerima masukan dari kedua orang tua mereka bahwasanya setiap resiko yang diperbuat maka akan di tanggung sendiri

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwasanya game online Ketika dimainkan secara terus menerus hal itu akan menyebabkan dampak negative yang sangat besar hal tersebut didasari dari sikap anak yang berbeda dalam kesehariannya dikarenakan komunikasi antara orang tua dan anak tidak berjalan dengan baik alhasil orang tua hanya cukup membatasi dan mengingatkan Ketika anaknya terlalu lama bermain game online mobile legend. Berdasarkan empat konsep dalam penelitian menurut teori Dialektika Rasional Leslie Baxter dan Barbara Montmogery serta pola komunikasi orasi tua dan remaja menurut Syamsu (2011). Disini peneliti dapat mengelompokan data dari hasil wawancara secara langsung kepada orang tua. Pada dasarnya mendidik anak dengan kekerasan atau bisa disebut authoritarian maka anak menjadi lebih agresif dikarekan didikan dari orang tua yang keras. Berbeda dengan permissive, dimana anak diberi kebebasan untuk melakukan apa saja diluar rumah dengan catatan tidak melakukan hal-hal yang seharusnya tidak wajar untuk dilakukan di usia anak remaja.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penelitian ini dilakukan untuk dapat memahami dan mengetahui bagaimana Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Remaja yang Memiliki Kecanduan Game Online Mobile Legend. Dengan demikian penelitian ini, penulis berharap untuk mendapatkan manfaat, ilmu pengetahuan, dan keahlian tentang penelitian yang dilakukan. Dalam penyusunan skripsi ini, tentu tidak lepas dari pengarahan dan



bimbingan dari berbagai pihak, baik yang terlibat langsung maupun tidak langsung. Maka pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada Kedua orangtua yang selalu memberikan dukungan dan do'a nya. Kepada Ibu Trimannah, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi UNISSULA, Bapak Urip Mulyadi, S.I. Kom., M.I.Kom selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi UNISSULA serta Bapak Mubarak, S.Sos., M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Bapak Fikri Shofin Mubarak SE., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu dan bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan hingga selesai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130
- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak
- APJII (2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia, Diperoleh 28 Januari 2021.
- Burhan, 2005. Pengertian Game Online. Diakses tanggal 28 Januari dari <http://does.google.com>
- Dianti, D., & Cahyati, W. (2022). Persepsi Masyarakat Pada Program Studi Ilmu Komunikasi. *Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi)*, 2(2), 116-129.
- Dyatmika, Teddy. (2021). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Efendi, Novian Aziz. *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Naskah Publikasi, UMS, Surakarta, Tahun 2014. diakses pada 23 November 2020.
- Harmaniar, Andi. *Strategi Bimbingan Orang Tua Dalam Mengurangi Aktivitas Bermain Game Online Bagi Anak-anak Di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone*. Diss. IAIN Parepare, 2021
- Nayak (2014). Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online. *Journal of Animation and Games Studies*, 2014.
- Nugroho, Antonius Tri Setio. Definisi Game, dalam <http://chikhungunya.wordpress.com> diakses pada 1 Januari 2020.
- Rustan, Ahmad Sultra & Nurhakki Hakki. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Sugiono, Linda Apriliya, "Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena of Valor)," *Komunikasi*, 2 (2018), 2.