

Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Di Desa Bojongnangka

Azhar Hamidi Tunizen¹, Diryo Suparto², Didi Permadi³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Pancasakti Tegal

azharhamidi433@gmail.com¹

suparto.diryo@gmail.com²

didi.ups2019@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online di RW 06 Desa Bojongnangka. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pola komunikasi tersebut terbentuk. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online di RW 06 Desa Bojongnangka bervariasi, tergantung pada karakteristik masing-masing anak yang dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman mereka. Orang tua berusaha menyampaikan pesan dengan baik, namun faktor lingkungan sekitar juga memiliki pengaruh yang signifikan.

Kata kunci: pola komunikasi, komunikasi interpersonal, pecandu game online.

Abstract

This research discusses communication patterns between parents and children addicted to online games in RW 06 Bojongnangka Village. The aim of this research is to understand how these communication patterns are formed. This research uses field research methods with a qualitative descriptive approach. Data was collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that communication patterns between parents and children addicted to online games in RW 06 Bojongnangka Village vary, depending on the characteristics of each child, which are influenced by their environment and friends. Parents try to convey the message well, but environmental factors also have a significant influence.

Keywords: communication patterns; interpersonal communication; online game addict.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi komunikasi modern melalui internet atau jejaring sosial mampu menerima banyak informasi seperti informasi pendidikan, politik, bisnis, dan hiburan. Komunikasi publik menjadi semakin maju dan orang-orang mendambakan informasi, hiburan, dan segala jenis aktivitas *online*. Ini menyebabkan kemajuan besar dalam teknologi, pengetahuan, dan hiburan yang tidak mengenal batas jarak, ruang, atau waktu. Demikian pula komunikasi interpersonal juga dapat dilakukan melalui media *online* seperti Facebook, WhatsApp, dan Instagram. Selain itu, internet

menawarkan banyak sarana komunikasi lain yang dapat digunakan oleh anak-anak dan remaja, khususnya media *online*.

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin “communication” yang berarti komunikasi atau pertukaran gagasan. Definisi “komunikasi” berbeda-beda di kalangan para ahli komunikasi. Menurut Shannon dan Weaver (dalam Karyaningsih, 2018: 3), komunikasi adalah suatu bentuk interaksi manusia yang disengaja atau tidak disengaja saling mempengaruhi. Bentuk komunikasi tidak hanya mencakup kata-kata, tetapi juga ekspresi wajah, lukisan, teknologi, dan lainnya. Komunikasi adalah proses pengiriman pesan dari satu orang ke orang lain. Komunikasi melibatkan tujuan yang jelas antara penerima pesan (komunikan) dan pengirim pesan (komunikator).

Istilah “pola komunikasi” juga biasa digunakan untuk menggambarkan suatu model, suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan dengan tujuan memberikan informasi tentang keadaan masyarakat (Rundengan, 2013: 5). Pola adalah suatu bentuk atau model (lebih abstraknya seperangkat aturan) yang dapat digunakan untuk membuat sesuatu atau bagian dari sesuatu, terutama semacam pola dasar yang dapat ditunjukkan atau dikonfirmasi oleh apa yang dibuat. Anda dapat menggunakannya jika Anda memiliki cukup mendapatkan. Menurut Djamarah (dalam Ain, 2019: 10), pola komunikasi adalah suatu sistem penyampaian pesan melalui simbol-simbol tertentu yang mengandung makna dan menyampaikan rangsangan yang mengubah perilaku orang lain. Pola komunikasi adalah suatu pola hubungan antara dua orang atau lebih ketika pesan dikirim dan diterima dengan benar sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Bentuk-bentuk komunikasi interpersonal juga dapat terjalin dalam sebuah keluarga yang di dalamnya terjadi komunikasi antara anak dan orang tua. Orang tua dalam hal ini adalah orang yang memegang peranan penting dalam pembentukan kepribadian anak dan yang terutama bertanggung jawab. Perbedaan usia antara orang tua dan anak cukup besar. Perbedaan usia ini yang dirasakan meninggalkan jejak yang berbeda berupa perbedaan dan sikap serta pandangan antara orang tua dan anak. Hal yang menarik dari menjadi orang tua adalah apa pun yang orang tua lakukan, tujuannya adalah mengasuh, melindungi, dan mendidik anak-anaknya. Termasuk tanggung jawab anak untuk memenuhi kebutuhan anak, yang salah satunya adalah kebutuhan perkembangan intelektual anak melalui pendidikan. Masalah muncul ketika bimbingan orang tua gagal menciptakan suasana yang kondusif bagi kehidupan keluarga.

Kegagalan orang tua dalam mendidik anaknya selama ini tidak terlepas dari komunikasi yang sengaja dibangun tanpa etika komunikasi, padahal etika komunikasi sangat penting untuk dipelajari

antara orang tua dan anak. Semua bentuk komunikasi harus menghormati etika komunikasi, karena hanya dengan memperhatikan etika komunikasi dapat membangun keluarga yang harmonis. Selain itu, pentingnya komunikasi dalam keluarga juga mendorong teknologi informasi, sehingga komunikasi massa ikut memengaruhi komunikasi antarindividu atau kelompok yang signifikan.

Komunikasi massa adalah komunikasi dengan khalayak, baik melalui media cetak maupun elektronik. Menurut Defleur dan Dennis (dalam Bhayangkara, 2022:4), komunikasi massa adalah proses di mana komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan secara luas dan terus menerus untuk menciptakan makna yang diharapkan dapat memengaruhi khalayak yang besar dan beragam dengan cara yang berbeda. Dalam berkomunikasi melalui komunikasi massa, media elektronik semakin banyak digunakan, terutama internet yang merupakan hasil dari teknologi modern. Dengan kata lain, setiap orang dengan teknologi internet dapat dengan mudah mengakses informasi dari seluruh dunia setiap saat dan dalam bentuk apa pun tanpa harus hadir secara fisik.

Menurut laporan We Are Social, Indonesia adalah negara dengan jumlah video gamers terbanyak ketiga di dunia. Menurut laporan tersebut, 94,5 persen pengguna internet di Indonesia berusia antara 16-64 tahun akan bermain game online pada Januari 2022. Sedangkan Filipina menjadi yang pertama dengan 96,4 persen pengguna internet bermain game online. Di urutan kedua ada Thailand dengan pengguna 94,7 persen. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia adalah salah satu penggemar game online terbesar di dunia. Game online pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001. Game tersebut merilis Nexia Online, sebuah game RPG dengan grafis sederhana berbasis 2D. Nexia memiliki persyaratan komputer yang relatif rendah dan bahkan dapat dimainkan di Pentium 2 dengan grafis 3D minimal. Saat ini sudah banyak game online yang masuk ke Indonesia di antaranya Mobile Legends, PUBG, FreeFire, dan masih banyak game online lainnya yang populer di kalangan masyarakat Indonesia.

Game online juga bisa membuat ketagihan bagi para pemainnya. Kecanduan game online memengaruhi psikologi anak. Tentunya ketika anak bermain dengan bijak tidak memberikan dampak negatif yang signifikan bagi perkembangannya. Permasalahannya adalah efek adiktif dari game online, karena ketika seorang anak kecanduan game online, dia dapat menghabiskan sebagian besar waktunya di depan komputer, yang dari segi psikologis dapat menghambat perkembangan sosial anak. Menurut A.N (dalam Bhayangkara, 2022:8) bermain game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak di usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan memengaruhi motivasi belajar, sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk berinteraksi dengan teman seusia mereka. Jika itu berlangsung terus-menerus dalam waktu yang lama, diperkirakan anak-anak tidak peka dengan lingkungan, bahkan

bisa membentuk kepribadian sosial dengan lingkungan di mana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal kepada anak-anak yang berusia 9-12 tahun yang ada di RW 06 Desa Bojongnangka, mereka sudah mulai bermain game online dan sering dijumpai orang tua yang kurang peduli dengan anaknya yang sedang bermain game online. Oleh karena itu, anak cenderung bermalas-malasan dan memilih untuk bermain game online sampai lupa waktu seperti waktu belajar, waktu istirahat, waktu mengobrol sama orang tua, bahkan ada anak yang tidak makan teratur karena bermain game online. Selain lupa waktu saat mereka bermain game online, mereka tidak menerapkan etika komunikasi dan itu terbawa ke-kehidupan nyata, sehingga pada usia 9-12 tahun mereka tidak menerapkan etika komunikasi pada saat berkomunikasi kepada orang tua. Biasanya bentuk game online tersebut adalah Mobile Legends, PUBG, dan FreeFire.

Hasil observasi juga menemukan beberapa dampak negatif dari game online. Pertama, anak-anak belajar dari apa yang mereka lihat, sehingga game online berisi kekerasan dapat membuat anak mengikuti karakter game. Juga, tidak jarang, game online mengajarkan anak-anak untuk bersikap kasar dan tidak sopan. Kedua, anak-anak yang terus-menerus bermain game online dapat mengabaikan lingkungan sekitarnya dan lebih mengutamakan dunia maya daripada dunia nyata. Ketiga, game online bersifat adiktif, sehingga bermain di depan komputer membuat anak betah berlama-lama. Hal ini dapat mengakibatkan berkurangnya waktu istirahat anak yang dapat memengaruhi aktivitasnya, terutama aktivitasnya di sekolah. Keempat, game online juga bisa mengajarkan anak bermain dengan uang mainan dan dapat menimbulkan ketegangan emosional antara orang tua dan anak yang kecanduan game online. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti pola komunikasi antara orang tua saat berinteraksi dengan anak pecandu game online. Studi ini hanya meneliti pola komunikasi orang tua dengan anaknya yang menjadi pecandu game online di wilayah RW 06 Desa Bojongnangka.

Tiga penelitian terdahulu menjadi pembanding. Pertama, penelitian yang bertajuk *Komunikasi Orangtua dan Anak Penggemar Game Online di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan*, diteliti oleh Abdul Budi Ain. Tahun penelitian ini 2019. Hasil dari penelitian ini adalah pemahaman orang tua tentang game online ini masih kurang, sehingga mereka tidak bisa menyampaikan atau menasihati anak-anaknya tentang bahaya bermain game online. Oleh karena itu penting bagi orang tua untuk memahami berbagai dampak permainan game online, sehingga bisa memberikan informasi kepada anak-anaknya tentang bahaya bermain game online.

Kedua, penelitian yang berjudul *Komunikasi Antarpribadi (Studi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Talaga Dewa Kota Bengkulu)*, diteliti oleh Darussalam. Tahun penelitian 2020. Hasil dari penelitian ini adalah komunikasi antarpribadi bersifat transaksional antara orang tua dengan anak pecandu game online yaitu timbal balik secara langsung atau serempak.

Ada ketidakmampuan orang tua dalam menyampaikan pesan untuk memengaruhi anaknya supaya tidak bermain game online atau kegiatan negatif lainnya. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari lingkungan sekitar, dan kecanggihan teknologi juga memengaruhi kepribadian anak.

Ketiga, penelitian yang berjudul *Komunikasi Interpersonal Orang Tua bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat*, diteliti oleh Taufik Idris. Tahun penelitian 2021. Hasil penelitian adalah proses komunikasi interpersonal menggunakan model *two way process communication* di mana proses ini dilakukan pada saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan yang berupa informasi ataupun nasihat mendidik kepada anak, kemudian anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut lalu memprosesnya dan memaknai pesan, sehingga anak dapat memberikan respons dengan tepat. Tujuan dari orang tua dapat tersampaikan dengan mendapat efek yang terlihat pada anak berupa *feedback*, seperti berdiam diri, patuh, cuek, atau bahkan membentak. Hal tersebut yang kemudian menjadi jawaban atas masalah dalam penelitian ini yang memfokuskan pada bagaimana proses komunikasi interpersonal terjalin antara orang tua dengan anak pecandu *game online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sistematis dan teliti dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru atau mendapatkan susunan atau tafsiran baru dari pengetahuan yang telah ada, di mana sikap orang bertindak harus kritis dan prosedur yang digunakan harus lengkap. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian tentang kehidupan seseorang, cerita, perilaku, dan juga tentang kehidupan organisasi, gerakan sosial atau hubungan timbal balik. Creswell (dalam Murdiyanto, 2020:19) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Penelitian kualitatif memusatkan pada kegiatan ontologis. Data yang dikumpulkan terutama berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki makna dan mampu memacu timbulnya pemahaman yang lebih nyata daripada sekadar angka atau frekuensi. Peneliti menekankan catatan dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, mendalam yang menggambarkan situasi yang sebenarnya guna mendukung penyajian data. Oleh sebab itu penelitian kualitatif secara umum sering disebut sebagai pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti berusaha menganalisis data dalam berbagai nuansa sesuai bentuk aslinya seperti pada waktu dicatat atau dikumpulkan (Nugharani, 2014:96).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak memakai perantara). Data primer secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti. Data primer pada penelitian ini diperoleh langsung dari wawancara yang dilakukan dan melalui observasi. Adapun yang menjadi informan pada penelitian ini adalah orang tua dan anak-anak usia 9-12 tahun yang bermain game online di RW 6 Desa Bojongnangka. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh oleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder di sini diperoleh peneliti dari literatur-literatur, kepustakaan, dan sumber-sumber tertulis lainnya.

Teknik pengumpulan data terbagi dalam tiga bidang: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah suatu keterampilan teknis atau metode pengumpulan data dengan cara mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Teknik pengumpulan data observasional digunakan bila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, atau fenomena alam, dan bila penelitiannya tidak terlalu luas. Peneliti menggunakan model observasional untuk mencari data peran orang tua dalam mengajari anaknya bermain game online. Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan informasi, data, dan fakta di lapangan. Proses ini dapat dilakukan secara langsung dalam percakapan pribadi dengan konsultan. Namun, hal ini juga dapat dilakukan secara tidak langsung, seperti melalui telepon, layanan pesan, atau korespondensi. Dalam hal ini informan utama wawancara adalah lansia dan anak-anak usia 9 sampai 12 tahun di RW 06 Delsa Bojongnangka. Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti sejarah dan kondisi geografis Desa Bojonnanka.

Teknik analisis data dibagi menjadi tiga bidang. Pertama adalah reduksi data berupa penerimaan, memilih yang penting, memfokuskan pada yang penting, dan mencari tema dan pola. Dengan cara ini, reduksi data memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti mengumpulkan lebih banyak data dan mencari bila diperlukan. Kedua, penyajian data dapat terjadi setelah data direduksi. Dalam penelitian kualitatif, data disajikan dalam bentuk singkat seperti diagram, hubungan antar kategori, dan teks eksplanasi. Mendisiplinkan data Anda akan memudahkan Anda memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan lebih lanjut berdasarkan pembelajaran. Ketiga, buatlah kesimpulan. Artinya, kesimpulan yang disajikan pada awalnya masih bersifat sementara dan akan berubah seiring ditemukannya bukti yang lebih kuat untuk mendukung langkah selanjutnya dengan syarat kesimpulan yang diambil pada tahap awal didukung oleh bukti-

bukti yang valid dan konsisten. Ketika peneliti kembali ke lapangan dan mengumpulkan data, kesimpulan yang disajikan menjadi lebih dapat diandalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola komunikasi otoriter dari ketiga orang tua dengan anaknya yang menjadi pecandu game online di RW 06 Desa Bojongnangka ditunjukkan pada perintah kepada anak agar anak tidak terlalu lama bermain dan menyuruh anak untuk beraktivitas selain bermain game online. Di samping perintah, orang tua juga mengerti keinginan anaknya, sehingga orang tua tidak membatasi jam bermain game. Selain itu, orang tua juga menyediakan akses internet untuk anaknya tetapi tetap dalam pengawasannya, karena orang tua menyadari bahwa game online juga berdampak buruk bagi perkembangan anaknya. Di sisi lain, karena kesibukan dari orang tua, maka orang tua tidak membatasi jam bermain anak asalkan anak dapat membagi waktunya.

Pola komunikasi membebaskan dari ketiga orang tua dengan anaknya yang menjadi pecandu game online di wilayah RW 06 Desa Bojongnangka tetapi tetap dalam pantauan dari orang tua. Walaupun orang tua sibuk bekerja dan tidak bisa membagi waktu untuk anaknya, mereka tetap harus memperhatikan perilaku anaknya apalagi berkaitan dengan game online. Selain itu, orang tua merasa aman ketika anak tidak jauh-jauh mainnya agar bisa dipantau, lalu si anak jadi merasa nyaman, senang, dan bahagia.,,

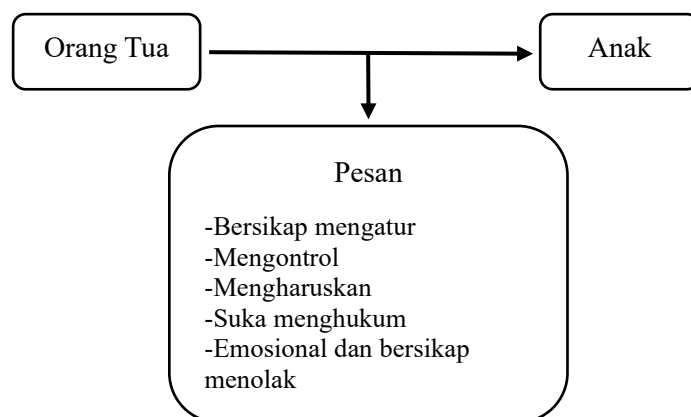
Pola komunikasi demokratis dari ketiga orang tua dengan anaknya yang menjadi pecandu game online di RW 06 Desa Bojongnangka menunjukkan bahwa orang tua berdiskusi terlebih dahulu dengan anaknya yang menjadi pecandu game online. Diskusi meliputi batas waktu bermain game online, etika dalam bermain game online, kuota dalam bermain game online, dan harus berhenti main game di waktu tertentu (waktu buat sholat, waktu buat ngaji, waktu buat belajar, dan waktu yang lain yang mengharuskan berhenti bermain game online terlebih dahulu), dan ketika diperintah orang tua langsung segera dikerjakan. Tujuannya agar anak tahu bahwa orang tua tidak melarang apa yang menjadi keinginannya. Jika tidak melakukan yang sudah didiskusikan orang tuanya maka anak akan mendapat hukuman yang sudah disepakati antara orang tua dan anaknya. Contohnya, tidak boleh bermain game online, mengurangi waktu bermain game, mengurangi pemakaian kuota, dan lain sebagainya yang membuat anak menjadi takut jika tidak melaksanakan aturan yang sudah disepakati Bersama.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan mengambil tiga informan dari orang tua dengan anaknya yang merupakan pecandu *game online* di RW 6 Desa Bojongnangka, dapat dikatakan komunikasi yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya dalam mengatasi masalah kecanduan *game online* menggunakan tiga pola komunikasi, yaitu pola komunikasi otoriter,

pola komunikasi yang membebaskan, dan pola komunikasi demokratis. Ketiga pola komunikasi ini dapat menunjukkan bagaimana orang tua mengatasi anaknya yang menjadi pecandu game online. Pola komunikasi otoriter mewakili sikap orang tua yang mengatasi anak pecandu game online dengan cara mengaturnya, pola komunikasi membebaskan menunjukkan orang tua yang mengatasi anak pecandu game online dengan cara membebaskannya, dan pola komunikasi demokratis memperlihatkan orang tua yang mengatasi anak pecandu game online dengan cara mendiskusikannya.

Pola Komunikasi Otoriter

Pola komunikasi pertama adalah pola komunikasi otoriter (*authoritarian*). Pola komunikasi otoriter ditandai dengan sikap orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan keinginan anak. Orang tua menentukan segala peraturan yang berlaku dalam keluarganya. Anak harus menuruti atau mematuhi peraturan-peraturan yang telah ditentukan orang tua tanpa kecuali dan anak tidak diberitahu alasan dari peraturan tersebut. Bila anak tidak mengikuti peraturan yang berlaku, maka hukuman yang diberikan berupa hukuman fisik atau verbal. Orang tua menganggap bahwa semua sikap yang dilakukan sudah benar, sehingga tidak perlu meminta pertimbangan anak atas semua keputusan yang menyangkut permasalahan anak-anaknya. Selain itu, anak jarang diajak berkomunikasi dan mengobrol, bercerita, bertukar pikiran dengan orang tua. Orang tua lebih sering memberikan perintah dan larangan kepada anak. Anak wajib mematuhi aturan yang telah ditetapkan orang tua dan tidak boleh membantah. Jika anak memiliki pendapat yang berbeda dari orang tua, maka akan dianggap sebagai pembangkangan, sehingga anak merasa takut untuk bermain game online atau anak bersembunyi ketika sedang bermain game online. Pola komunikasi ini secara sederhana dapat dilihat pada bagan berikut ini:

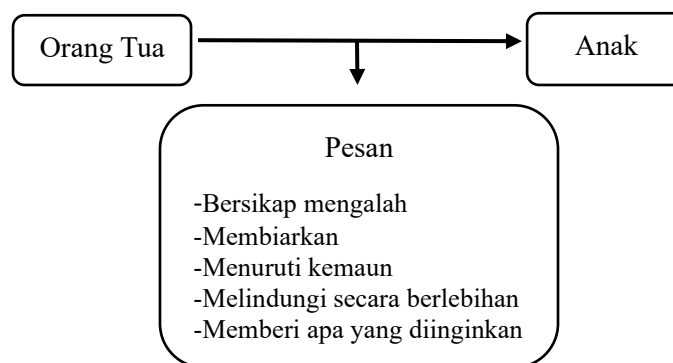


Gambar 1. Bagan Pola Komunikasi Otoriter

(sumber: wawancara)

Pola Komunikasi Permisif

Pola komunikasi kedua adalah pola komunikasi membebaskan (*permissive*). Pola komunikasi permisif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pada pola komunikasi ini anak diberikan kebebasan melakukan apa pun tanpa pengawasan dari orang tua, dalam hal ini anak yang bermain game online. Orang tua cenderung tidak menegur atau memperingatkan. Orang tua dengan pola komunikasi ini tidak mempertimbangkan perkembangan anak secara menyeluruh. Anak-anak yang dibesarkan dengan pola komunikasi ini menerima kebebasan tanpa pembatasan, sehingga anak menjadi tidak terkontrol. Namun sebenarnya di balik pola komunikasi yang diterapkan, orang tua memiliki kasih sayang yang tinggi kepada anak-anaknya. Hal tersebut dilakukan sebagai wujud kasih sayang dengan tidak memberikan tekanan-tekanan untuk sang anak. Orang tua yang menerapkan pola komunikasi membebaskan cenderung membiarkan anak melakukan apa saja yang mereka inginkan. Alhasil, anak tidak pernah belajar untuk mengendalikan perilakunya sendiri dan selalu berharap mendapatkan keinginannya. Hal ini menjadikan anak menjadi tidak dewasa serta kurang kontrol diri dan eksplorasi. Secara sederhana dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 2. Bagan Pola Komunikasi Membebaskan

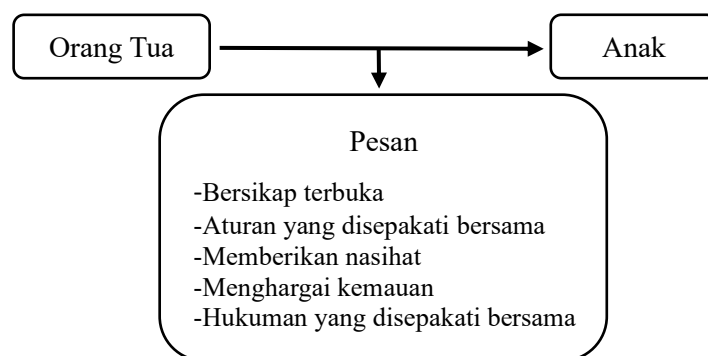
(sumber: wawancara)

Pola Komunikasi Demokratis

Pola komunikasi ketiga adalah pola komunikasi demokratis (*authoritative*). Pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak. Mereka membuat semacam aturan yang disepakati bersama. Pola komunikasi ini menerapkan pola komunikasi orang tua dengan anaknya yang memungkinkan orang tua dan anak saling menyesuaikan diri dengan berbagai keadaan dirinya. Orang tua mengutamakan kepentingan

anak tetapi tidak ragu dalam mengendalikan mereka. Orang tua seperti ini bersikap rasional dan selalu mendasari tindakannya pada pemikiran. Orang tua juga bersikap realistis terhadap kemampuan anak. Demokratis dalam hal ini mengharuskan orang tua memberi alasan logis pada setiap aturan yang diberikan. Pola komunikasi demokratis memungkinkan anak bebas tetapi tetap bisa bertanggung jawab. Pola komunikasi ini dilakukan dengan mengedepankan kasih sayang dan perhatian, yang diiringi oleh penerapan disiplin yang tegas dan konsekuen. Di sisi lain, anak diberikan kebebasan untuk berpendapat dan kesempatan untuk berdiskusi, sehingga terjalin komunikasi dua arah. Orang tua berusaha untuk mengarahkan anak agar dapat bertingkah laku secara rasional dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu pada anak bagaimana dampak yang ditimbulkan ketika bermain game online. Orang tua demokratis menggunakan kontrol disertai kehangatan yang tinggi.

Pola komunikasi demokratis ini menggunakan penjelasan mengapa sesuatu boleh atau tidak boleh dilakukan, termasuk bermain game online. Orang tua terbuka untuk berdiskusi dengan anak, memandang anak sebagai individu yang patut didengar, dihargai, dan diberi kesempatan. Penerapan pola komunikasinya, orang tua yang tidak melarang anaknya bermain game online akan memberikan dampak positif, yaitu keterbukaan. Keterbukaan komunikasi antara anak dan orang tua paling banyak ditemui pada orang tua yang menerapkan pola komunikasi demokratis. Dari sisi psikologis, anak akan merasa percaya diri karena orang tuanya telah memberikan kepercayaan penuh, sehingga meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan. Sistem pola komunikasi demokrasi mengajarkan kepada para anak-anak bahwa hak dan kewajiban setiap individu harus dihormati sebagaimana mestinya. Secara sederhana, dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3. Bagan Pola Komunikasi Demokratis
(sumber: wawancara)

KESIMPULAN

Berkeenaan dengan beberapa uraian di atas maka penulis mendapatkan data bahwa komunikasi adalah salah satu cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini. Orang tua harus berkomunikasi tentang bahayanya bermain game secara terus-menerus dengan anaknya dan dapat memberikan penjelasan secara tepat, sehingga anak dapat mengerti dan menerima informasi tentang hal tersebut dengan baik. Komunikasi yang baik dan berjalan lancar diharapkan dapat mengatasi anak yang menjadi pecandu game online, walaupun masih memberi sedikit kebebasan bagi anak untuk bermain asalkan orang tua tetap memantau dan mengawasi tingkat laku anak dalam bermain game online agar anak tidak terjerumus ke dalam perilaku negatif seperti berkata kasar, membangkang, lupa waktu, dan lain sebagainya. Komunikasi bisa memberikan solusi bahkan menyelesaikan suatu masalah. Peran orang tua di sini sangat penting dalam mengelola maupun menegosiasikan permasalahan yang terjadi dalam hubungan antara orang tua dengan anaknya.

Pola komunikasi otoriter (*authoritarian*) ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan keinginan anaknya. Orang tua dengan pola komunikasi ini bersikap mengatur, tidak menerima masukan, tingkat kontrol yang tinggi, suka menghukum, mengharuskan anaknya mengikuti kemauan orang tua, cenderung emosional, dan selalu menolak usulan. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurung, merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stres, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas, dan tidak bersahabat.

Pola komunikasi membebaskan (*permissive*) ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anaknya untuk bermain game online. Orang tua dengan pola komunikasi ini bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan.

Pola komunikasi demokratis (*authoritative*) ditandai dengan adanya sikap terbuka dan selalu membuat semacam aturan-aturan yang disepakati bersama antara orang tua dan anak. Orang tua dengan pola komunikasi ini mencoba menghargai kemauan anak secara langsung. Dalam pola komunikasi inilah tergambar bagaimana pola komunikasi orang tua dalam mengasuh anak dengan latar belakang profesi yang berbeda. Pola komunikasi ini yang paling dominan atau paling banyak diterapkan oleh orang tua kepada anaknya yang menjadi pecandu game online di RW 06 Desa Bojongnangka, yaitu orang tua membiarkan anak bermain game online asalkan tidak lupa waktu. Orang tua bersikap lebih mengontrol kegiatan anak melalui pendekatan interpersonal.

Saran kepada orang tua, hendaknya meningkatkan kualitas pendekatan dan kemampuan berkomunikasi kepada anak agar anak lebih cepat menerima informasi yang disampaikan orang tua

tentang bahaya kecanduan bermain game online. Meluangkan waktu untuk anak dan mengawasi anak dalam bermain game online adalah strategi dalam memahami dan menghadapi anaknya yang kecanduan game online. Orang tua juga harus memberi solusi yang tepat dan memberi jalan keluar kepada anaknya agar tidak kecanduan game online. Selanjutnya kepada anak disarankan agar memahami dan menuruti apa yang diinginkan oleh orang tua karena orang tua juga mengerti dan memahami apa yang menjadi keinginan anak. Anak harus bisa meluangkan waktunya dengan hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat, misalnya dengan ikut kegiatan yang ada di sekolah dan bermain sama teman-teman, sehingga waktu yang digunakan lebih bermanfaat daripada hanya bermain game online berjam-jam.

Daftar Pustaka

- Ain, A. B. (2019). *Komunikasi Orangtua dan Anak Penggemar Game Online di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan*.
<https://repository.uir.ac.id/id/eprint/6871%0Ahttps://repository.uir.ac.id/6871/1/139110056.pdf>
- Amin, M. Al, & Juniati, D. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia. *MATHunesa : Jurnal Ilmiah Matematika*, 2(6), 34. <https://media.neliti.com/media/publications/249455-none-23b6a822.pdf>
- Anam, H. K., Kes, M., Thalib, L. H., Pd, M., Aprilia, H., Kep, M., Wulan, D. R., Kep, M., Kes, M., Daiyah, I., Keb, M., Kartika, D., Kep, M., Daud, I., & Kep, M. (2022). *Komunikasi Antarpribadi Meningkatkan Efektivitas Kecakapan Interpersonal dalam Bidang Kesehatan* (I. Jung ed.; 1st ed.). CV. Ahabab Pustaka. <https://eprints.umbjm.ac.id/2496/1/%5BLO%5DKomunikasi Antarpribadi.pdf>
- Bhayangkara, R. S. P. (2022). *Pola Komunikasi Orang Tua terhadap Anak Pecandu Game Online di Desa Gemuh Blanten RT 07 RW 03 Kec. Gemuh Kab. Kendal*.
<https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2018/G.311.18.0093/G.311.18.0093-15-File-Komplit-20220302025522.pdf>
- Darussalam. (2020). *Komunikasi Antarpribadi (Studi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Talaga Dewa Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
<https://repository.iainbengkulu.ac.id/4894/1/Skripsi%20Darussalam%20PDF.pdf>
- Fauzi, A. (2015). Pengaruh Komunikasi Interpersonal antara Dosen dan Mahasiswa terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Pekommas*, 18 (1), 53–62.
<https://media.neliti.com/media/publications/222386-none-8e1451e7.pdf>
- Hapsari, A. A. (2021). Pola Komunikasi Anak dan Orang Tua (Studi Kasus Keterbukaan Komunikasi Siswa SMA Batik 1 Surakarta yang Menjalani Gaya Berpacaran Secret Relationship terhadap Orang Tua). *Jurnal*, 4 (1), 1–18.
https://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal_D0215109.pdf

- Idris, T. (2021). Komunikasi Interpersonal Orang Tua bagi Anak Pecandu Game Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 2(4).
<https://doi.org/10.58432/algebra.v2i4.663>
- Karyaningsih, R. P. D. (2018). *Ilmu Komunikasi* (A. C (ed.); 1st ed.). Samudra Biru (Anggota IKAPI). <https://www.samudrabiru.co.id/ilmu-komunikasi/>.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)* (1st ed.). LP2M UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
https://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx.
- Nugharani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Pendidikan Bahasa*. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>.
- Rundengan, N. (2013). Pola Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa Papua di Lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal ACTA DUIRINA*, 2. <https://media.neliti.com/media/publications/91758-ID-pola-komunikasi-antarpribadi-mahasiswa-p.pdf>.
- Salim & Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (dalam Haidir ed.; 5th ed.). Citapustaka Media. https://repository.uinsu.ac.id/552/1/Metodologi_Penelitian_Kualitatif.pdf.
- Sarmiati, E. R. R. (2019). *Komunikasi Interpersonal* (Y. H. Laka ed.; 1st ed.). CV IRDH. <https://www.irdhcenter.com>.