

**POLA KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN REMAJA DALAM
MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI
TLOGO PACING 4 RT 14, RW 7, TLOGOMULYO , KECAMATAN
PEDURUNGAN, KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung



Disusun Oleh:

ERIC FEBRIAN

NIM: 32801900033

**FAKULTAS BAHASA DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG**

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Eric Febrian
NIM 32801900033
Prodi Ilmu Komunikasi
Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul:

**“Pola Komunikasi Antara Orang Tua dan Remaja Dalam Mengatasi
Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Tlogo Pacing 4 Rt 14 Rw 7,
Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang”**

Merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari hasil penelitian orang lain. apabila pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan bila mana diperlukan. Terima kasih.

Semarang, 8 September 2023

Penulis,



Eric Febrian
32801900033

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi Pola komunikasi antara orang tua dan remaja dalam mengatasi kecanduan *game online mobile legends* Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Kota Semarang

Nama Penyusun Eric Febrian

NIM 32801900033

Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing

Semarang, 30 Juli 2023

Dosen Pembimbing I



Mubarak, S.Sos., M.Si
NIK. 211108002

Dosen Pembimbing II



Fikri Shofin Mubarak SE., M.I.Kom
NIK. 211121019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Trimahanah, S.Sos., M.Si
NIK. 211109008

HALAMAN PENGESAHAN

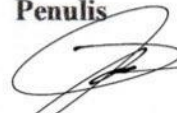
Judul Skripsi Pola Komunikasi Antara Orang Tua Dan Remaja Dalam
Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends di
Tlogo Pacing 4 RT 14 RW 7, Tlogomulyo, Kecamatan
Pedurungan, Kota Semarang

Nama Mahasiswa Eric Febrian
NIM 32801900033
Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah dan telah lulus dalam ujian skripsi pendidikan strata-1

Semarang, 30 Juli 2023

Penulis



Eric Febrian

32801900033

Dosen Penguji :

1 Trimanah S.Sos., M.Si
NIK. 211109008

()

2. Mubarak, S.Sos., M.si
NIK. 211108002

()

3 Fikri Shofin Mubarak SE., M.I,Kom
NIK. 211121019

()

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa Bahasa dan

Ilmu Komunikasi



Trimanah S.Sos., M.Si

NIK. 211109008

MOTTO

Percayalah bahwa Allah tidak akan memberikan ujian di luar batas kemampuan hambanya.

(Eric Febrian)

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, hingga mereka mengubah diri mereka sendiri.

(QS. Ar-Rad : 11)

Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu.

(Umar bin Khattab)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

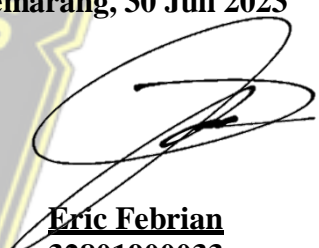
Dengan Rakhmat Allah yang memiliki kasih dan belas kasihan yang luar biasa.

Skripsi ini saya dedikasikan dengan sepenuh hati kepada kedua orang tua saya sebagai ungkapan penghargaan dan cinta saya kepada mereka. telah bekerja keras demi anak-anak tercintanya untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat. Orang tua yang selalu mendahulukan anak-anaknya di atas kepentingannya, Saudara-saudara yang saya cintai yang selalu memberikan sokongan dan bantuan dengan setia. nasihat dari orang tua yang menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup saya

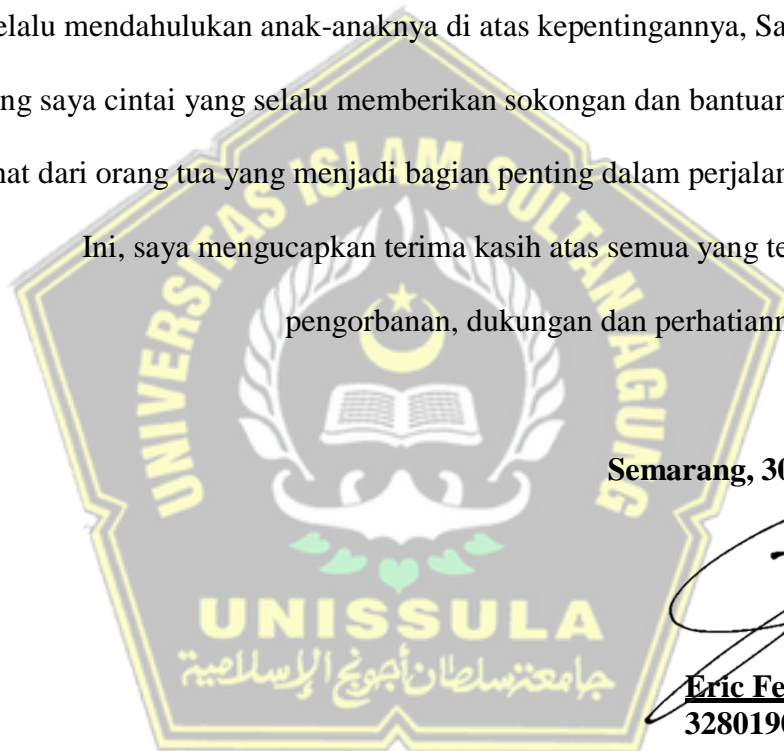
Ini, saya mengucapkan terima kasih atas semua yang telah diberikan.

pengorbanan, dukungan dan perhatiannya selama ini.

Semarang, 30 Juli 2023



Eric Febrian
32801900033



POLA KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN REMAJA DALAM MENGATASI KECANDUAN GAMEONLINE MOBILE LEGEND

(Studi Deskriptif Kualitatif *Pola Komunikasi Antara Orang Tua dan Remaja Dalam Mengatasi kecanduan game online mobile legends* , Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang)

Eric Febrian

ABSTRAK

Judul dari penelitian ini mencakup Pola Komunikasi Antara Orang Tua dan Remaja dalam Menangani Masalah Kecanduan Mobile Legends secara Online. Di Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan. Bahwa Pola Komunikasi Antara Orang Tua dan Remaja Dalam Mengatasi 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 Mengenai hubungan yang tidak bersifat linear, hubungan dicirikan oleh adanya perubahan, dan kontradiksi dianggap sebagai fenomena yang mendasar. kontradiksi negosiasi dalam suatu hubungan. Teknik pengumpulan data yang digunakan Data utama diperoleh melalui wawancara mendalam. serta studi pustaka untuk data sekunder.

Hasil penelitian ini mengindikasikan Pola interaksi antara orang tua dan anak. merupakan suatu komunikasi krusial dalam suatu hubungan untuk mengetahui seberapa pentingnya orang tua dalam menangani. anaknya dalam Bermain Mobile Legends, permainan online hal tersebut bisa terjadi dikarenakan setiap anggota keluarga memiliki situasi yang berbeda-beda. Keluarga pertama dan ketiga sama-sama menggunakan pola komunikasi Permissive, dimana kedua remaja diberikan kebebasan oleh kedua orang tua mereka agar dapat bermain Mobile Legends, permainan online Sedangkan keluarga kedua dan keempat menggunakan pola komunikasi Autothorian, dimana orang tua sangat melarang keras anaknya dalam bermain game online mobile legend. Sedangkan keluarga kelima menggunakan pola komunikasi Authoritative, dimana ada perubahan yang terjadi dalam hubungan mulai dari komunikasi maupun sifat, orang tua lebih nurut agar anak bisa Mengerti apa yang orang tua mereka mau. Pentingnya peranan orang tua untuk selalu mengawasi anaknya untuk melakukan hal positif lainnya dari pada membuang-buang waktu hanya untuk bermain game online mobile legend.

Kata Kunci : Pola komunikasi orang tua, Game Online, Relational Dialesti

COMMUNICATION PATTERNS OF PARENTS IN OVERCOMING TEENAGERS WHO HAVE ADDICTION TO MOBILE LEGENDS ONLINE GAMES

**(Qualitative Descriptive Study of Parental Communication Patterns in
Overcoming Adolescent Children Who Have Mobile Legends Online Game
Addiction. Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Pedurungan District,
Semarang City)**

Eric Febrian

ABSTRACT

The results of this study indicate Communication Interaction between parent and child. in Dealing with Mobile Legends Addiction Problems Online. 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 it the constructivism paradigm. Games there are 3 communication patterns used including Autothorian, Permissive and Authorative Regarding relationships that are not linear, relationships are characterized by change, and contradictions are considered a fundamental phenomenon. facts, contradictions of negotiation in a relationship. Key data were obtained 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, where both teenagers are given freedom by both parents to play online mobile legend games. While the second and fourth families use the Autothorian communication pattern, where parents strictly prohibit their children from playing mobile legend online games. While the fifth family uses an Authorative communication pattern, where there are changes that occur in relationships ranging from communication and nature, parents are more nurturing so that children can understand what their parents want. The importance of the role of parents is to always supervise their children to do other positive things instead of wasting time just to play mobile legend online games.

**Keywords: Parental communication patterns, Online Games, Relational
Dialestics**

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas semua berkah, anugerah, dan petunjuk-Nya yang telah diberikan. Senantiasa melimpahkan dalam perjalanan penulisan skripsi ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah Kepada Nabi Muhammad SAW, yang menjadi panutan kita. telah Membawa berkah untuk seluruh alam. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk menyelesaikan tugas mata kuliah skripsi program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menguraikan dan memahami bagaimana **Pola Komunikasi Antara Orang Tua dan Remaja dalam Mengatasi Kecanduan Game online Mobile Legend.**

Dengan adanya studi ini dengan melalui ini, penulis berharap mendapatkan manfaat, ilmu pengetahuan serta kemampuan dalam melakukan penelitian. Dalam penulisan karya ilmiah ini, tentunya melibatkan bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, termasuk yang terlibat secara langsung termasuk secara tidak langsung. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan penghargaan dan saya berterima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran dan bantuan yang tak pernah berakhi, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
2. Kedua orangtua penulis, Bapak Puryadi dan Ibu Sukati, yang senantiasa memberikan cinta, doa, nasihat, dan dengan kesabaran yang luar biasa dalam setiap perjalanan hidup, dan merupakan anugerah terbesar dalam kehidupan penulis. Kakak dan Adik penulis tercinta, Danny Julian

Prakoso dan Disty Nabila Lutfiyyah yang selalu memberikan doa dan segala bentuk dukungan.

3. Ibu Trimannah, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi
4. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi
5. Ibu Made Dwi Adnjani, S.Sos., M.Si Si selaku Dosen Wali yang telah membantu penulis dalam mengikuti dan menyelesaikan studi di Program Studi Ilmu Komunikasi
6. Bapak Mubarok, S.Sos., M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Fikri Shofin Mubarok SE., M.I,Kom selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran yang sangat berguna sepanjang perjalanan penyusunan Skripsi.
7. Seluruh Dosen Pengajar dan Civitas Akademik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan dan pengalaman yang tak terhingga dan sangat berharga selama masa kuliah.
8. Teruntuk Dicky, Abieza, Dian, Aida, Hana dan Wedot terima kasih telah melengkapi perjalanan penulis, memberikan dukungan, bantuan, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini
9. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2019 yang telah berjuang dalam menuntut ilmu bersama penulis selama ini.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulisan realisasi bahwa karya ilmiah hal ini masih memiliki kelemahan dan pembuatan tulisan ini tidak lepas dari pada kendala yang penulis miliki. Karena itu, semua kritik, saran, dan masukan yang diberikan. membangun dari

pembaca yang bersedia memberikan kontribusi sangat diharapkan untuk perbaikan. dan peningkatan penelitian di masa mendatang. Untuk mengakhiri, kami berharap bahwa karya ilmiah ini dapat memberikan nilai dan motivasi kepada mereka yang tertarik dengan topik yang sama. Semoga hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 30 Juli 2023




Eric Febrian
32801900033

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Signifikasi Penelitian	5
1.4.1 Akademis	5
1.4.2 Praktis	5
1.4.3 Sosial	5
1.5 Kerangka Teori	6
1.5.1 Pradigma Penelitian	6
1.5.2 State Of The Art	7
Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Delvi memiliki hasil penelitian sebagai berikut:	7
1.5.3 Teori Relatonal Dialectics	10
1.5.4 Operasional Konsep	14
1.6 Metode Penelitian	18
1.6.1 Tipe penelitian	18
1.6.2 Objek Penelitian	19
1.6.3 Subjek Penelitian	19
1.6.4 Jenis dan Sumber Data	20
1.6.5 Teknik Pengumpulan Data	22
1.6.6 Teknik Analisis Data	24
1.6.7 Kualitas Data	25
BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	30

2.1	Profil Game Mobile Legend.....	30
2.1.1	Tujuan Permainan Mobile Legend	33
2.1.2	Karakter Mobile Legend.....	34
2.2	Letak Geografis	37
2.4	Visi dan Misi	38
2.4.1	Visi	38
2.4.2	Misi.....	38
2.5	Remaja	39
2.5.1	Tahap-tahap Remaja.....	39
2.6	Profil Informan	41
2.6.1	Profil informan 1	41
2.6.2	Profil informan 2	42
2.6.3	Profil informan 3	43
2.6.4	Profil Informan 4.....	44
2.6.5	Profil Informan 5.....	45
BAB III	TEMUAN PENELITIAN.....	48
3.1	Penyajian Data Penelitian	48
3.2	Identitas Informan.....	49
3.2.1	Informan 1.....	49
3.2.2	Informan 2.....	49
3.2.3	Informan 3.....	50
3.2.4	Informan 4.....	50
3.2.5	Informan 5.....	50
3.3	Deskriptif Hasil Penelitian.....	51
3.3.1	Remaja yang mulai mengenal dunia game online khususnya mobile legends	51
3.3.2	Keterbukaan Komunikasi Remaja dengan Orangtua Dalam yang Sudah Kecanduan Game Online.....	55
3.3.3	Kepuasan yang Didapat Ketika Membeli Virtual Item atau Skin dengan Harga Tinggi dalam Permainan	59
3.3.4	Waktu Bermain Anak Dan Pengawasan Orang Tua	62
3.3.5	Upaya Orang Tua Dalam Membatasi Waktu Bermain.....	66
BAB IV	PEMBAHASAN.....	69
4.1	Konfirmasi Temuan dengan teori pola komunikasi orang tua	70
4.1.1	Pola Komunikasi Otoriter (Autothorian)	71
4.1.2	Pola komunikasi membebaskan (permissive)	75
4.1.3	Pola komunikasi Demokratis (Authorirative)	78
4.2	Konfirmasi Temuan dengan Teori Relational Dialestic.....	80
4.2.1	Hubungan tidak bersifat linear	80
4.2.2	Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan	83

4.2.3	Kontradiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan.....	88
4.2.4	Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan.....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....		97
LAMPIRAN.....		101



DAFTAR TABEL

Table 1.1 State Of The Art	7
Table 2.2 Pemain Mobile Legend.....	31
Table 3.1 sejak kapan mengenal game online mobile legend?.....	52
Tabel 3.2 Kepuasan yang didapat ketika membeli skin mobile legend apa?	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Mobile Legend Bang-Bang	30
Gambar 2. 2 Denah Lokasi Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Interview Guide	101
Lampiran 2 Identitas dan pernyataan informan	102
Lampiran 3 Ringkasan data temuan	112
Lampiran 4 Dokumentasi	125



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam era milenial yang sangat modern saat ini, telah memberikan pengaruh besar pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Era ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan sebagian besar orang. Namun, perlu diakui bahwa penggunaan teknologi juga dapat memiliki dampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak dan bertanggung jawab. pemakaiannya.

Game online memberikan pengaruh besar pada penggunanya. 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 penggunanya 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. Buruknya 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 komputer 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 factor resiko dalam meningkatkan intensitas remaja bermain game online, termasuk factor internal dan eksternal. Factor 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)

Kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan aktivitas game online akhirnya berdampak pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain. Tanpa penyesuaian sosial yang baik, individu cenderung memiliki sikap tidak realistis, tidak relevan dan tidak logis. Interaksi sosial adalah hubungan hubungan sosial dinamis dan menyangkut hubungan antara individu, antar kelompok manusia, maupun antar individu dengan kelompok manusia (Soekanto, 2012).

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang menggunakan teori Relational Dialectic yang dikemukakan oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, 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.

1.2 Rumusan Masalah

mengacu pada konteks masalah dan fokus penelitian yang telah dijelaskan, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. bagaimana hubungan kecanduan game online dengan komunikasi orang tua dengan anak?
2. Bagaimana orang tua berusaha untuk mengatasi remaja mengatasi kecanduan game online Mobile Legends?
3. Apa saja kendala yang dihadapi oleh orang tua dalam menerapkan upaya mengatasi remaja kecanduan *game online mobile legends* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk...

1. pengaruh yang ditimbulkan oleh permainan online Mobile Legends terhadap remaja
2. Untuk Menjelaskan tindakan orang tua dalam mengatasi remaja mengatasi ketergantungan pada permainan online Mobile Legends

1.4 Signifikasi Penelitian

Signifikasi penelitian merupakan kata lain dari Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Akademis

Dari segi akademis, diinginkan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang ilmu komunikasi, serta dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.4.2 Praktis

dalam bidang ilmu komunikasi, dan bisa menjadi pedoman untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Guna untuk selalu memberi bimbingan kepada remaja agar tidak terlalu kecanduan bermain *game* dan diharapkan dapat memberi dampak positif bagi pembaca.

1.4.3 Sosial

Bagi remaja penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi bahan evaluasi diri dalam mengurangi Jika bermain game online Mobile Legends secara berlebihan, hal ini dapat menghasilkan perilaku phubbing, terutama pada remaja yang masih bersekolah atau telah lulus. Diharapkan siswa dapat mengontrol diri dalam bermain *game mobile legends* yang dapat merugikan dirinya sendiri dan lingkungannya.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Pradigma Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi pendekatan konstruktivis. Pradigma Pandangan ini mencoba untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah konstruktivis. Paradigma konstruktivis merupakan paradigma yang hampir berlawanan dengan perspektif yang menempatkan pengamatan dan objektivitasnya. Dalam mencari realitas atau ilmu pengetahuan. (Sri Hayuningrat, 2010: 96-97)

Menurut konstruktivis merupakan satu sudut pandang dalam tradisi sosiokultural yang berpendapat bahwa identitas objek dibentuk oleh cara kita berbicara tentangnya, termasuk bahasa yang digunakan. Untuk menyoroti konsep kita, serta cara kelompok sosial menyesuaikan diri terhadap pengalaman bersama mereka. Simbol dan bahasa memiliki peranan kunci dalam membentuk proses ini. Realitas. Ragam kelompok dengan identitas, pemaknaan, kepentingan, dan pengalaman yang berbeda. Sebagaimana mereka berusaha untuk menyatakan diri dan pada akhirnya akan berkontribusi dalam membentuk realitas secara simbolis.

Realitas yang dibentuk oleh individu dan dampaknya pada kehidupan mereka bersama yang lain dalam konstruktivisme, setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Oleh karena itu, penelitian dengan pendekatan seperti ini menunjukkan bahwa setiap

perspektif yang dimiliki individu terhadap dunia memiliki nilai yang sah, dan perlu dihargai

Pradigma konstruktivisme. Merupakan suatu paradigma yang meyakini bahwa kebenaran dalam konteks realitas sosial adalah produk dari konstruksi sosial, dan kebenaran dalam realitas sosial tersebut adalah relatif. Paradigma konstruktivisme ini berada dalam interpretivisme (penafsiran) yang terbagi dalam tiga jenis yaitu interaksi simbolik, fenomenologis dan hermeutik. Paradigma konstruktivisme dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma positivis.

1.5.2 State Of The Art

Table 1.1 State Of The Art

No	Nama Pengarang	Delvi Karani
1	Judul	Pola Komunikasi interpersonal Orang Tua pada anak remaja Dalam mengatasi pecandu <i>game online mobile legend</i> di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin
	Jenis Karya	Skripsi
	Tahun Penelitian	2019
	Metode Penelitian	Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif
		Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Delvi memiliki hasil

	Hasill Penelitian	<p>penelitian sebagai berikut:</p> <p>Penggunaan pola komunikasi secara interpersonal antara para orang tua terhadap anak mereka yang sudah kecanduan <i>game online</i>, ditunjukkan dalam berbagai tipe maupun pola interaksi antara orang tua dan anak-anaknya pada saat mengatasi resiko dari kecanduan bermain game online, contohnya yaitu pola komunikasi demokratis, pola</p>
	Nama Pengarang	Harmaniar
	Judul	Strategi Bimbingan Orang Tua Dalam Mengurangi Aktivitas Bermain Game Online Bagi Anak-anak Di Desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone
	Jenis Karya	Skripsi
	Tahun Penelitian	2021
	Metode Penelitian	Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif
2		Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi bimbingan orang tua dalam mengurangi

	<p>Hasil Penelitian</p>	<p>aktivitas bermain game online bagi anak-anak desa Balle Kecamatan Kahu Kabupaten Bone, dengan sub masalah yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana bentuk-bentuk permainan game online yang sering dimainkan anak-anak 2. Bagaimana strategi orang tua dalam mengurangi aktivitas bermain game online bagi anak-anak di Desa Kecamatan Kahu Kabupaten Bone
--	-------------------------	--

Keterangan :

Perbedaan penelitian saya dengan sot aini berbeda mulai dari segi lokasi penelitian, dari karakteristik informan dan jumlah informan yang berbeda serta teori yang berbeda pula dimana teori pada sota diatas menggunakan teori strategi bimbingan karangan Williamson sedangkan teori peneliti menggunakan teori relational dialectic karangan Leslie Baxter dan Barbara Montmogery.

1.5.3 Teori Relatonal Dialectics

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 Montmogery. 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 mengembangkan teori mereka dalam buku "Relating: Dialogues and Dialectics," yang

merupakan pernyataan yang paling komprehensif tentang teori mereka, meskipun sebelumnya mereka telah menulis tentang pemikiran dialektis. Karya mereka sangat dipengaruhi oleh gagasan dialog pribadi. Menurut Bakhtin, kehidupan sosial dapat dianggap sebagai sebuah dialog terbuka di antara berbagai bicara serta pada pokoknya adalah bahwa "Bakhtin memahami bahwa ini identitas manusia dibentuk melalui proses berinteraksi dengan individu lain.

1. Sejarah Relational Dialectics

Sejarah teori Dialektika Relasional berakar dari gagasan-gagasan dalam bidang teori komunikasi. Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Baxter dan Rawlins pada tahun 1998. Mereka menggambarkan pola komunikasi dalam keterkaitan antara pasangan dalam kapasitas sebagai hasil dari keperluan emosional yang konflik satu sama lain yang dirasakan oleh peserta hubungan, yang menghasilkan ketegangan dan perubahan yang terus menerus dalam hubungan. Teori dialectics relasional tumbuh sebagai respons terhadap ketidakpuasan terhadap penelitian komunikasi keluarga/interpersonal yang biasa-biasa saja, di mana penelitian tersebut lebih memprioritaskan aspek-aspek seperti keterbukaan, kepastian, dan ketertarikan, dan kurang memberikan perhatian pada isu-isu seperti ketidakberkemanusiaan, ketidakpastian, dan otonomi. Baxter

dan Montgomery, dua akademisi komunikasi, lebih fokus di interaksi pribadi yang terjadi dalam relasi yang intim. Mereka menemukan bahwa dalam setiap situasi. Jenis keterkaitan, seperti cinta, persahabatan, atau lingkaran keluarga, konflik seringkali muncul di antara individu-individu yang terlibat di dalamnya.

Oleh karena itu, teori dialectics relasional menitikberatkan pada studi tentang tekanan, pertarungan, dan dinamika yang umumnya terjadi dalam hubungan personal yang dekat..

2. Asumsi dasar teori relational dialectics

Konsep dialektika hubungan berlandaskan berdasarkan empat prinsip dasar utama itu mencerminkan dasar pendapatnya tentang kehidupan dalam hubungan.

a. Hubungan tidak bersifat linear

Asumsi yang paling menonjol adalah bahwa hubungan bukanlah gabungan unsur-unsur yang berjalan sejajar, melainkan, hubungan melibatkan perubahan antara keinginan-keinginan yang bertentangan dari individu yang terlibat dalam hubungan tersebut. Bahkan, Baxter dan Montgomery menyatakan perlunya memikirkan kembali cara kita berbicara tentang hubungan. Mereka mencatat bahwa frasa "pengembangan hubungan" sering kali

menyiratkan ide pergerakan yang garis lurus atau perkembangan ke depan. Gagasan tentang perkembangan hubungan sering kali terkait dengan komponen-komponen khusus seperti kedekatan, keterbukaan diri, kepastian, dan sejenisnya.

b. Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan

Asumsi yang kedua mencetuskan pandangan mengenai pembicaraan atau transformasi dalam hubungan, meskipun tidak seluruhnya menggambarkan proses tersebut dalam kapasitas perkembangan yang berjalan searah. Baxter dan Montgomery mengamati bahwa evolusi atau transformasi dalam konteks hubungan mengacu pada perubahan kuantitatif dan kualitatif seiring berjalannya waktu, bersamaan dengan munculnya kontradiksi yang memengaruhi cara hubungan tersebut diurus.

c. Kontradiksi merupakan fakta fundamental (mendasar) dalam hubungan

Asumsi yang ketiga ini menggarisbawahi bahwa pertentangan atau ketegangan yang timbul antara dua elemen yang berlawanan tidak menghilang dan selalu terus menciptakan ketegangan. Manusia memiliki tanggung jawab untuk mengelola konflik-konflik ini. Pendekatan ini

berbeda dari pandangan hubungan lainnya karena meyakini bahwa menjaga keseimbangan adalah sesuatu yang tidak bisa dipandang enteng alami.

d. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan

Secara spesifik, tahap ini memberikan peran sentral kepada komunikasi. Seperti yang telah diperhatikan oleh Baxter, dalam "dialectics of relation," aktor sosial menghidupkan hubungan mereka melalui praktik komunikasi mereka dalam menghadapi kontradiksi.

1.5.4 Operasional Konsep

1. Pola Komunikasi

Pola komunikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai bentuk yang tetap. Komunikasi menurut Everret M. Rogers adalah “Proses di mana suatu ide dialihkan 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 adalah suatu bentuk komunikasi yang memungkinkan orang lain untuk dengan cepat mendapatkan umpan balik, baik melalui komunikasi langsung atau dengan menggunakan alat komunikasi. Pola ini dapat dianggap sebagai model atau bentuk dari proses komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih, yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan pesan dengan mudah dipahami. Pola komunikasi melibatkan perencanaan dan gambaran mengenai berbagai langkah saat berlangsungnya proses transfer serta pengambilan pesan di antara individu atau organisasi, dan ini berkaitan dengan cara-cara yang digunakan dalam setiap tahap aktivitas komunikasi yang memiliki peran penting dalam membentuk hubungan antara manusia atau organisasi.

Dalam penelitian ini, pola komunikasi digolongkan menjadi pola komunikasi, yang melibatkan primer. Di karenakan pola ini dalam hal ini, pola komunikasi tersebut dapat dianggap sebagai salah satu pola komunikasi yang paling efisien yang dapat digunakan. Pola komunikasi primer merujuk pada metode untuk mengirim pesan dari seseorang. Dalam pola komunikasi ini, komunikator akan mengirimkan pesan kepada komunikan dengan menggunakan lambang sebagai saluran komunikasi. Pola komunikasi ini terbagi menjadi dua jenis simbol, yaitu simbol verbal yang sering melibatkan bahasa lisan

atau tertulis, dan simbol nonverbal yang biasanya melibatkan berbagai gerakan atau ekspresi tubuh. Selain itu, pola komunikasi ini juga memanfaatkan ilustrasi sebagai salah satu simbol komunikasi nonverbal yang dapat melengkapi keduanya. Oleh karena itu, proses komunikasi menggunakan pola ini dapat berjalan dengan efektif. Keefektifan komunikasi tak Efektivitas komunikasi tidak hanya bergantung pada pola komunikasi yang digunakan, tetapi juga tergantung pada metode yang digunakan untuk memastikan bahwa komunikasi berjalan dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap masalah daripada mencari generalisasi.

2. Pola Komunikasi orang tua dan anak

Ada tiga bentuk pola komunikasi yang muncul dalam relasi antara orang tua dan remaja. menurut Yusuf Syamsu (2011), yaitu:

a. Authoritarian (cenderung bersikap bermusuhan)

Dalam dinamika relasi ini, orang tua memiliki pandangan penerimaan yang kecil tapi kontrol yang tinggi. Mereka sering sanksi, bertindak komando (memberi perintah kepada anak tanpa kompromi), tegas, sering kali emosional, dan menolak. Sisi lain, anak-anak mudah tersinggung, penakut, cenderung merenung, tidak

mengalami kebahagiaan, dengan mudah dipengaruhi, stres, dan tidak sama sekali memiliki tujuan masa depan yang terdefinisi dengan baik. Mereka juga cenderung tidak ramah.

b. Permissive (cenderung berperilaku bebas)

Di dalam konteks ini, perilaku asseptance pendekatan orang tua adalah mengontrol tinggi, tetapi kontrolnya rendah, Orang tua memberikan anak kebebasan untuk mengungkapkan dorongan atau keinginannya. Sementara itu, anak memiliki sikap yang implusif Orang tua memberikan anak kebebasan untuk mengungkapkan hasrat atau keinginan mereka. Sementara itu, anak memiliki sikap yang bergaya agresif, memiliki rasa percaya diri yang kurang, cenderung dominan, dan tidak memiliki arah hidup yang jelas, dan prestasinya kurang kuat

c. Authoritative (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan)

Di dalam situasi dalam hal ini, orang tua menerima anak tetapi tetap menjalankan kendali yang ketat, mereka bersikap *responsive* terhadap kebutuhan anak, orang tua memberikan dorongan agar anak dapat mengemukakan pendapat atau pertanyaan mereka, memberikan Sementara itu, anak menunjukkan sikap yang ramah, memiliki

keyakinan diri, kemampuan untuk mengatur diri (self-regulation), berperilaku dengan tata krama, bersedia berkolaborasi, memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki sasaran dan jalur yang terindikasi dengan baik, serta mengutamakan pencapaian prestasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tipe penelitian

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah metode kualitatif, yang merupakan suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data berupa deskripsi dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan, yang diperoleh dari pengamatan langsung terhadap individu atau perilaku yang diamati. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research), yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian.

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif deskriptif, yang melibatkan penjelasan dan analisis data yang diperoleh dari responden berdasarkan pertanyaan penelitian. Data ini diolah dengan menggunakan kata-kata, memeriksa latar belakang perilaku responden (pemikiran, perasaan, dan tindakan), melakukan reduksi, triangulasi, penyimpulan (menafsirkan oleh peneliti), dan verifikasi (dikonsultasikan dengan kembali kepada

responden dan kolega peneliti). Metode penelitian adalah aspek penting dalam penelitian ini, dengan metode deskriptif analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan dan menganalisis bagaimana persepsi orang tua terhadap game online dalam konteks remaja.

1.6.2 Objek Penelitian

Penelitian kali ini dilakukan secara langsung kepada sejumlah Remaja yaitu:

1. Lokasi Penelitian

Berdasarkan Penelitian ini dilaksanakan di lokasi dan sumber data yang sama, yaitu di. Tlogopacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang. Alasan yang salah satu pertimbangan peneliti adalah menemukan isu atau permasalahan yang menarik untuk diselidiki dalam komunikasi antara orang tua mencegah anak muda kecanduan *permainan mobile legends*.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilakukan mulai pada tanggal 21 april – 23 april 2023

1.6.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan pada 5 remaja serta 5 ibu bapak yang mempunyai anak kecanduan permainan game online.

- Ibu Heru, ibu dari informan (Kepin)
- Ibu Bagiyo, ibu dari informan (Agil)
- Bapak Tarji, bapak dari informan (Bagas)
- Bapak Pramuji, bapak dari informan (Reno)
- Ibu Hartatik, ibu dari informan (Ruben)

1.6.4 Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diambil langsung dari sumber aslinya dan dikumpulkan oleh peneliti. Dalam penelitian kualitatif, sumber utama data terdiri dari kata-kata yang diucapkan dan tindakan yang diamati. Informasi ini diperoleh melalui observasi lapangan atau wawancara dengan subjek penelitian. Selain itu, terdapat juga data tambahan seperti dokumen yang dapat digunakan sebagai pelengkap.

Dari penjelasan sebelumnya mengenai jenis data yang telah diuraikan, untuk memperoleh informasi secara langsung tentang remaja di Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang individu yang memiliki kebiasaan bermain game online Mobile Legends yang berlebihan, pengumpulan data dilaksanakan dengan metode melakukan wawancara dengan narasumber. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui dokumentasi yang mencakup penelitian sebelumnya, foto-foto, dan data-data yang relevan.

Selain itu, data juga diperoleh melalui pengamatan secara langsung untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Informasi utama diambil dengan mewawancarai narasumber atau peserta penelitian yang menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik cuplikan selektif, yang mana penelitian ini menggunakan Purposive Sampling, di mana sampel dipilih bukan untuk tujuan generalisasi, tetapi hanya untuk mewakili informasi yang ada. Oleh karena itu, peneliti akan memilih narasumber yang dianggap memiliki pemahaman dan pengetahuan yang paling relevan dengan masalah penelitian ini.

Data Sekunder

Data sekunder ini merupakan data yang sifatnya mendukung keperluan data primer, seperti buku-buku, literature dan bacaan yang berkaitan. Peneliti menggunakan data skunder ini untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan informan. Dalam penelitian ini adalah lebih berfokus pada narasumber atau informan yang bertempat tinggal di Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, serta instrument pengumpulan data, adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk memenuhi dan memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian adalah:

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Proses interaksi ini merupakan teknik pengumpulan data yang telah disusun oleh peneliti untuk mendapatkan data utama dalam penelitian ini. Interaksi ini akan berkembang secara alami sesuai dengan situasi yang ada. Dalam konteks ini, penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak yang relevan, yaitu orang tua dan remaja. di Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang.

2. Observasi

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap fenomena yang sebenarnya, kemudian mencatat perilaku dan peristiwa-peristiwa secara sistematis. Dengan menggunakan metode ini, penulis akan mengumpulkan

data yang relevan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti, dengan merujuk kepada sumber data yang ditemukan selama proses observasi berlangsung. Pengamatan ini dilakukan di Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang tentang Pola Komunikasi Orangtua mengatasi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legend. (David, 2017)

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi diperunakan dokumentasi digunakan sebagai alat untuk memperkaya dan memvalidasi data atau materi yang telah ada di lapangan. Ini juga berperan dalam memastikan keakuratan dan kebenaran data atau bahan yang dikumpulkan. Proses analisis dokumen dilakukan untuk mengevaluasi dan mengonfirmasi keabsahan data yang ada mengumulkan Data yang diperoleh berasal dari arsip dan dokumen, baik yang berada di lokasi penelitian maupun di luar lokasi penelitian hubunganya dengan penelitian yang ada hubunganya Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah ada dalam catatan dokumen, dan berfungsi sebagai pendukung serta pelengkap bagi data-data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dalam penelitian tersebut. Metode dokumentasi yaitu segala aktifitas yang berhubungan

dengan pengumpulan, pengadaan, pengolahan dokumen-dokumen secara sistematis dan ilmiah serta pendistribusian informasi kepada informan.

1.6.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya dengan menjadikannya satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain, analisis data dalam penelitian kualitatif ini mengambil kesimpulan. Yaitu data yang disimpulkan berpeluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, dan masih dapat diuji dengan data di lapangan dengan menggunakan analisis data, penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah tahap di mana seorang peneliti melakukan tinjauan awal terhadap data yang telah dikumpulkan. Ini melibatkan pengujian data dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang relevan dengan fokus penelitian.

2. Penyajian data

Data yang telah dikumpulkan disusun dalam bentuk daftar kategori untuk setiap informasi yang diperoleh, dan disajikan dalam bentuk naratif.

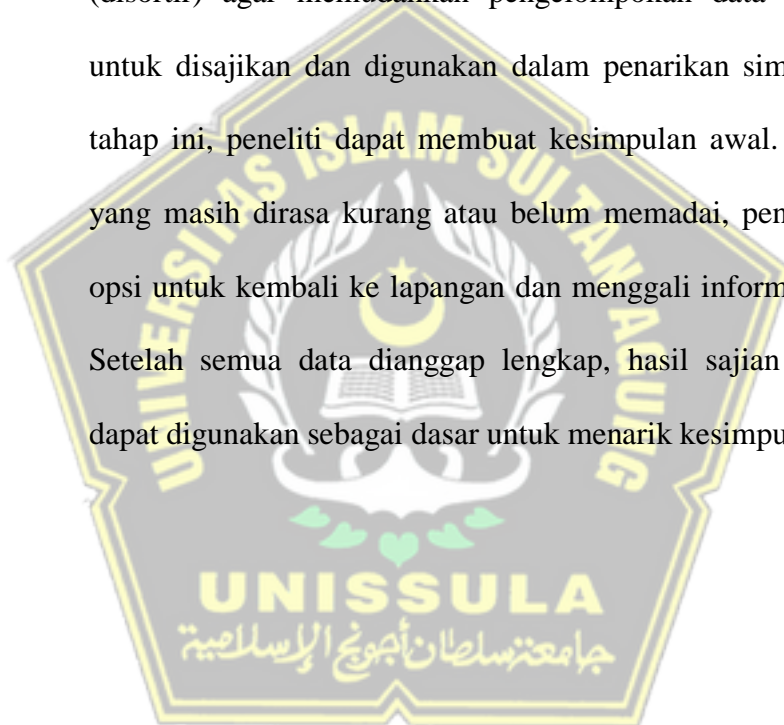
3. Mengambil kesimpulan

Setelah tahap reduksi data, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Data yang telah diolah memiliki potensi untuk menerima masukan, serta memungkinkan untuk ditarik kesimpulan sementara yang masih dapat diuji dengan data tambahan. Dalam penelitian ini, penulis mengadopsi teknik analisis data deskriptif, di mana data yang telah terkumpul disusun sesuai dengan temanya. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang objektif tentang bagaimana orang tua mengatasi remaja yang mengalami kecanduan bermain game online Mobile Legends. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan perspektif baru dalam memahami tingkat kecanduan remaja terhadap permainan tersebut.

1.6.7 Kualitas Data

Teknik penelitian yang digunakan dalam model analisis interaktif melibatkan beberapa tahap setelah pengumpulan data. Tahapan ini mencakup reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan, dan verifikasi atau pembuktian. Dalam konteks penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan narasumber di

lapangan. Hasil dari rekaman wawancara dan catatan-catatan kecil yang dibuat selanjutnya dideskripsikan secara rinci. Proses refleksi dilakukan untuk mengevaluasi apakah ada kekurangan data yang perlu diperbaiki. Jika masih ada data yang kurang lengkap, langkah awal pengumpulan data diulang hingga peneliti merasa memiliki data yang memadai. Selanjutnya, data diatur ulang dan direduksi (disortir) agar memudahkan pengelompokan data yang relevan untuk disajikan dan digunakan dalam penarikan simpulan. Dalam tahap ini, peneliti dapat membuat kesimpulan awal. Jika ada data yang masih dirasa kurang atau belum memadai, peneliti memiliki opsi untuk kembali ke lapangan dan menggali informasi tambahan. Setelah semua data dianggap lengkap, hasil sajian data tersebut dapat digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan akhir.



BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

2.1 Profil Game Mobile Legend

Mobile legends Bang-bang adalah permainan video seluler bergenre multiplayer online battle arena (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Dirilis pada tahun 2016, game ini semakin populer diseluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta.



Gambar 2. 1 Logo Mobile Legend Bang-Bang

Pada tahun 2021 “Mobile Legends Bang-bang” mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44 persen mendapatany berasal dari luar Asia, menjadikanya game seluler teratas dari genrenya daya tarik paling global.

Mobile legend adalah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan

markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur “atas”,”tengah” dan “bawah”, yang menghubungkan ke setiap markas.

Dimasing-masing tim ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri yang dikenal sebagai “hero”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan computer disebut “minion” yang bersarang di markas tim lalu menyebar ketiga jalur dan melawan Menara serta lawan yang menhadang.

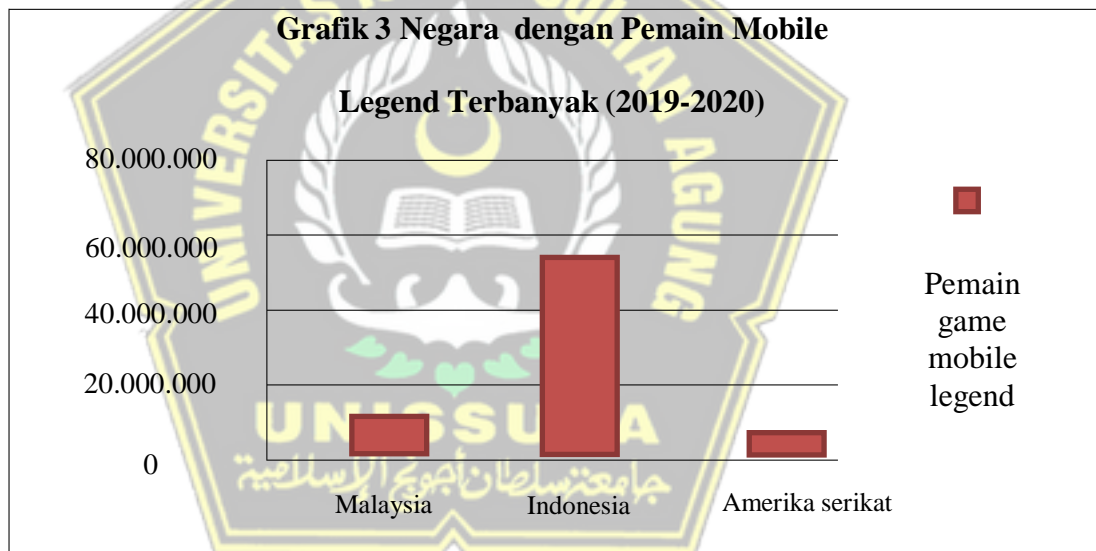


Table 2.2 Pemain Mobile Legend

Sumber: SitusMobile Legend

Keterangan:

a. Malaysia

Butki kesuksesan dari marketing game mobile legend bisa disaksikan di Malaysia. Tahun lalu tercatat pertumbuhan player ML mencapai 21% di Malaysia yang kemudian mengukuhkan Malaysia sebagai salah satu negara pemain Mobile Legend terbanyak, total pemainnya sekitar 15 juta - 20 juta player. Bahkan Malaysia memiliki team Mobile Legend yang kuat yang sangat kita kenal sebagai “Team Saiyan” team ini sukses mengalahkan MYA JR lalu merebut juara 5 pada kompetisi MSC. Kualitas team solid dari Malaysia memang sudah diakui dunia bahkan satu step lebih unggul dari team Mobile Legend Indonesia.

b. Indonesia

Tidak mau kalah dari negara tetangga, jumlah player Mobile Legend di Indonesia bahkan jauh lebih unggul yakni mencapai 70 juta player. Angka ini memastikan Indonesia sebagai penyumbang player Mobile Legend terbanyak di Asia Tenggara. Fenomena Mobile Legend di Indonesia diakui oleh Moonton selaku pengembang gamenya sendiri. Mereka berpendapat jika Mobile Legend sudah sangat melekat dengan lifestyle masyarakat Indonesia karena pemain ML di Indonesia bukan hanya didominasi oleh gamers professional namun seluruh lapisan termasuk non gamers. Sebagai negara pemain Mobile Legend terbanyak Indonesia mendapatkan kesempatan kedua kalinya untuk

menjadi tuan rumah di kompetisi ML yang ikut disemarakkan oleh negara lain termasuk Laos, Kamboja dan Brunei Darussalam.

c. Amerika Serikat

Fenomena ML yang laku keras bukan terjadi di benua Asia khususnya Asia Tenggara, bebarapa negara di benua Amerika menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap game online besutan Moonton ini, salah satunya adalah Amerika Serikat. Grafik pertumbuhan pendapatan Mobile Legend di Amerika Serikat setiap bulanya di tahun 2018 menunjukkan peningkatan yang signifikan, berbeda dengan pesaingnya AoV yang masih kalah famous dari ML. pendapatan kotor dari pasaran Amerika Utara termasuk di dalamnya Amerika Serikat mencapai \$25 juta.

2.1.1 Tujuan Permainan Mobile Legend

- Melatih kerja sama tim
- Melatih tanggung jawab
- Menghilangkan stress
- Melatih kesabaran
- Melatih reflek motoric
- Mencari teman dan bersosialisasi
- Melatih kemampuan berkomunikasi

2.1.2 Karakter Mobile Legend

Pada dasarnya, karakter dalam Mobile Legend dibedakan menjadi 6 peran di (*role*) di antaranya: marksmen, fighter, tank, mage, assassin dan support. Setiap peran mempunyai spesialisasi dan kemampuan yang unik. Total jumlah hero per November 2021, baik pada server (*original server*) maupun lanjutan (*advance server*) adalah 107 hero sedangkan di tahun 2023 sekarang hero Mobile Legends ada 120 hero.

Moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan bangsa pasar mereka dengan pemain Mobile Legends terbanyak di dunia dengan membuat karakter baru berlatar belakang sejarah atau cerita rakyat masing-masing negara untuk meningkatkan daya tarik permainan. Karakter yang berdasarkan kerjasama tersebut yaitu Lapu-lapu (Filipina), Minsitthar (terinspirasi dari Kyansittha: Myanmar) Kadita terinspirasi dari Nyi Roro Kidul : Indonesia), dan Badang (Malaysia).

1. Hero apa aja yang ada di mobile legend

- Hero adalah karakter unik yang hanya dapat dimainkan oleh 1 player pada setiap ronde permainan.
- Hero dapat dibeli dengan melakukan top up diamond, atau dengan menggunakan ticket dan Battle point.

- Setiap hero memiliki 4 skill, dengan 1 passive skill dan 3 active skill
- Berdasarkan jarak serangnya, hero terbagi menjadi 2 tipe, yaitu melee dan ranged. Hero melee memiliki jangkauan serang yang pendek dibandingkan dengan hero ranged.
- Dari karakteristik, hero dibagi menjadi beberapa tipe yaitu;
 - a. Marksman – tipe hero ini memiliki daya serang yang kuat sehingga memiliki peras sebagai penyerang utama dalam permainan.
 - b. Tank – tipe hero ini memiliki base HP dan Armor yang besar sehingga dapat menerima damage yang besar dari lawan untuk melindungi tim.
 - c. Mage – tipe hero ini memiliki skill dengan damage yang besar sehingga dapat melakukan quick kill kepada hero lawan.
 - d. Support – tipe hero ini memiliki skill yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur.
 - e. Assassin – tipe hero ini umumnya memiliki skill yang dapat membunuh serta melakukan lock kepada lawan.

2. Role dalam Mobile Legend

Mobile legend adalah salah satu jenis permainan yang mengandalkan kekompakan tim. Oleh sebab itu, komposisi tim

dengan peran yang tepat merupakan hal yang sangat penting untuk memenangkan permainan.

Role adalah pembagian tugas dalam permainan umumnya role dibuat oleh sinergi dan kekompakan tim tetap terjaga, jenis-jenis tersebut adalah:

- a. Carry – role yang bertugas sebagai pemberi damage utama ketika war. Umumnya merupakan hero tipe marksman. Role carry membutuhkan intensitas farm dan level yang tinggi untuk mencapai potensinya. Contoh hero marksman adalah Brody, Iritel, dan Lesley
- b. Tank – role yang bertugas menerima damage ketika war. Tank juga harus berada di barisan paling depan berguna untuk melindungi timnya dari serangan musuh. Hero tank memiliki tingkat HP dasar dan Armor yang tinggi, yang membuat mereka sulit dihancurkan. Sebagai contoh, pahlawan tank termasuk Kufra, Akai, serta hylos
- c. Support - peran yang bertugas membantu hero carry dalam mendapatkan sumber daya atau melakukan serangan bersama dengan timnya. Peran ini tidak terlalu mengandalkan sumber daya dan tingkat. Sebagai contoh, hero support termasuk Rafaela, Estes, serta Nana

3. Mode Permainan

Mobile legends menyediakan beberapa jenis mode permainan, termasuk:

- a. Classic- mode standar di mana pemain bersaing melawan pemain lain tanpa pangkat maupun bisa dinamakan mode belajar hero atau mencoba hero baru
- b. Ranked – mode yang dimainkan berdasarkan tingkatan Rank pemain masing-masing jika Rank yang dimiliki tinggi semisal Mitic ke atas maka akan mendapatkan lawan yang sepadan
- c. Brawl – mode ini lebih memfokuskan untuk pertarungan intens antara tim. Pemain dari kedua tim hanya mendapatkan pertarungan dengan satu lane dan hero yang dipilih random jadi tidak bisa memilih hero tertentu

2.2 Letak Geografis

Tlogo Pacing 4. Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang. Terdapat 3 blok yaitu blok A,B,C yang dimana secara langsung berdampingan dengan perumahan Graha Mukti Residence. Didalam Tlogo pacing 4 terdapat TPQ Nurul Hikmah, Panti Asuhan Yayasan Al-fitroh. Adapun batas – batas wilayah di tlogo pacing 4 kini termasuk wilayah kedua terbesar di sepanjang jalan wolter monginsidi. Letak juga sangat strategis dikarekan terdapat Swalayan Aneka jaya yang jaraknya hanya 500 m. Tlogo pacing 4 yakni berada di kelurahan

tlogomulyo dimana merupakan kelurahan di kecamatan pedurungan, semarang yang memiliki luas wilayahnya 1,94 Km². Jarak dari daerah Tlogo Pacing 4 Rt 14, RW 7 ke kelurahan Tlogomulyo hanya berjarak 1,5 km, daerah Tlogo Pacing 4 ini biasa di sebut gang dimana terdiri dari Ketua RT dan Ketua Rw.



Gambar 2. 2 Denah Lokasi Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang

2.4 Visi dan Misi

2.4.1 Visi

Terwujudnya masyarakat yang demokratis, berbudaya yang berlandaskan Iman dan Taqwa

2.4.2 Misi

- a. Meningkatkan sumber daya manusia pengetahuan dan kemampuan dalam bersosialisasi sesama lain

- b. Meningkatkan hubungan baik antara warga serta mensejahterakan dan membantu kegiatan warga yang mengalami kesusahan
- c. Mewujudkan keberdayaan masyarakat melalui Perkembangan Potensi Wilayah.

2.5 Remaja

Remaja, yang berasal dari kata Bahasa Latin "adolescere," yang berarti pertumbuhan atau perubahan menuju kematangan. Menurut Yusuf (2012), masa remaja adalah periode transisi dalam perkembangan individu, berada di antara masa anak-anak dan masa dewasa. Periode ini dimulai pada masa pubertas yang dicirikan oleh perubahan signifikan dalam berbagai aspek perkembangan, baik fisik maupun psikologis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah individu yang telah melewati fase anak-anak namun belum sepenuhnya dewasa. Pada umumnya, dalam masa remaja, pikiran mereka masih cenderung labil dan mudah terpengaruh oleh pengaruh-pengaruh eksternal yang lebih kuat.

2.5.1 Tahap-tahap Remaja

- a. Tahap remaja awal

Tahap ini dimulai ketika seorang anak mencapai usia sekitar 12 atau 13 tahun, dan berakhir pada usia sekitar 17 atau 18 tahun. Anak-anak dalam kelompok usia ini sering disebut

sebagai remaja awal. Beberapa ciri khas yang dapat dikenali pada remaja awal meliputi: Tidak stabil emosinya

1. Lebih menonjol sikap dan moral
2. Membingungkan status
3. Banyaknya masalah yang dihadapi

b. Tahapan remaja akhir

Pada tahap ini, terjadi perkembangan fungsi dan fisik pada remaja yang berlangsung secara bertahap dan teratur. Selama masa remaja akhir ini, mereka tidak lagi disebut sebagai remaja belasan tahun, tetapi sering disebut sebagai pemuda atau wanita muda. Beberapa ciri khas tahap remaja akhir meliputi:

1. Stabilitas mulai timbul dan meningkat
2. Citra diri dan sikap pandang lebih realistis
3. Perasaannya sering tenang

4. Dalam menghadapi masalah lebih matang

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan remaja terbagi menjadi dua tahap, yaitu remaja awal yang cenderung labil dan dipengaruhi oleh pengaruh yang lebih kuat, dan remaja akhir yang ditandai oleh kematangan, termasuk dalam hal pola pikir dan aspek lainnya.

2.6 Profil Informan

Informasi pada penelitian kali ini adalah kelima keluarga yang hidup serumah dengan anaknya yang memiliki hobi bermain game. Anggota keluarga bersedia menjawab pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti dengan focus kepada masalah, serta memberikan pengalaman kepada peneliti tentang Pola Komunikasi Orang Tua Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-Bang, wawancara dilakukan secara bergilir mengingat mempunyai kesibukan masing-masing dan wawancara dilakukan secara langsung datang ke lokasi yaitu di tlogopacing 4 RT 14, RW 7, Tlogomulyo Kecamatan Pedurungan.

2.6.1 Profil informan 1

Kepin Caysar, merupakan anak ke dua dari keluarganya, yang menetap di tempat tinggalnya semarang yang terletak di Tlogopacing 4 RT 14, RW 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang. Karena Kepin ingin mencari pengalaman baru, pada tahun 2019 Kepin baru saja lulus dari SMK akan tetapi dia lebih memilih melanjutkan kerja dari pada kuliah karena dari keluarganya belum mengizinkan untuk melanjutkan kuliah.

Sejak usia 12 tahun, Kepin sudah aktif dalam dunia game, Kepin sudah menjelajahi berbagai game, bahkan Kepin rela tidak tidur hanya untuk bermain game terutama Mobile Legend, bahkan Kepin beberapa kali mengikuti perlombaan di kafe Semarang,

Semenjak Kepin mengenal yang namanya game Mobile Legend sehingga tidak bisa mengontrol dirinya untuk berhenti bermain game bahkan orang tua Kelpin susah untuk mengontrol anaknya untuk bermain Game Mobile Legend.

Tapi semenjak dia mulai bekerja Kepin sudah jarang bermain Game Mobile Legend karena sibuk dengan kerja, sesekali bisa bermain yaitu pada malam hari dan di saat libur itu pun sekali main sekarang hanya 4-5 jam dalam sehari , jadi orang tua Kepin tidak terlalu susah untuk mengatur dalam bermain game.

Bahkan tidak hanya game Mobile Legend, Kepin juga pernah memainkan Game lain seperti PUBG, GETRICH, FF, dan masih banyak lainnya akan tetapi sekarang lebih memilih bermain game Mobile Legend dikarenakan teman-temannya sudah menghapus aplikasi game tersebut kecuali Mobile legend, jadi ketika bermain game lebih sering bermain dengan teman-temannya.

2.6.2 Profil informan 2

Agil Adi Nugoroho lahir di Semarang tanggal 19 Februari 2005, seorang pelajar yang masih bersekolah di tingkat SMA kesatrian 1 Semarang, dia juga hobi bermain futsal dan game, Agil adalah seorang anak ketiga dari Ibu Bagiyo. orang tua dari Agil yaitu mempunyai usaha bubur ayam yang berada di Simpang lima semarang bahkan usaha bubur ayamnya setiap hari tidak pernah sepi akan pengunjung dikarenakan bubur ayam milik keluarganya

memiliki rasa yang khas dan tentunya berbeda dengan bubur ayam lainnya.

Agil juga hobi dengan yang namanya futsal dimana setiap hari dia lebih memilih bermain futsal dari pada bermain Game Mobile Legend, karena semenjak smp dia lebih sering mengikuti perlombaan futsal dari pada bermain game bahkan dari smpnya dia termasuk orang yang menyumbang kan piala dari berbagai turnamen futsal antar smp yang di ikuti banyak sekolah lainnya.

Beberapa game dimainkan oleh Agil, tetapi hanya Mobile Legend yang difokuskan, karena Agil mempunyai squad yang aktif didalam game Mobile Legend, sehingga ketika ada perlombaan, squad dari Agil akan mengikutinya akan tetapi tidak semua ivent hanya beberapa saja menyesuaikan waktu dari temen squadnya dikarenakan ada kesibukan sendiri-sendir karena masih ada yang sibuk dengan kerja, setiap event Game Mobile Legend berlangsung bisa menghabiskan dana sebesar 500.000 hingga 2.000.000 per event, disetiap event game biasanya ada yang namanya biaya pendaftaran mulai dari 50.000 bahkan ada yang free.

2.6.3 Profil informan 3

Bagas Aji Putra atau dipanggil dengan Bagas lahir di Semarang 9 September 2002, bagas pada dasarnya seperti Agil dia juga bermain game juga hobi yang namanya futsal dan sepak bola bermula semenjak SMK Bagas sudah menjadi tim inti dari SMK

nya, Bagas adalah anak ke tiga dari bapak Tajri, Bagas juga pernah menjadi tim dari Jatidir Muda yaitu PSIS Junior karena dari hobi yang ditekuni dia berhasil banyak mengikuti event olahraga yang diadakan di berbagai kota.

Bagas pada saat ini dia bekerja di Pelabuhan Tanjung Mas semenjak lulus SMK dan disisi lain dengan kesibukannya dengan pekerjaan dia juga bermain Game Mobile Legend akan tetapi tidak terlalu sering sama halnya seperti informan pertama Kepin, Bagas hanya bermain game disaat malam hari dan hari libur bekerja.

2.6.4 Profil Informan 4

Reno yang asli orang semarang juga memiliki kecanduan game online sama halnya teman-teman lainnya akan tetapi Reno hanya memainkan Game Mobile Legend saat dimalam hari dikarenakan masih dalam pendidikan kuliah yaitu di Polines Semarang dengan jurusan Teknik Mesin

Reno biasa bermain game saat malam hari dikarenakan kesibukannya kuliah yang biasanya kuliah dari pagi sampai sore sedangkan saat ada kuliah sore Reno bisa pulang dari Kampus jam 10 malam keatas dikarenakan jam kuliah yang padat dan mengharuskan pulang sangat malam.

“saya bermain game saat waktu renggang dikarekan tugas saya yang begitu banyak apalagi setiap minggu harus ada 3 laporan praktik dari kampus yang mengharuskan selesai pada jam yang

ditentukan maka dari itu saya jarang bermain game, beda dengan di hari libur biasanya paling lama 3 jam setengah”.

2.6.5 Profil Informan 5

Ruben adalah anak pertama dari bapak Saptono yang kini masih duduk di bangku SMAN 10 Semarang, dilain sisi hobi bermain game Ruben juga mempunyai hobi badminton yang setiap malam ruben juga melatih anak sd-smp badminton, dari kecil Ruben sudah terlahir dari keluarga yang bapaknya menyukai badminton semenjak itu turun-temurun ke anaknya.

Tetapi ruben sangat jarang bermain game online dikarenakan kesibukanya yang masih duduk di bangku SMA Ruben juga memiliki kesibukan lainya, akan tetapi beda disaat hari libur Ruben dapat bermain Game dan biasanya menghabiskan waktu 3-4 jam lebih saat hari libur saja.

Waktu disaat hari biasa Ruben tidak dapat bermain Game Mobile Legend dikarenakan bapaknya melarang untuk bermain Game, jika ketauan bermain secara sembunyi-sembunyi Ruben akan di marahi oleh orang tuanya.

BAB III

TEMUAN PENELITIAN

3.1 Penyajian Data Penelitian

Dala bab in studi akan dibahas dan menghasilkan serta akan dieksplorasi dan hasil penelitian akan dianalisis. mengenai akan diuraikan dan dianalisis dengan lebih mendalam, yaitu “Pola Komunikasi Orang Tua Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legend”.

Peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara mendalam. (indepth interview) Dengan berbicara langsung dengan informan, peneliti berusaha untuk memahami bagaimana. keterbukaan komunikasi antara orang tua dan anak/ remaja dan faktor-faktor apa aja yang mempengaruhi seorang anak menjadi kecanduan dalam bermain game mulai dari membeli / top up game Mobile Legend. Sebagai upaya untuk mengumpulkan data secara langsung di lapangan, yang selanjutnya akan dianalisis tanpa melibatkan keluarga di mana orang tua masih hadir.

Peneliti melakukan analisis dengan cara menyusun pertanyaan sesuai dengan kebutuhan peneliti tentang Pola Komunikasi Orang Tua Mengatasi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legend. Antara remaja dan orang tua yang kemudian melakukan wawancara secara mendalam untuk mendapat informasi yang tepat.

3.2 Identitas Informan

Sumber informasi dalam penelitian ini adalah informan yang dianggap berkompeten untuk memberikan data dan informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian. Informasi yang diperoleh dari informan berupa Data utama yang diperoleh melalui wawancara mengenai masalah yang akan dijelaskan.

Jumlah informan yang di ambil ada 5 informan beserta dengan orang tua yang menghadapi situasi di mana anak remaja mereka kecanduan bermain game online Mobile Legends. Partisipasi aktif ini perlu di ingat apalgi lokasi informan ini merupakan tempat tinggal peneliti dulu sebelum pindah rumah di jalan tentara pelajar. Maka dari itu tidak terlalu canggung dan mempermudah untuk melakukan wawancara secara langsung. Untuk memperjelas pihak yang diwawancarai yaitu:

3.2.1 Informan 1

Kepin caysar dan ibu heru selaku ibu dari informan kepin. Ibu heru adalah seorang ibu rumah tangga. Kepin sendiri berusia 21 tahun, dan sudah bekerja. Memiliki kecanduan game online mobile legend semenjak kelas 6 SD

3.2.2 Informan 2

Agil nugraho dan ibu bagio selaku informan agil. Ibu bagio berprofesi sebagai penjual bubur ayam di kawasan simpang lima samping kantor pos dan bubur ayam itu bernama bubur ayam ryan.

Agil berusia 18 dan masih duduk di bangku SMA Kesatrian 1 Semarang. Memiliki kecanduan bermain game online mobile legend semenjak SMP

3.2.3 Informan 3

Bagas dan bapak tarji selaku bapak dari informan bagas. Bapak tarji bekerja di bengkel truk di daerah pelabuhan tanjung mas, sedangkan bagas berusia 21 tahun bekerja di pelabuhan tanjung mas bagian logistic, keluar masuknya container truk dari kapal maupun dari darat. Memiliki kecanduan bermain game online mobile legend semenjak SMP.

3.2.4 Informan 4

Reno dan bapak reno berprofesi sebagai penjual jahe geprek di rumahnya sendiri. Reno berusia 20 dan sedang menempuh pendidikan kuliah di Polines jurusan Teknik Mesin. Memiliki kecanduan bermain game online mobile legend semenjak 1 SMA.

3.2.5 Informan 5

Ruben dan ibu hartatik selaku ibu dari informan ruben. Ibu hartatik adalah seorang ibu rumah tangga. Ruben berusia 18 tahun dan masih menempuh SMA N10 Semarang. Memiliki kecanduan bermain game online mobile legend semenjak 3 SMP.

3.3 Deskriptif Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan pengamatan merumuskan masalah, menyusun pertanyaan sampai melakukan wawancara dan mendapatkan data senyata-nyatanya yang dikategorikan sebagai berikut

3.3.1 Remaja yang mulai mengenal dunia game online khususnya mobile legends

Game Online adalah hasil dari kemajuan teknologi dalam era globalisasi saat ini. Praktis semua orang telah memanfaatkan Game Online, hal ini disebabkan oleh kemudahan akses yang dimungkinkan oleh perangkat seperti komputer pribadi (PC) atau ponsel pintar yang terhubung ke internet atau jaringan Wi-Fi. Internet telah mengubah cara kita berkomunikasi secara global, memungkinkan siapa pun di seluruh dunia untuk terhubung dengan asalkan memiliki akses internet.

Game online telah menyebar luas di berbagai kelompok usia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Apa yang pada awalnya hanya merupakan hiburan semata kini telah menjadi suatu aktivitas yang diambil dengan serius oleh sejumlah orang, terutama para pemain game.

Perkembangan dalam dunia game komputer dan video game lainnya memberikan pengalaman yang memikat bagi para pemainnya melalui penggunaan teknologi modern. Seperti yang dinyatakan dalam kutipan berikut:

“sejak kapan mengenal game online mobile legend?”

Table 3.1 sejak kapan mengenal game online mobile legend?

No	Informan	pertanyaan	jawaban
1	Kepin		Saya mengenal game sejak duduk dibangku kelas 6 SD atau usia 12 tahun, awalnya saya mengenal game baru yaitu game baru yaitu game online,sepulang sekolah saya sering menghabiskan waktu saya di warnet bersama teman-teman.
2	Agil		Sejak saya SMP, karna waktu bermain game online pertama saya meminjam hp ayah untuk bermain game, karena waktu itu saya belum memiliki hp.
3	Bagas	Sejak kapan anda mengenal Game Online Mobile Legend	Kalau ditanya sejak kapan kenal game online dari smp sudah mengenal, tapi saya tidak terlalu minat dulu, ya main sekedar main saja ala

		<p>kadarnya. Setelah dikenalkan teman saya Mobile Legend ini saya baru aktif bermain game online.</p>
4	Reno	<p>Game online pertama kali saya mainkan itu waktu punya hp di kelas 2 smp dan game pertama yang saya mainkan bukan mobile legend melainkan game minicraft, tetapi lama kelamaan bosan dengan game tersebut dan akhirnya saya uninstall. Waktu masuk kelas 1 sma baru ada temen yang asik bermain game bersama teman-teman, akhirnya saya bertanya game apa itu? Mereka menjawab Mobile Legend dan akhirnya pada saat itu saya tertarik dan aktif bermain game mobile legend hingga saat ini.</p>
5	Ruben	<p>Awal mula mengenal game</p>

		<p>online apalagi Mobile Legend yaitu pada kelas 3 smp karena waktu itu saya juga memiliki hobi lain yaitu badminton, dan waktu keluar nongkrong sama teman-teman mereka pada main mobile legend yang pada awal itu saya ngga memiliki game tersebut, akhirnya mau ngga mau saya ikut download dan main mobile legend, akan tetapi untuk sekarang tidak terlalu aktif karena lebih sering badminton dari pada bermain game.</p>
--	--	---

Dari jawaban tersebut bahwa memang game online sudah diminati dari usia anak-anak. Terlihat dari jawaban narasumber yang rata-rata mengenal game online dari sekolah dasar. Game online, yang sebelumnya hanya hadir sebagai hiburan semata, saat ini telah mengalami perkembangan dengan munculnya berbagai fitur dan elemen yang dapat meningkatkan pengalaman bermain.

berbagai fitur yang dimiliki setiap game, misal pembelian item atau skin maupun untuk menaikkan rank di mobile legends.

3.3.2 Keterbukaan Komunikasi Remaja dengan Orangtua Dalam yang Sudah Kecanduan Game Online

Keterbukaan atau sikap terbuka memiliki dampak yang signifikan dalam mempromosikan komunikasi antarpribadi yang efektif. Sikap terbuka berkontras dengan dogmatisme. Kualitas keterbukaan merujuk pada tiga aspek penting dalam komunikasi antarpribadi. Pertama, individu yang efektif dalam berkomunikasi harus bersikap terbuka terhadap orang lain yang terlibat dalam interaksi tersebut. Selain itu, mereka harus bersedia untuk memberikan informasi yang biasanya dijaga kerahasiaannya.

Sebuah keluarga adalah sebuah kelompok manusia yang memiliki hubungan akrab, mengembangkan perasaan kebersamaan dan identitas kelompok, dan memiliki ikatan emosional yang kuat, serta memiliki sejarah bersama dan visi masa depan. Keluarga tradisional biasanya terdiri dari seorang ayah, seorang ibu, dan satu atau lebih anak. Salah satu tanggung jawab utama para anggota keluarga terhadap satu sama lain adalah berkomunikasi, yang meliputi komunikasi verbal dan nonverbal, dengan tujuan untuk memperkuat konsep diri, terutama pada anak-anak muda.

Le Poire Penjelasan mengenai dua peran keluarga ditekankan, yaitu peran pemeliharaan dan peran pengaturan

(kontrol). Dalam peran pemeliharaan, keluarga bertugas memberikan perhatian, dukungan, dan kehangatan, sementara dalam peran pengaturan, beberapa anggota keluarga memiliki peran dalam memberikan panduan dan batasan perilaku kepada anggota keluarga lainnya agar mencapai hasil yang diharapkan dari setiap individu dalam keluarga. Namun, pada kenyataannya, tidak semua keluarga mampu menjalankan kedua peran ini secara optimal. Terkadang, baik peran pemeliharaan maupun peran pengaturan terabaikan, sehingga remaja cenderung menjauh dari orang tua mereka dan lebih mendekatkan diri kepada teman-teman sebaya karena adanya kesamaan minat dan kedekatan. Perkembangan teknologi, seperti penggunaan smartphone, juga telah mengubah cara komunikasi dalam keluarga.

Apakah anak selalu terbuka untuk menceritakan masalahnya maupun hal lain?

Ibu heru selaku ibu dari informan kepin menjawab:

“Anaknya emang suka tidak cerita langsung ke saya mas apalagi ke bapaknya, biasanya kalau cerita masalah atau hal lain itu biasanya langsung ke masnya sendiri, jadi ngga berani cerita apa-apa ke saya.”

Ibu bagio selaku ibu dari informan agil menjawab:

“Biasanya agil itu mau cerita kalau masalah disekolah dan selain itu ngga pernah karna anaknya emang tertutup dan sulit

buat cerita hal yang lain selain disekolahnya. Masalah pacar maupun temen-temenya emang ibu ngga pernah diceriain. Ibu tau agil itu sudah punya pacar dan setiap ibu tanyain pasti jawabnya ngga punya, jadi dia sembunyi-sembunyi gitu mas.”

Bapak tarji selaku bapak dari informan bagas menjawab:

“Bagas itu suka banget cerita masalahnya sama saya mas dari masalah pekerjaan mauapun masalah sama pacarnya. Dan emang sama saya itu dekat banget mas seterbuka itu anaknya ketika ada masalah dikit ngadu ke saya.”

Bapak dari informan reno menjawab:

“Dari dulu itu memang sudah tertutup mas anaknya. Apalagi untuk cerita soal permasalahan pribadinya itu susah, semenjak masuk kuliah itu mas mungkin reno sudah besar dan bisa nyelesaiin masalahnya sendiri jadi saya biarkan aja mas nunggu anaknya mau cerita sendiri.”

Ibu hartatik selaku informan ruben menjawab:

“Kalau terbuka itu anaknya cerita apa-apa pasti ke ayahnya mas, walaupun ayahnya sensitive dengan game online akan tetapi anaknya suka cerita masalahnya itu ke ayahnya bukan ke saya mas. Dan semua permasalahan diluar maupun masalah pribadi lain pasti mau terbuka ke ayahnya.”

Anak cenderung menutupi kegiatan diluar rumah, sehingga orang tua juga tidak begitu tahu bahwa anaknya pecandu game

pada narasumber pertama dikarenakan ketika berada di tempat kerjaan saya juga suka bermain game di saat jam istirahat kata narasumber pertama. Menurut komponen-komponen sebagai berikut adalah beberapa elemen keterbukaan yang dapat mempengaruhi komunikasi dalam keluarga. (openness) kualitas keterbukaan memiliki point acuan paling tidak sedikitnya memiliki tiga sudut yang efektif sangat jujur kepada Individu diharapkan untuk dengan segera menceritakan seluruh riwayat hidupnya. Selain itu, penting bagi komunikator untuk selalu berkomunikasi secara jujur terhadap semua stimulus yang memengaruhi peserta percakapan dengan segera. Kita menginginkan agar orang selalu aktif berinteraksi secara terbuka dan jujur terhadap apa yang kita sampaikan.

Aspek ketiga berkaitan dengan kepemilikan perasaan dan pemikiran. Empati adalah kemampuan individu untuk memahami apa yang sedang dialami oleh individu lain saat mereka melewati pengalaman tersebut. Sikap simpati, di sisi lain, adalah merasakan kesedihan individu lain, tetapi ini berbeda dengan empati, di mana empati berarti merasakan persis apa yang dirasakan oleh individu lain. Sikap mendukung juga penting dalam komunikasi interpersonal yang efektif, di mana hubungan tersebut didasarkan pada sikap yang penuh dukungan. Komunikasi yang jujur dan empati tidak selalu terjadi dalam situasi yang mendukung, dan kita

harus menunjukkan sikap mendukung dengan pemikiran deskriptif tanpa penilaian.

3.3.3 Kepuasan yang Didapat Ketika Membeli Virtual Item atau Skin dengan Harga Tinggi dalam Permainan

Dalam penelitian, menemukan Game online saat ini terkenal karena adanya fenomena ekonomi virtual, di mana pemain dapat melakukan jual beli barang virtual dalam permainan menggunakan uang sungguhan. Ekonomi virtual ini telah menjadi model bisnis dalam industri permainan video. Barang virtual kini tidak hanya digunakan dalam permainan, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan karakter, mengubah penampilan karakter, atau memperkuat hubungan karakter dalam permainan online.

Game online awalnya hanya untuk hiburan semata, tetapi sekarang telah berkembang dengan adanya fitur penjualan barang virtual dan transfer barang antar pemain untuk menghasilkan keuntungan. Barang virtual adalah objek atau uang non-fisik yang dibeli untuk digunakan dalam komunitas atau permainan online. Barang yang dibeli atau ditransfer dalam dunia virtual sebenarnya adalah milik virtual. Barang virtual dalam game online bisa berupa kustomisasi avatar, bangunan, atau karakter pemain yang dibeli dengan uang nyata. Kesuksesan ekonomi virtual ini telah memunculkan perdebatan tentang bagaimana barang virtual dapat

memiliki nilai ekonomi, meskipun hanya ada dalam lingkungan permainan online.

Dalam konteks ini, "intensi pembelian" merujuk pada niat atau keinginan seseorang pemain game online untuk membeli barang virtual, yang merupakan bagian penting dalam pengalaman bermain game. Dapat disimpulkan bahwa pembelian barang virtual adalah niat atau keinginan seseorang pemain game online untuk membeli barang yang digunakan dalam dunia maya untuk bermain game online, yang disebut sebagai barang virtual

Table 3.2 Kepuasan yang didapat ketika Membeli Skin Mobile Legend apa?

No	Informan	Pertanyaan	Jawaban
1	Kepin		saya merasa lebih percaya diri kalau saya pakai skin, apalagi saya pakai skin yang tergolong skin yang mahal, atau skin epic ke atas. Tapi biasanya juga saya imbangi antara skin dengan skill saya, jadi saat bermain tidak hanya menonjolkan skin saja.
2	Agil		paling ya dipuji teman, widih punya skin baru lagi kali ini

			anak sultan nih, gitu-gitu aja sih. Kalau buat pribadi ya seneng aja juga punya skin-skin buat tambah koleksilah
3	Bagas	Kepuasan apa yang didapat saat membeli skin di mobile legend?	saya merasa senang aja sih ya ngga tau kenapa puas aja kalau mainnya bagus dan pakai skin bagus juga
4	Reno		biasanya saya mendapat skin waktu ada ivent gratisan atau waktu ada promo aja beli skin di mobile legend
5	Ruben		saya membeli item di mobile legend saat starlight bulanan karena disitu mendapat skin yang pasti tanpa harus meng spin skin dan tidak membuang banyak diamond tapi ketika waktu ivent skin promo pasti saya ikut spin dikarenakan skin epic limit susah didapat dan ketika sudah saya dapatkan saya

			merasa senang dan pamer ke temen-temen
--	--	--	--

Berdasarkan hasil di atas skin di mobile legend sangat berpengaruh dalam bermain game, yaitu bertambahnya +8 damage hero power serta menambah kesan skill yang berbeda dari pada yang tidak ada skin.

Pengguna barang virtual dalam permainan online menjadi suatu kebutuhan yang tak dapat dihindari, dan hal ini memiliki dampak signifikan pada pertumbuhan industri terkaitnya. Industri game online global, terutama yang berkaitan dengan barang-barang virtual, diperkirakan menghasilkan keuntungan sebesar \$15 miliar (Nayak, 2012). Pertumbuhan pesat industri barang virtual dalam permainan online mencerminkan tingginya frekuensi transaksi yang dilakukan oleh pemain dalam membeli barang-barang virtual. Pemain yang membeli virtual item atau skin biasanya merasa puas dan bangga terhadap pencapaiannya di dalam game. Pembelian virtual item dengan harga tinggi juga mempengaruhi percaya diri saat bermain.

3.3.4 Waktu Bermain Anak Dan Pengawasan Orang Tua

Menurut informan orang tua, anak-anak tidak memiliki durasi bermain yang tetap, kadang-kadang mereka dapat bermain

game lebih lama dalam satu hari. Informan pertama, orang tua dari anak-anak tersebut, menyampaikan hal ini.

bahkan bisa bermain lebih dari 5 jam dalam sehari dalam sehari apalagi dihari libur.

Informan kepin menjawab:

“Bisa 3 sampe 4 jam biasanya sehari gitu, mas tapi kalo hari libur kerja bisa lama mas”

Kemudian disampaikan oleh bu heru, ibu dari informan kepin:

“Main game itu jarang mas paling setelah pulang kerja biasa mainya tapi tetep saya awasin mas biar ada waktu buat istirahat kan seharian habis kerja.”

Informan agil menjawab:

“Kalau waktu main paling pas pulang sekolah aja, ya 2 jam an lah, tapi kalo pas libur bisa lebih lama kadang 5-6 jam an.”

Kemudian disampaikan oleh ibu bagio, ibu dari informan agil:

“Saya cara mengawasinya tuh biasanya setelah saya beres” waktu nyiapin untuk jualan bubur habis isya mas, nah pas pulang sekolah kadang ya ngga bantu ibu dulu langsung masuk kamar gitu, tapi kalo main game saya marahin mas mending buat

istirahat kalo ngga ya bantu-bantu nyiapin jualan kan malah lebih bermanfaat. “

Informan bagas menjawab:

“Saya main pas pulang kerja aja mas paling ya malem gitu, bisa sampai 3-4 jam an mas dan udah saya batesin jam 12 kalau ngga jam 1 kurang udah harus tidur karna besok kan berangkat kerja lagi.”

Bapak tarji selaku informan bagas menjawab:

“Kalau saya sih membebaskan aja mas selagi bermain game dan ngga aneh-aneh ngga masalah buat saya asalkan tidak berlebihan aja udah.”

Informan reno menjawab:

“Kalau main game itu lebih sering waktu dirumah mas biasanya pas libur kuliah kalau ngga waktu gabut pengen main game ya main biasanya paling lama tuh 4 jam an lah mas cukup.”

Bapak dari informan reno menjawab:

“Kalau reno itu orangnya kadang susah di atur dan kadang gampang mas mungkin ya saya ngingetinya sekedar ngingetin tapi ngga di dengerin dan ngga dilakuin mas soalnya, lagi sibuk kuliah dan banyak tugas, mungkin bagi saya karna fakor itu jadinya susah untuk dikasih tau mas, ya agak berubah mas semenjak ibunya udah ngga serumah.”

Informan ruben menjawab:

“Main game tuh ya lebih sering pas hari libur mas bisa sampai 5 jam, tapi pas hari biasa atau hari sekolah itu ngga main game dulu, soalnya kalau ketauan ayah bisa dimarahin mas.”

Ibu hartatik menjawab, selaku ibu dari informan ruben:

“Saya batesin mas, karna waktu hari biasa ketika main game itu susah banget buat diatur jadi, apalagi ayahnya ngga suka banget kalau pas hari biasa dan ruben main game itu pasti dimarahin. Maka dari itu hari biasa boleh main game cuman 1-3 game aja ngga lebih.”

Hasil penelitian terhadap kelima informan mengungkapkan bahwa anak-anak dapat bermain game sepanjang hari tanpa pengawasan dari orang tua mereka, yang pada akhirnya membuat anak-anak merasa bebas dalam bermain game. Namun, tanpa disadari, perilaku ini dapat menyebabkan mereka menjadi kecanduan dan semakin terisolasi dalam permainan mereka.

Maka dari itu pengawasan orang tua saat anaknya bermain game sangat penting karena, game memang bisa menjadi bahan hiburan disisi lain game bisa membawa sisi negative semisal dari pola berkomunikasinya yang berubah menjadi toxic atau suka ngomong kasar, perilaku keseharian karna kecanduan game online sangat berpengaruh di kehidupan remaja Dalam situasi saat ini, penting bagi orang tua untuk tetap memantau anak-anak mereka agar tidak terperangkap. kedalam game online

3.3.5 Upaya Orang Tua Dalam Membatasi Waktu Bermain.

Pembatasan yang diberikan oleh orang tua terhadap anak-anak mereka dalam bermain game sangat penting saat ini. Ini disebabkan oleh fakta bahwa beberapa anak tidak ingin ada gangguan ketika mereka sedang bermain game, dan jika ada yang mengganggu mereka, anak-anak ini bisa merasakan emosi yang kuat.

Ibu Heru, selaku informan dari kepin menjawab:

“Membatasi dalam bermain game itu saya ngga terlalu membatasi mas karna kepin sendiri juga udah besar, apalagi sudah kerja juga mungkin hiburan setelah seharian kerja ya hanya main game online itu. Jadi saya bebaskan.”

Bapak Tarji selaku informan dari bagas menjawab:

“biasanya, dalam usaha mengatur waktu bermain game anak saya, saya akan memberikan terlebih dahulu sama mereka. Tapi perlahan anaknya pasti nurut mas, dan mungkin kan bagas juga sudah dewasa bagi saya hanya bermain game tidak masalah mas.”

Ibu Bagio, selaku informan dari agil menjawab:

“Saya sikapnya emang tegas mas dan sangat membatasi agil untuk main game, karna ya ngga ada manfaatnya juga mas main game lama-lama, tapi untuk bermain 1-2 game ngga masalah tapi lebih dari itu saya marahin langsung.”

Bapak Pramuji dari informan reno menjawab:

“Percuma juga saya nasihatin nanti juga balik kayak biasanya, emang agak susah mas buat ngasih tau anaknya untuk tidak bermain game. Sudah ada perubahan semenjak masuk kuliah, maka dari itu saya capek untuk ngasih tau dan makanya saya biarkan aja, akan tetapi saya masih peduli atas kegiatannya dirumah maupun diluar gitu mas.”

Ibu Hartatik, selaku informan ruben menjawab:

“Ya itu tadi mas kalau pulang sekolah saya ngga bolehin buat main game dulu, lebih baik buat istirahat. Apalagi kalau ketahuan ayahnya pasti dimarahin dan disita hpnya.”

Pada dasarnya anak memang harus selalu dibatasi dalam bermain game, agar anak itu paham yang dibicarakan orang tuanya agar tidak selalu tentang game online. Lebih baik mengisi kegiatannya dengan hal yang lebih bermanfaat lainnya. Karna orang tua itu pasti menginginkan anaknya menjadi yang terbaik untuk kedepannya dan menjadi harapan orang tua nantinya.

BAB IV

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.

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 potensi bahaya dan radiasi yang dapat ditimbulkan oleh layar ponsel, maka penting bagi orang tua untuk mengatur batasan waktu bermain game online Mobile Legends anak-anak mereka.

Selain itu, 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.

Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan wawancara secara mendalam dengan orang tua selaku informan yang mengalami kecanduan game online mobile legend, sebagai bentuk pencari data langsung pada saat dilapangan yang kemudian peneliti analisis. Fokus dari analisis ini sendiri adalah peka keluarga dalam menghadapi remaja yang kecanduan game online mobile legend.

4.1 Konfirmasi Temuan dengan teori pola komunikasi orang tua

Peneliti memberikan beberapa pertanyaan berdasarkan aspek-aspek komunikasi untuk melihat bagaimana pola komunikasi orang tua dengan remaja yang kecanduan *game online* di Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Tlogo Pacing 4 Rt 14, Rw 7, Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Kota Semarang.

Dalam proses Pola Komunikasi orangtua dengan remaja yang kecanduan *game online*, kemampuan berkomunikasi antara orang tua dan anak sangat berhubungan erat dengan kedekatan yang terjalin diantaranya keduanya, baik itu kerika di rumah ataupun tidak dan dalam situasi yang lain, karena dengan menjalin kedekatang yang baik maka komunikasi yang dilakukan akan berjalan dengan efektif.

Dalam menjalin hubungan dengan remaja yang kecanduan *game online*, dimana setiap orang tua dan anak pasti akan melakukan pengolahan terhadap hubungan mereka melalui komunikasi, dengan harapan menjalin hubungan yang baik dan harmonis walaupun anak jarang dirumah dan sering bermain dengan temanya namun tetap bertukar pesan diantaranya keduanya.

Dari pertanyaan seluruh informan rata-rata memiliki jawaban yang serupa bahwa intinya kedua orang tua memiliki metode memberikan saran dan resolusi dengan kesepakatan bersama tanpa memaksa, ini memungkinkan anak dapat mendapatkan saran tersebut serta dapat merubah tindakan mereka sendiri.

Dalam komunikasi, dapat menyediakan solusi dan menyelesaikan masalah. Peran orang tua menjadi kunci dalam mengelola dan menyelesaikan konflik yang muncul dalam hubungan mereka, tergantung pada kualitas komunikasi antara orang tua dan remaja yang kecanduan game online Mobile Legends. Menurut Yusuf, terdapat tiga pola komunikasi orang tua.

4.1.1 Pola Komunikasi Otoriter (Authoritarian)

Pola komunikasi otoriter menggambarkan situasi di mana orang tua melarang anak mereka dengan mengesampingkan kesejahteraan anak. Cara berkomunikasi ini ditandai dengan ketentuan-ketentuan yang sangat ketat dari pihak orang tua. Dalam dinamika komunikasi seperti ini, penerimaan terhadap anak kurang, tetapi tingkat kontrol lebih tinggi. Orang tua cenderung memberikan hukuman, bersikap dominan, memberikan instruksi kepada anak untuk melakukan tugas tanpa melibatkan memberikan ruang untuk menyepakati, berperilaku dengan ketegasan, sering kali emosional, dan menolak mendengarkan pandangan anak. Pola komunikasi otoriter ini sering muncul dalam relasi di antara orang

tua dan anak yang mengalami kecanduan permainan daring Mobile Legends. Dapat diketahui bahwa hasil dari observasi saya 2 orang tua menggunakan pendekatan gaya komunikasi yang otoriter, yang mencirikan ibu bapak yang melarang anak mereka dengan mengesampingkan keinginan dan kehendak anak (Agil dan Ruben) 2 informan yang orang tuanya menggunakan pola komunikasi Authoritarian.

Ibu Bagio selaku ibu dari informan Agil:

“Saya suka marah mas kalau setelah pulang sekolah itu bukanya istirahat atau bantu-bantu nyiapin dagangan malah bermain game online.”

Berdasarkan dari hasil wawancara ibu bagio selaku informan agil mempunyai sifat Authoritarian atau bisa disebut dengan larangan dalam bermain game online mobile legend. Hal tersebut didasari dengan tidak sukanya sikap anak yang suka membuang waktu dengan hal yang tidak berguna dengan bermain game online, informan (agil) sering kali dapat nasihat untuk berhenti bermain game akan tetapi agil tetap melakukan hal tersebut.

Agil tetap berpegang teguh pada pendiriannya untuk bermain game online walaupun pada akhirnya akan dimarahi lagi oleh ibu bagio, menurut agil bermain game tidak membuat dirinya menjadi sikap yang berani dengan orang tua, disisi lain ibu bagio selalu dapat jawaban dari agil untuk berhenti bermain game dan akan

menuruti perintah ibu bagio, hal itu kadang dilaksanakn dan terkadang ditunda-tunda contohnya ketika ibu bagio meminta anaknya untuk membantu menyiapkan dagangan mulai dari memasak nasi menyiapkkn kerupuk dan lain-lain itupun agil terkadang menunda-nunda untuk membantu ibunya.

Disisi lain ibu Bagio tetap terus memantau dan mengawasi anaknya untuk tidak berlebihan dalam bermain game online mobile legend. Akan tetapi pada dasarnya agil masih sma dan butuh hiburan, dari pada keluar rumah untuk main dan menghabiskan waktunya untuk bermain game online itu masih diperbolehkan. “Ucap kata dari bu bagio” Akan tetapi ketika ibunya meminta bantuan dari informan agil, harus dibantu dan itu sudah berhasil ketika beberapa kali ibu bagio mengatakan hal serupa untuk tidak berlebihan bermain game online.

Ibu Hartatik, selaku ibu dari informna Ruben:

“Pokoknya setelah pulang sekolah ngga ada yang namanya main game kalau masih main game, hp saya situ”

Berbeda dengan ibu bagio selaku ibu dari informan agil, ibu hartatik itu sangat sensitive dengan yang namanya game online apalagi ayahnya yang ketika melihat ruben bermain game maka akan langsung disita kecuali disaat hari libur itu diperbolehkan. Pada dasarnya ibu hartatik sangat tidak senang ketika anaknya

setelah pulang sekolah langsung bermain game. Karena banyak kegiatan positif yang bisa dilakukan selain bermain game online.

Berdasarkan dari cara komunikasi ibu hartatik itu terbilang sangat tegas seperti ayahnya yang sangat sensitive dengan yang namanya game online mobile legen. Karena ketika anak sudah asik dalam bermain game online maka sifat dan cara berkomunikasi anak itu bisa berubah dikarenakan bermain game yang berlebihan, contohnya ketika anak yang sudah memiliki kecanduan dalam bermain game online maka nanti akan sangat berani dan bisa jadi berubah sifat seperti informan reno.

Dukungan dalam bentuk kasih sayang orang tua dalam mendidik anaknya mulai dari mengawasi, mengatasi sampai membatasi dalam bermain game online berhasil ketika anaknya bisa tau kalau yang diinginkan orang tua mereka itu akan membawa hal positif untuk kedepannya.

Dalam hal ini ibu bagio dan ibu hartatik berhasil untuk mencegah anaknya agar tidak terjerumus lebih kedalam bermain game online. Rasa kepedulian orang tua itu sangat tinggi dimana keinginan orang tua juga menginginkan anaknya menjadi anak yang lebih bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin bukan untuk menghabiskanya didepan layar handpone hanya untuk bermain game.

4.1.2 Pola komunikasi membebaskan (permissive)

Gaya komunikasi yang mengizinkan dicirikan oleh memberikan hak untuk berbuat sesuai kehendak sendiri yang tidak terbatas memberi anak kesempatan untuk bertindak dan beritindak sesuai kehendaknya mereka. Cara berkomunikasi yang sangat membiarkan adalah ketika orang tua bersikap sangat mengalah dan secara berlebihan menuruti semua keinginan anak. Dalam konteks hubungan di antara orang tua dan remaja itu kecanduan permainan Mobile Legends, beberapa orang tua menggunakan pola komunikasi permisif. Dari dua orang tua yang menerapkan pola komunikasi permisif dalam hubungan dengan remaja itu kecanduan game online Mobile Legends. (Kepin dan Bagas) 2 informan yang orang tuanya menggunakan pola komunikasi permissive.

Bapak Tarji selaku informan bagas:

“Anaknya sudah besar dan sudah bekerja jadi saya bebaskan asalkan tau batasan.”

Dalam penelitian ini dari bapak Tarji memiliki pola komunikasi permissive atau dalam artian membebaskan anaknya melakukan dan berperilaku baik diluar rumah maupun dalam rumah, lepas dari itu rasa kepedulian orang tua juga masih ada dan orang tua juga lebih terbuka dan tidak perlu lagi untuk mengawasi, membatasi untuk bermain game maupun hal lainnya diluar yang orang tuanya tidak tau.

Demikian hal tersebut akan membuat anak lebih dewasa dengan sikap orang tua yang memberi kepercayaan kepada anaknya untuk bebas melakukan apa saja diluar, akan tetapi informan bagas ini sikapnya sangat terbuka dan suka mengikuti apa yang bapak tarji katakan.

Hal ini menunjukkan variasi dalam respon anak terhadap pola komunikasi dengan orang tua bekerja dengan sangat baik, meskipun terkadang ada sedikit mis komunikasi sedikit, hal itu tidak mengubah rasa kepercayaan orang tua kepada anak menjadi pudar. Dalam situasi hal yang sulit pun orang tua siap untuk menerima masukan anaknya yang dimana hal tersebut membentuk suatu pola komunikasi yang baik dan anak menjadi lebih nurut kepada orang tua.

Ibu Heru selaku informan kepin:

“Selagi hal positif yang dilakukan saya tidak mempermasalahkan.”

Kebebasan yang diberikan ini mungkin adalah bentuk rasa lelah orang tua dari segala upaya yang dulu pernah di ungkapkan kepada anaknya untuk tidak berlebihan bermain game online, akan tetapi berbeda dengan ibu heru selaku informan kepin. Dimana ibu heru berhasil mendidik anaknya dari kebebasan yang diberikan pada anaknya sendiri. Prinsip ibu heru ini adalah *“anak sudah dewasa dan sudah bekerja dan sudah sudah merasakan susahnyanya*

cari uang nanti anak itu bakal paham, kenapa orang tuanya memberikanya kebebasan”

Dalam hasil penelitian ini, peneliti menganalisis bahwasanya kebebasan yang diberi kepada anaknya untuk melakukan suatu hal diluar yang tidak diketahui oleh orang tuanya, hal tersebut merujuk kepada dua informan yang diberi kebebasan oleh orang tuanya, dan kesamaan dari kedua informan yaitu masing-masing informan sudah bekerja.

Sikap kepedulian orang tua pasti sangat tinggi dimana orang tua akan lebih terbuka dengan anaknya ketika anak mendapatkan masalah dari luar, mulai dari dunia pekerjaan maupun hal lain. Bahwasanya membentuk pola komunikasi yang baik itu bisa melewati pola komunikasi permissive atau kebebasan, jadi anak diberi kebebasan dan ketika susah nanti hal satu-satunya mereka untuk bercerita yaitu orang tua mereka sendiri.

Menghadapi sikap anak yang dibebaskan itu lebih mudah dari pada memiliki anak yang sifat pola komunikasinya menggunakan Authoritarian atau disebut dengan sikap aturan-aturan atau larangan yang dimiliki orang tua agil dan ruben. Anak lebih mudah terbuka ketika pola komunikasinya orang tuanya permissive. Dikarenakan anak lebih banyak mengeksplor banyak hal anak lebih banyak menemukan jati diri baru dan tentunya anak lebih banyak

relasi dan teman dikarenakan kebebasan itu disikapi dengan baik oleh kedua informan bagus dan kepin.

4.1.3 Pola komunikasi Demokratis (Authorirative)

Secara umum, pola komunikasi orang tua yang demokratis dicirikan oleh ketersediaan keterbukaan di antara ibu bapak dan anak. Mereka bersama-sama membuat peraturan yang disetujui bersama, orang tua dengan pola komunikasi dengan pendekatan demokratis. Berusaha menghormati potensi anak secara langsung. Dalam konteks hubungan ibu bapak dan anak muda yang kecanduan game online Mobile Legends, ada satu orang tua yang menerapkan pola komunikasi demokratis. yaitu informan (reno).

Orang tua dari informan Reno yang menggunakan pola komunikasi Authorirative.

“Perubahan sifat itu ada pasti, akan tetapi kepedulian saya ke anak sangat tinggi mas dan terkadang juga suka terbuka tentang masalahnya.”

Pola komunikasi ini sangat susah untuk ditemukan pada Individu yang menjadi ibu bapak, mempunyai anak dengan memiliki kecanduan bermain online gaming, dimana individu yang menduduki peran sebagai orang tua lebih menghargai pendapat anak dari pada orang tua harus melakukan tindakan tegas yang nantinya akan merubah sikap anak menjadi lebih parah.

Sama halnya Pola komunikasi yang sangat membiarkan, pola komunikasi yang membolehkan, authoritative hal ini memiliki kebebasan yang dimana masih dalam pantauan orang tua kepada anak yang memiliki kecanduan permainan online mobile legends seperti informan reno, ketika orang tua menerapkan pola komunikasi ini kepada anak disisi lain orang tua ingin mendidik anaknya lebih bisa mandiri, dan tentunya masih dalam pengawasan orang tua dan aturan-aturan yang disepakati bersama.

Lingkungan remaja sangat berpengaruh dalam pembentukan sifat anak yang susah untuk diatur, apalagi informan reno ini sedang menempuh pendidikan kuliah di polines, pasti lika-liku pertemanan dalam perkuliahan 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.

Pada penelitian ini, informan reno yang orang tuanya menggunakan pola komunikasi Authoritative, pola ini sangat berpengaruh dalam pembentukan mental anak nantinya, dimana reno hanya tinggal dengan ayahnya dikarenakan ibunya berada di Kalimantan. Sikap orang tua reno untuk menghadapi anaknya sudah tepat dikarenakan kebebasan itu harus didasari dengan aturan-aturan yang ada, agar anak lebih bisa menghargai orang

tuanya sendiri maupun orang lain, hal itu didasari oleh pola komunikasi aktif yang terjadi disaat waktu luang.

Kecanduan game online mobile legend memang sudah marak menjadi perbincangan dimana-mana maka dari itu untuk menyikapi semuanya orang tua harus mempunyai salah satu pola komunikasi diatas mulai dari cara berkomunikasi Authoritarian, cara berkomunikasi Permissive, serta pola komunikasi Authoritative.

4.2 Konfirmasi Temuan dengan Teori Relational Dialectic

4.2.1 Hubungan tidak bersifat linear

Ini sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Bagio, sebagai narasumber Agil seseorang yang masih duduk di bangku sma, dalam studi ini, yang menyatakan:

“Ketegangan sering muncul antara saya dan anak saya, karena kebiasaannya pada saat ini susah untuk mempelajari hal ini karena sudah terlalu asik kecanduan game mobile legend itu, saya juga sudah beberapa kali untuk menasihati baik-baik tapi jawabanya iya-iya aja dan besoknya diulangi lagi akan tetapi begitu dia sering bantu-bantu saya dek untuk menyiapkan dagangan hingga ikut jualan juga terkadang, alhamdulillah ada plus minusnya dek.”

Hal yang peneliti temukan pada hasil dilapangan adalah baik dari sisi anak maupun orang tua. Pada sisi anak atau informan agil

ini yang kecanduan game online mobile legend, informan merasa ingin terus melakukan aktifitas bermain game karena beranggapan game tersebut menyenangkan dan seru untuk dimainkan. Informan menganggap bahwa jauh lebih menyenangkan bermain game online tersebut ketimbang melakukan aktifitas lain, entah bermain di luar atau sekedar membantu orang tua untuk menyiapkan dagangan maupun melakukan pekerjaan sekolah yang belum di kerjakan di sekolah. Hal ini ditemukan di informan agil yang memiliki kecanduan game online mobile legend.

Pada kasus informan agil juga terlihat bahwa ia memang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game, walau terdapat ibunya yang melarang untuk bermain game, akan tetapi larangan itu tidak digubris oleh informan agil. Hal ini didukung dengan pernyataan dari informan agil pada wawancara secara langsung, ia beranggapan bahwa: *“bermain game itu ngga bikin kita berani sama orang tua kok mas, tapi waktu ibu sudah menyuruh buat berhenti bermain ya saya berhenti.”*

Selanjutnya ibu Hartatik juga selaku narasumber dalam penelitian ini berasal dari narasumber Ruben sama halnya dengan informan agil, Ruben juga masih duduk di bangku sma. Ibu juga menyatakan hal yang serupa:

“Anak saya saat ini sangat sulit jika diingatkan terkadang nurut terkadang ngeberontak juga dan dia nurut itu kalo ayahnya

sudah marah baru mau matiin hpnya kalo sama saya susah untuk mengontrolnya dek, akan tetapi dipikiran saya kan ruben juga sudah besar jadi apa yang dilakukan sama dia selagi positif itu saya maklumi tapi tahu batasanya aja, apalagi jadwal nya kan padat dek setiap seminggu 4x harus melatih badminton juga maka dari itu harus saya pantau terus, kalo hari libur mau main game dari pagi sampai malem ngga masalah dek asalkan jangan lupa sholatnya.”

Hal yang sama juga dialami oleh informan ruben sebagai individu muda yang memiliki kecanduan game online mobile legend. Dia lebih senang ia lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada untuk berinteraksi dan berkomunikasi kepada keluarganya ataupun melakukan aktifitas yang lain atau sekedar bermain diluar dengan teman-temanya. Informan ruben sendiri juga menjelaskan betapa nikmatnya bermain game, pada dasarnya informan ruben ini suka bermain game online akan tetapi disaat tidak ada ayahnya dirumah maupun waktu malam saat orang tuanya sudah pada tertidur.

Penekanan orang tua kepada anak emang 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.

Dalam hasil wawancara, peneliti melihat kenyataan bahwa diatas dalam hubungan keluarga, dapat dipahami bahwa hubungan tersebut tidak bersifat satu arah atau berurutan. Target orang tua dan anak sering berbeda, jadi konflik kebutuhan antara mereka sering muncul, anak yang berdampak pada perilaku anak yang semakin agresif melawan orang tua mereka, hanya untuk keinginan dapat dipenuhi oleh orang tua setiap orang tua Adanya perbedaan dalam keinginan selalu dapat menghasilkan kontradiksi, mirip dengan apa yang terjadi antara orang tua dan anak kecanduan permainan mobile legend. Orang tua ingin anak mereka mengikuti perkataanya, namun keinginanya orang tua tidak sama dengan anaknya.

Terlihat dari temuan wawancara di atas cara orang tua dan anak berbicara gunakan dari temuan wawancara tersebut sama halnya dengan pola komunikasi yang otoriter dicirikan oleh orang tua yang tidak mengizinkan atau membatasi anaknya dengan menyerah pada keinginan dan kemauan remaja atau anaknya sendiri.

4.2.2 Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan

Itu seperti yang dikemukakan oleh ayah dari informan Reno kenapa peneliti mewawancara ayahnya bukan ibunya, dikarenakan reno hanya serumah dengan ayahnya dan ibunya jauh di Kalimantan, ayah Reno menyampaikan.

“Saya menyadari, dek, bahwa sejak berusia smp reno emang seperti ini anaknya emang jarang memiliki waktu untuk belajar karena ya main game itu, apalagi semenjak masuk kuliah reno juga jarang pulang rumah dek, pernah pulang tapi pulangnyanya pagi jam 3 pagi terus dan reno juga jarang cerita apa soal masalahnya diluar maupun di perkuliahan, jadi bapak capek buat mengingatkanya, dilain sisi juga reno sudah dewasa jadi mau apa yang dilakukanya asal ngga aneh-aneh ngga masalah dek buat bapak apalagi reno anak satu-satunya mau ngga mau saya tetap pantau dek.”

Dalam tambahan, sesuai dengan reno dalam kapasitas sebagai salah satu remaja sebagai penggemar mobile legends, orang menjadi narasumber di dalam studi ini menyatakan.:

“Saya telah dewasa sekarang mas, sebaiknya ayah saya memberi saya kebebasan sama saya dong mas, kan juga saya juga tidak anak-anak yang harus di atur lagi, saya emang serumah sama ayah aja dan ibu jauh mas yang bisa mantau cuman ayah. Terkadang kesalahan saya itu ngga ada waktu buat cerita ke ayah mas, apalagi saya anak tunggal, tetapi orang tua juga perlu memahami perkembangan zaman saat ini, sehingga mereka tidak terlalu kaku. mas untuk berbicara dengan anak tentang hal-hal yang signifikan, sebaiknya saya memberikan pembatasan, tapi tidak semuanya yang saya sukai harus dilarang. dilarang apalagi

pada fase sekarang kan kesibukan saya juga di kampus mas terus yang dibilang bapak jarang pulang itu emang bener mas. Tapi itu kembali lagi mas tugas kuliah itu banyak mas apalagi saya anak teknik jadi mau ngga mau ya saya sering kerjain tugas di kontrak an teman saya mas biar cepat selesai. Kalau dirumah yang ada ngga selesai-selesai nanti.”

Berdasarkan beberapa hasil diatas maka dapat disimpulkan Bahwa dalam hidup, perubahan adalah hal yang alami seiring berjalannya waktu, dan hal tersebut juga terjadi di dalam rumah tangga khususnya dalam hubungan antara orang tua dan anak yang merupakan kecanduan dalam permainan online, setiap individu mengalami perubahan karena beberapa factor termasuk kesibukan orang tua, berjualan ditambah anak yang sedang menempuh kuliah di Polines seperti informan reno.

Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan faktor lingkungan, perubahan itu juga bisa berdampak buruk maupun memberikan dampak yang baik tergantung dari jenis perubahan yang terjadi. Dalam hal ini membuktikan bahwa kasus ini terjadi pada salah satu informan reno yang memiliki kecanduan bermain Mobile Legends, permainan online. Pada teori ini peneliti juga melihat yang dijelaskan diatas, 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 game online mobile legend seperti informan reno.

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 di lapangan peneliti telah menjelaskan bahwa orang tua pada informan reno selaku anak yang memiliki kecanduan bermain game online mobile legend, mengakui adanya bentuk perubahan pada diri anaknya. Informan reno terlihat tertutup 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 internal dasarnya yaitu *opens and closednes* disitu dijelaskan bahwa usaha terbukanya seseorang didalam hubungan akan terhalang oleh bentuk privasi yang membentuk ketertutupan di dalamnya. Secara ideal teori ini menjelaskan bahwa terkadang seseorang akan terhalang oleh sesuatu yang mereka rasa bersifat pribadi dan tidak bisa diceritakan kepada orang tua.

Pada dasarnya informan reno tidak bisa terbuka kepada satu sama lain bahkan orang tuanya sendiri. Pada hubungan informan reno 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 diberikan peluang untuk mengungkapkan 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 sekalli apa yang ada pada sudut pandang mereka sebagai orang yang memainkan dan mau mencoba memahami secara lebih pada game online mobile legend. Hal ini menjelaskan bahwa ketertutupan yang terjadi pada perubahan informan reno selaku remaja yang memiliki

kecanduan game online mobile legend sesuai dengan apa yang dijelaskan pada teori relational dialectics.

Pada tahap ini peneliti berpendapat bahwa memang diperlukannya bentuk perlakuan dan penanganan yang baik pada bentuk perubahan yang terjadi di dalam hubungan anak yang kecanduan game online mobile legend. Karena tidak hanya perubahan namun juga akan terbentuknya hal lain berupa jarak ataupun pengaruhnya mereka di dalam hubungan.

4.2.3 Dalam hubungan, kontradiksi sangat penting.

Sebagaimana apa di ungkapkan oleh ibu Heru selaku informan Kepin, mengemukakan:

“Siapa yang senang liat anak saya setiap pulang kerja bermain game mas, mending pas waktu pulang kerja sebaiknya istirahat atau bantu-bantu orang tua dirumah tapi tidak mas kegiatannya setelah pulang kerja ya ngga lama main game, akan tetapi kembali ke anak saya sendiri mas kalau kegiatannya itu selagi tidak negative masih saya maklumi terkadang juga sudah saya kasih tau tapi ngga digubris mas. Kita, sebagai orang tua pengenya anak itu baik dalam segala hal.”

Selain itu Kepin dalam peran sebagai narasumber yang memiliki kecanduan bermain game online mobile legend mengemukakan:

“Gimana ya mas saya kan emang suka bermain game semenjak sma dan itu pasti saya tau batasannya juga jadi ketika waktunya istirahat saya juga istirahat mas, dan pulang kerja itu kan capek ya mas pasti saya butuh hiburan, ya hiburan saya ya bermain mobile legend aja mas. Dan emang saya tertutup kepada orang tua saya mas jarang cerita masalah pekerjaan atau masalah lain karna saya suka pendem masalah itu sendiri kalo ada masalah ya saya larinya ke game mas ngga yang lain.”

Selanjutnya bapak Tarji dari salah satu informan bagas yang kecanduan game online. Disini penulis mewawancarai bapak dari bagas dikarenakan ibu dari informan bagas ini sudah meninggal semenjak 2009.

Bapak Tarji mengemukakan:

“Bagas itu emang suka banget main game mobile legend mas tapi dia tau waktu jadi saya sebagai bapak membebaskan bagas untuk melakukan aktifitas apa saja mas, apalagi dia juga sudah kerja dipelubahn mas sejak lulus dari smk. Jadi saya memaklumi karna ya sudah dewasa juga jadi biar anak yang bebas berekpresi diluar mas Asalkan tindakan tersebut positif dan tidak merugikan orang lain. akan saya dukung.”

Selanjutnya informan bagas mengemukakan:

“Kalau bermain game saya emang kadang ngga tau waktu mas tapi pasti ngga sampai sesering juga mas soalnya kan saya

batesi mainya ngga malam-malam soalnya paginya kerja mas, waktu dirumah teman saya juga bapak dan kakak saya 2 yang semua sudah menikah mas jadi saya anak terakhir dan kalo cerita masalah pekerjaan saya sukanya ke bapak mas karna ibu sudah ngga ada lama mas dan alhamdulillah bapak juga membebaskan saya mas. Dilain sisi saya juga harus tau waktu karna bapak sudah tidak melarang saya kayak anak kecil lagi.”

Ketegangan yang terjadi pada kedua orang tua yaitu ibu heru dan bapak tarji selaku dua informan kepin dan bagas, hal ini berlawanan dan tidak berhenti, dan memiliki cara sendiri untuk melakukan komunikasi langsung bisa lewat kakakny maupun lewat teman-temanya terlebih dahulu. Seburuk apapun dampak yang diberikan pada kontradiksi ataupun masalah yang terjadi pada kedua informan akibat aktifitas yang berlebihan dari para anak dalam bermain game online mobile legend, tetap tidak bisa memecahkan mereka dari ikatan yang ada di dalam hubungan mereka. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa kedua informan kepin dan bagas dengan kedua orang tuanya masing-masing mau untuk menekan ego masing-masing dan memahami pandangan masing-masing. Sesuai dengan teori yang dijelaskan disini, peneliti melihat walaupun memang ikatan mereka sebagai keluarga tidak dapat dipisahkan dan sekalipun ada masalah yang menimpa hubungan mereka buka berarti masalah tersebut dibiarkan dan

membuat ikatan mereka memberikan dampak negative diri mereka dalam hubungan orang tua, timbulnya kontradiksi atau ketegangan adalah hal yang wajar, karena orang tua dan anak memiliki pandangan yang berbeda, sehingga kontradiksi menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari. Yang paling penting adalah bagaimana orang tua dapat mengurangi dan mengatasi ketidaksesuaian tersebut. maupun ketegangan muncul dalam lingkungan rumah tangga. Ini serupa dengan cara berkomunikasi permisif yang dilabelkan oleh pemberian kebebasan tanpa batas untuk anak-anak. Di sini, orang tua memberikan anak kebebasan untuk memenuhi keinginannya. keinginan dimaksudkan untuk bermain game tanpa memberikan pembatasan untuk mencapai aktivitas tertentu.

4.2.4 Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan

Seperti yang di katakana oleh ibu Heru dari orang tua informan kepin mengemukakan.

“Saya kan orangnya bebas, lagian anaknya sudah besar jadi tidak perlu diatur akan tetapi tetap pada aturan rumah.”

Hal ini berlaku pada ibu heru dimana anaknya dibebaskan akan tetapi tetap pada aturan yang berarti tidak boleh berlebihan dalam bermain game maupun bermain diluar. Negoisasi emang harus diterapkan di dalam keluarga dikarenakan jika anak terlalu dibebaskan tekadang dia semakin menyepelekan atau bisa

menyebabkan dampak negative bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

Proses kontradiksi negoisasi ini berlangsung karena adanya persetujuan antara kedua pihak yaitu informan kepin dan ibu heru, kebebasan tetap diberikan dan pasti ada aturan yang telah disepakati, tentu hal itu sangat diterima oleh informan kepin karena orang tuanya sangat memberi kepercayaan kepada dirinya untuk bebas melakukan apa saja asalkan tidak berbuat aneh-aneh.

Selanjutnya ibu Hartatik dari informan orang tua ruben mengemukakan

“Terkadang juga sudah saya atur, tapi namanya mungkin capek habis sekolah dari pagi sampai sore itu kan pasti butuh hiburan dan saya masih bolehkan yang penting tau waktu dan jangan lupa sholat aja, tapi mas waktu ayahnya pulang kerja game harus di matiin.”

Proses negoisasi emang sangat penting, contohnya didalam kedua orang tua pada penelitian ini yaitu Peneliti mendapatkan hasil dari wawancara diatas salah satu dari metode yang dimaksudkan untuk mengatasi konflik ini adalah dengan Orang tua berbicara mengenai risiko bermain game secara berlebihan dengan anak anaknya, dan memiliki kemampuan untuk memberikan penjelasan yang akurat karenanya angka bisa dimengerti dan mendapatkan informasi ini dalam hidup yang baik. Komunikasi

yang efektif dan berjalan dengan baik lancar mengantisipasi perilaku yang tidak benar, termasuk perilaku penyimpangan, melalui baik terus menerus bermain game di kalangan individu muda. Asumsi dasar sangat dijelaskan bahwa komunikasi memiliki peranan yang sangat signifikan dalam mengatur dan menegosiasikan ketegangan. Di dalam suatu hubungan.

Dengan percakapan bisa memberi solusi. Bahkan menyelesaikan suatu isu. Peran orang tua di sini memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi dan menegosiasikan ketegangan yang timbul dalam relasi, antara orang tua bersama dengan remajanya dengan baik atau tidak tergantung dari cara berkomunikasi.

Dari hasil kedua informan di atas bahwasanya pengawasan dan negosiasi orang tua kepada anaknya dalam bermain game itu harus dikarenkan, nanti anak akan tau hal positif itu lebih menguntungkan daripada hanya menggunakan waktu untuk bermain game.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari temuan hasil penelitian, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa bermain game online secara berkelanjutan dapat memiliki dampak negatif yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh perubahan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari mereka, yang dipengaruhi oleh komunikasi yang kurang baik antara orang tua dan anak. Sebagai akibatnya, orang tua perlu mengatur dan mengingatkan anak mereka ketika bermain game online Mobile Legends dalam waktu yang terlalu lama. Dari uraian di atas, berkenaan dengan hasil penelitian yang telah ditemukan, peneliti dapat disimpulkan, bahwasanya pola interaksi verbal orang tua mengatasi individu muda yang kecanduan permainan game yaitu:

1. Dampak Game online mobile legend

Hasil interaksi dengan orang tua dari individu muda yang memiliki kecanduan bermain game online. mobile legend adalah, adanya perubahan sikap pada anak dalam kesehariannya, dikarenakan kurangnya komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak, aspek ini. tersebut juga dikarenakan faktor lingkungan yang kurang baik. Serta kurangnya bersosialisasi maupun berinteraksi secara langsung kepada orang lain dikarenakan kesibukannya yang hanya bermain game online.

2. Upaya orang tua dalam menangani remaja ketergantungan pada permainan online Mobile Legends.

Hasil wawancara yang peneliti dapat adalah pada dasarnya orang tua mengatur anaknya ketika bermain permainan, hal tersebut adanya negoisasi pembatasan waktu untuk berpartisipasi dalam permainan online Mobile Legends.. Dari upaya ini orang tua dapat melihat anaknya yang mulai berkurang dalam bermain game.

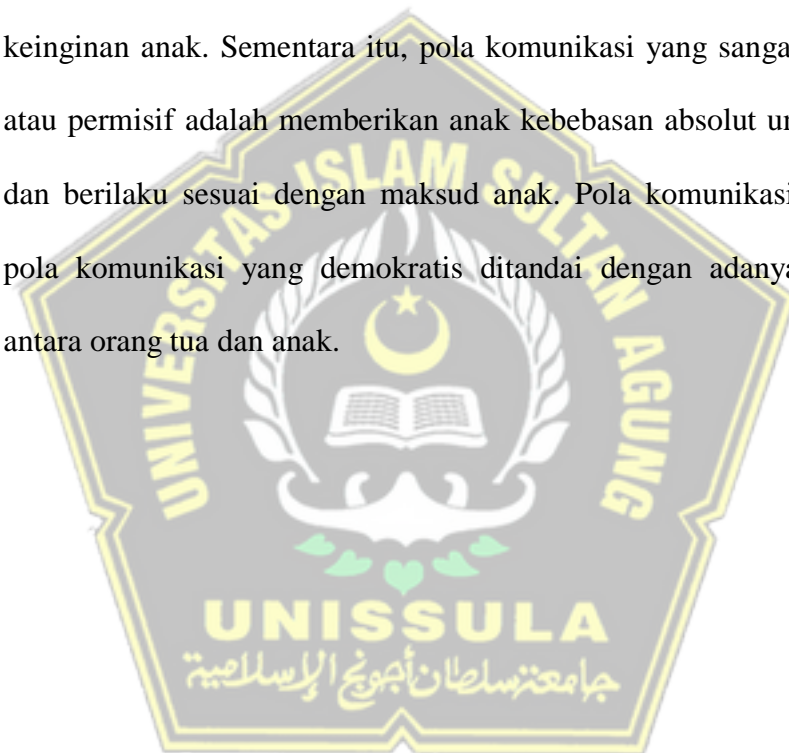
5.2 saran

Dengan mempertimbangkan penjelasan yang telah disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengusulkan tindakan sebagai berikut:

1. Untuk orang tua yang memiliki anak yang telah mengalami kecanduan Permainan daring "Mobile legend", disarankan agar orang tua meningkatkan cara mereka berinteraksi dan kemampuan berkomunikasi dengan anak-anak untuk membantu anak- anak belajar lebih cepat. oleh orang yang lebih tua tentang risiko kecanduan game online.
2. Selain itu, orang tua sebaliknya memberikan solusi apa sesuai dan memberikan alternative kepada remaja mereka sehingga mereka tidak terjerumus dalam kecanduan game online, dengan menggunakan metode pendekatan yang lebih efektif.
3. Anak juga sebaiknya mengalokasikan waktu mereka untuk kegiatan yang lebih konstruktif dan berguna, seperti berpartisipasi dalam

ekstrakurikuler sekolah, mereka dapat bergabung dengan organisasi remaja masjid, karang taruna atau yang sejenisnya, sehingga mereka dapat memanfaatkan waktu mereka secara lebih produktif dari pada hanya bermain game online sepanjang waktu.

Cara berkomunikasi authoritarian Strategi komunikasi yang otoriter mencakup larangan orang tua kepada anaknya dengan mengabaikan keinginan anak. Sementara itu, pola komunikasi yang sangat membiarkan atau permisif adalah memberikan anak kebebasan absolut untuk bertindak dan berlaku sesuai dengan maksud anak. Pola komunikasi authoritative pola komunikasi yang demokratis ditandai dengan adanya keterbukaan antara orang tua dan anak.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

Alo, Liliweri. 2011. *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.

Anggito, Albi & Setiawan, Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Sukabumi: CV Jejak

Ardial, H. (2022). *Paradigma dan model penelitian komunikasi*. Bumi Aksara.

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.

Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Hendriyani, H. (2017). Analisis Isi: Sebuah Pengantar Metodologi yang Mendalam dan Kaya dengan Contoh. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 63-65.

Nurdin, Ali. (2020). *Teori Komunikasi Interpersonal: Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Jakarta: Kencana

Rohman, Puput Syaiful. Penelitian Kualitatif, Januari 2009, Volume 5.

Rustan, Ahmad Sultra & Nurhakki Hakki. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama

Sagara, Satria “*Gambaran Online Gamer,*” *Empati*, 2 (April, 2018), 419.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, A. (2020). *Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi 1-15*. Deepublish.

JURNAL DAN SKRIPSI:

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.

APJII (2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia, Diperoleh 28 Januari 2021.

Aprilia, Winda. (2013). Resiliensi Dan Dukungan Sosial Pada Orang Tua Tunggal (Studi Kasus Pada Ibu Tunggal Di Samarinda). *Psikoborneo*, 1(4), 157-163

Burhan, 2005. Pengertian Game Online. Diakses tanggal 28 Januari dari <http://does.google.com>

Delvi. (2019). Pola Komunikasi interpersonal Orang Tua pada anak Remaja Dalam mengatasi pecandu *game online mobile legend* di Komplek Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.

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.

- Ho, Wu (2014). *Kepuasan Dalam Membeli Skin Mobile Legend*. Pengaruh Skin Terhadap Minat dalam Bermain Game Online Mobile Legend.
- Indahtiningrum, F. (2013) Hubungan Antara Stres Dengan Kecanduan Video Game Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. Universitas Surabaya.
- 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.
- Rani, Devita. Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Universitas Medan Area, Tahun 2018. Diakses pada 25 November 2020.
- Rizal, J. F. (2021). *Peran Bimbingan Keagamaan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Anak Bermain Game Online Mobile Legend Usi 12-14 di Desa Mayonglor Jepara* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- 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.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja di
- Yusuf, Syamsu L.N., M. Pd. (2011:51). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Sosial Psikologis. Remaja Rosdakarya.

INTERNET :

[Model-model Penelitian Kualitatif - Program Studi Ilmu Komunikasi \(uii.ac.id\)](http://uii.ac.id)

[Pola asuh orangtua dan pengaruhnya pada anak \(binus.ac.id\)](http://binus.ac.id)

[Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Halaman all - Kompasiana.com](http://Kompasiana.com)

[Aldi Puji Septian: RELATIONAL DIALECTICS THEORY](#)

