

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan dan mendeskripsikan hasil penelitian dengan menyajikan data hasil penelitian mengenai Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur. Peneliti akan memaparkan hasil penelitian secara kualitatif, Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan hasil dengan menggunakan landasan teori sebagai acuan dalam menganalisis temuan penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk lebih memahami dan menggambarkan realitas yang kompleks.

Penelitian ini sendiri dilakukan berdasarkan tujuan dari penelitian, yaitu untuk mengetahui Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur. Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam langsung terhadap beberapa informan. Peneliti kemudian menggunakan teknik observasi mendalam untuk melengkapi fakta yang telah di temukan di lapangan. Informan yang ditemui adalah remaja Kebon Kelapa Tunggal yang mengalami kecanduan dan memahami game online tersebut. Informasi yang dipaparkan mengambil bentuk data utama yang nantinya diuraikan secara lebih terperinci. Dalam tahap analisis, langkah yang dikerjakan oleh peneliti adalah mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data dan melakukan penarikan kesimpulan data secara mandiri.

4.1.1. Profil Informan

Dalam penelitian ini, informan adalah orang yang memberikan pemahaman informasi tentang masalah penelitian. Informasi yang diperoleh dari informan berupa data yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam langsung yang berkaitan dengan masalah yang akan disajikan sebagai justifikasi. Informan yang dipilih peneliti diharapkan mampu memberikan gambaran lengkap

mengenai situasi komunikasi interpersonal dalam keluarga, termasuk aspek emosional, sikap, dan nilai yang terlibat dalam interaksi orang tua dan anak pecandu game online. dan informan yang terlibat juga karena mereka memiliki pengalaman langsung dan pengetahuan mendalam tentang fenomena yang diteliti, yaitu komunikasi antara orang tua dan anak yang mengalami kecanduan game online. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara mendalam kepada empat orang tua dan anak yaitu sebagai berikut:

1. Profil Informan Pertama

Wawancara dengan Bapak Boy Tito Waluyo dan Ibu Lis selaku Orang Tua informan 1 pada penelitian ini dengan anak nya yang bernama Andreansyah yang merupakan anak pecandu game online Mobile Legends. Bapak Boy Tito Waluyo berumur 45 Tahun dan bekerja sebagai pegawai swasta dan Ibu Lis berumur 46 Tahun sebagai Ibu Rumah Tangga, sedangkan Andre masih berusia 16 Tahun yang duduk di bangku SMA kelas 10 yang bersekolah di SMA Negeri 22 Jakarta.

2. Profil Informan Kedua

Wawancara dengan Bapak Bambang Waluyo Jati dan Ibu Eria Shinta Meilani selaku Orang Tua informan 2 pada penelitian ini dengan anak nya yang bernama Lionel Artamevano yang merupakan anak pecandu game online Mobile Legends. Bapak Bambang Waluyo Jati berumur 45 tahun dan bekerja sebagai wirausaha dan Ibu Eria Shinta Meilani sebagai Ibu Rumah Tangga, sedangkan Lionel Artamevano masih berusia 14 tahun yang duduk di bangku SMP kelas 8 yang bersekolah di SMP Kartika.

3. Profil Informan Ketiga

Wawancara dengan Bapak Budi Subiantoro dan Ibu Suwarni selaku Orang Tua informan 3 pada penelitian ini dengan anak nya yang bernama Dafa Azriel Mardika yang merupakan anak pecandu game online Mobile Legends. Bapak Budi Subiantoro berumur 60 Tahun dan bekerja sebagai Pensiun Pegawai Negeri dan Ibu Suwarni berumur 43 Tahun yang bekerja sebagai Wirausa,

sedangkan Dafa Azriel Mardika masih berusia 17 Tahun yang duduk di bangku SMA kelas 11 yang bersekolah di SMA Negeri 22 Jakarta.

4. Profil Informan Keempat

Wawancara dengan Bapak Ahmad Ariyanto dan Ibu Dewi selaku Orang Tua informan 4 pada penelitian ini dengan anaknya yang bernama Raviqueuma yang merupakan anak pecandu game online Mobile Legends. Bapak Ahmad Ariyanto berumur 41 Tahun dan bekerja sebagai Pegawai Swasta dan Ibu Dewi Sri Rahayu sebagai Ibu Rumah, sedangkan Raviqueuma masih berusia 16 tahun yang duduk di bangku SMA kelas 10 yang bersekolah di SMA Bina Pangudi Luhur.

4.1.2. Gambaran Objek Penelitian

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui perangkat jaringan internet. Game online ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada.

Game online yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi sesuai dengan sifat game online yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah dengan hasil menang atau kalah. Selain itu game online hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh. Game online sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin

banyak orang yang memainkan game online tersebut yang mendominasi memainkan game online.

(Yosua, John, & Evelin, 2023) Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama. Dalam (Yosua, John, & Evelin, 2023) dinyatakan bahwa Game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter), dan lain sebagainya.

Dari beragam jenis game tersebut, salah satu game digital adalah game bergenre MOBA. MOBA atau Multiplayer Online Battle Arena atau biasa disebut action real-time strategy (ARTS) merupakan bagian dari real-time strategy (RTS). Dalam game bergenre MOBA pemain hanya bisa mengontrol satu hero. Hero sendiri, yaitu karakter yang dapat dikendalikan oleh pemain dalam sebuah tim sesaat sebelum game dimulai. Goals dari game bergenre MOBA, yaitu menghancurkan bangunan utama dari markas tim lawan dengan bantuan beberapa prajurit yang dikendalikan oleh sistem secara berkala. Setiap hero memiliki peran (role) dan berbagai kemampuan (skill) yang berbeda-beda serta dapat digunakan untuk berkontribusi kepada tim dalam memenangkan game.

Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) merupakan salah satu genre permainan video game menggunakan strategi, di mana para pemain harus dapat mengarahkan karakter yang digunakan. Selain itu, pemain dapat merasakan permainan yang kompetitif pada game MOBA. Game Mobile Legends: Bang-Bang! dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang game dari Shanghai, China yang bernama Moonton. Game ini telah memiliki jutaan pemain di dunia. Game Mobile Legends adalah permainan video seluler bergenre multiplayer online battle area (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance.

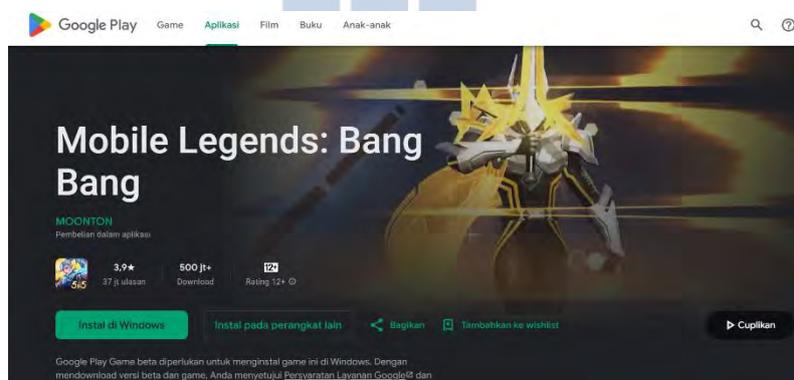
Dirilis pada tahun 2016, game ini makin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, Mobile Legends: Bang Bang mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US1 miliar dengan 44 persen pendapatannya berasal dari luar Asia, menjadikannya game seluler teratas dari genrenya dengan daya tarik paling global. Inspirasi dari Mobile Legends datang dari popularitas genre MOBA di PC, seperti Dota 2 dan League of Legends, namun dengan penyesuaian untuk memenuhi format permainan yang sesuai dengan perangkat seluler.

Setelah dirilis, Mobile Legends dengan cepat mendapatkan popularitas yang besar di Asia Tenggara, terutama di Indonesia, Malaysia, Filipina, dan Singapura. Desain permainan yang ramah pemula, grafis yang menarik, serta mekanika gameplay yang mudah dipelajari dan dipahami, semuanya berkontribusi pada kesuksesan awal game ini. Turnamen-turnamen Mobile Legends pun mulai digelar, menarik perhatian para pemain dan penonton. Meskipun kesuksesannya, Mobile Legends juga mengalami kontroversi. Pada tahun 2017, Riot Games, pengembang League of Legends, mengajukan gugatan terhadap Moonton atas dugaan pelanggaran hak cipta dan kekayaan intelektual terkait dengan desain karakter dan gameplay yang mirip dengan League of Legends. Meskipun terjadi perseteruan hukum antara kedua perusahaan, Mobile Legends tetap berlanjut dan mempertahankan popularitasnya. Mobile Legends terus mengalami pertumbuhan yang signifikan dan ekspansi ke pasar global. Perusahaan Moonton secara aktif berinvestasi dalam memperluas basis pemainnya di luar Asia Tenggara, termasuk di Amerika Utara, Eropa, dan wilayah lainnya. Dukungan turnamen eSports pun semakin meningkat, dengan Mobile Legends menjadi salah satu game yang paling banyak ditonton di platform seperti YouTube dan Twitch.

Moonton terus melakukan pengembangan dan pembaruan pada Mobile Legends untuk menjaga kesegarannya. Mereka secara rutin merilis konten baru, seperti pahlawan (hero) baru, skin, mode permainan, dan peningkatan kualitas

grafis. Hal ini membantu menjaga minat pemain dan memperluas kesempatan bagi pemain baru untuk bergabung dalam pengalaman permainan yang terus berkembang.

Mobile Legends: Bang Bang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton. Suatu game MOBA yang dibuat untuk dimainkan pada smartphone. Game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) hampir sama dengan Arena of Valor (AOV) maupun dengan game android genre MOBA lainnya. Akan tetapi, Mobile Legends: Bang Bang menggunakan sistem permainan atau gameplay lebih mudah dipahami oleh gamers pemula dan juga tampilan yang digunakan lebih menarik sehingga banyak diminati oleh berbagai kalangan. Hal ini menjadikan bermain game online Mobile Legends: Bang Bang sebagai media untuk mengisi aktivitas hiburan yang mudah dilakukan. Mobile Legends: Bang Bang saat ini di play store dan app store mencapai 37 Juta lebih ulasan, Memiliki 3,9 rating bintang, dan 500 Juta yang mendownload game ini.



Gambar 4. 1 Data Jumlah Pengguna yang Mendownload Mobile Legends di Aplikasi Play Store

Sumber : <https://play.google.com/store/search?q=mobile+legend&c=apps&hl=en>

Selain itu, game ini juga telah banyak mengadakan kompetisi baik pada tingkat nasional maupun internasional. Pemain Indonesia cukup dikenal oleh pemain di berbagai negara, hal ini dapat ditemukan dalam Leaderboard Ranked Game yang menunjukkan adanya dominasi para pemain Indonesia. Esport di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang cepat dalam beberapa tahun terakhir, dan salah satu game yang paling populer adalah Mobile Legends. Game

ini telah menjadi sangat populer di Indonesia karena kesederhanaannya yang memungkinkan siapa saja untuk bermain, serta komunitas yang kuat yang terbentuk di sekitar game tersebut. Perkembangan esports Mobile Legends di Indonesia telah ditunjang oleh beberapa faktor, termasuk popularitas game itu sendiri dan adanya kompetisi yang diadakan secara reguler. Salah satu kompetisi yang paling penting adalah MPL (Mobile Legends Professional League) Indonesia, yang merupakan liga esports profesional yang diadakan setiap tahun. Kompetisi ini menarik banyak tim dan pemain yang berbakat.

Selain itu, perkembangan esports Mobile Legends di Indonesia juga ditunjang oleh munculnya banyak streamer dan content creator yang mengambil bagian dalam kompetisi ini. Mereka membuat konten tentang Mobile Legends dan menyediakan tutorial dan tips untuk pemain pemula. Hal ini membuat game lebih mudah diakses dan lebih populer bagi masyarakat luas. Perkembangan esports mobile legend di Indonesia juga di dukung oleh beberapa organisasi esports yang memiliki fokus pada game ini seperti EVOS Esports dan Rex Regum Qeon yang telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan esports di Indonesia. Secara keseluruhan, perkembangan esports Mobile Legends di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang cepat dan menjanjikan. Dengan semakin banyak kompetisi yang diadakan dan semakin banyak pemain yang berbakat yang muncul, diharapkan dapat terus meningkatkan popularitas dan kualitas esports di Indonesia.

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu game mobile yang sangat digemari di Indonesia. Hal ini tidak lain dikarenakan banyaknya turnamen yang diadakan di negara ini, salah satunya adalah Mobile Legends Professional League (MPL) dan M-Series. Kedua turnamen ini merupakan ajang kompetisi utama bagi para pemain MLBB di Indonesia dan telah memberikan kontribusi yang besar dalam mengembangkan industri esports di negara ini.

MPL merupakan turnamen yang diadakan oleh Moonton, pengembang game MLBB, dengan dukungan dari berbagai sponsor. Turnamen ini diikuti oleh tim-tim terbaik di Indonesia yang bersaing untuk menjadi juara dan

memenangkan hadiah uang yang cukup besar. MPL juga menjadi ajang yang sangat ditunggu-tunggu oleh para fans MLBB di Indonesia, yang akan datang ke arena untuk menyaksikan pertandingan secara langsung. Sementara itu, M-Series merupakan turnamen yang diadakan oleh MSC (Mobile Legends Southeast Asia Cup), yang menyatukan tim-tim dari berbagai negara di Asia Tenggara. Turnamen ini menyediakan kesempatan yang sama bagi semua tim untuk menunjukkan kemampuan mereka dan bersaing dengan pemain-pemain terbaik di kawasan. M-Series juga menjadi ajang yang sangat ditunggu-tunggu oleh para fans MLBB di seluruh Asia Tenggara dan menjadi salah satu turnamen yang sangat bergengsi di kawasan.

Kedua turnamen ini sangat berperan dalam mengembangkan industri esports di Indonesia. Dalam hal ini, mereka memberikan kesempatan bagi para pemain untuk menunjukkan kemampuan mereka dan memperoleh pengakuan serta dukungan dari para fans dan sponsor. Selain itu, turnamen ini juga memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan minat dan partisipasi masyarakat Indonesia dalam dunia esports.

Mobile Legends: Bang Bang telah menjadi salah satu game MOBA paling sukses dan berpengaruh di dunia, dengan jutaan pemain aktif dan basis penggemar yang kuat di seluruh dunia. Kesuksesannya mencerminkan potensi besar dari industri game mobile dan menunjukkan bahwa game mobile juga dapat menciptakan pengalaman bermain yang mendalam dan kompetitif. Mobile Legends menawarkan pertarungan tim 5 vs 5 di arena virtual. Setiap pemain memilih karakter pahlawan unik dengan kemampuan khusus untuk melawan tim lawan. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menghancurkan "Crystal" atau "Nexus" lawan, yang merupakan struktur pusat dari markas musuh.

Pemain dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan rekan tim mereka melalui obrolan dan sistem notifikasi dalam game. Selain itu, terdapat peta besar dengan area berbeda seperti hutan, sungai, dan jalan yang harus dilalui untuk mencapai markas musuh. Setiap karakter memiliki peran yang berbeda dalam tim, seperti penyerang, pendukung, tank, atau penyembuh, sehingga kerja tim

dan strategi yang efektif sangat penting untuk meraih kemenangan. Mobile Legends mencakup fitur-fitur seperti mode permainan yang berbeda, sistem peringkat untuk mengukur keterampilan dan kemajuan pemain, serta kemampuan untuk meningkatkan pahlawan dan mengumpulkan item dalam game. Berikut ini merupakan beberapa keunggulan yang dimiliki oleh game online Mobile Legends, diantaranya:

1. Alur Permainan

Mobile Legends 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.

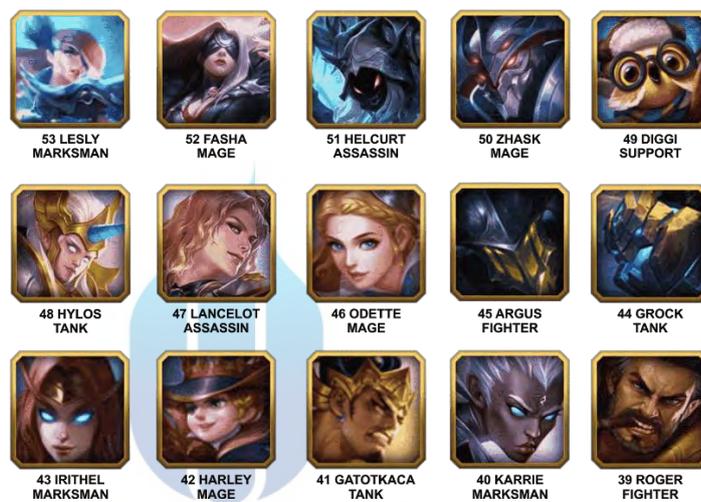
Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan EXP berguna untuk menaikkan level hero saat permainan berlangsung.

2. Karakter atau Hero

Pada dasarnya, karakter dalam Mobile Legends dibedakan menjadi 6 peran (role) di antaranya: marksman, fighter, tank, mage, assassin dan support. Setiap peran mempunyai spesialisasi dan kemampuan yang unik. Total jumlah hero per November 2021, baik pada server orisinal (original server) maupun lanjutan (advance server) adalah 107 hero. Namun per November 2024, total jumlah hero yang sudah rilis sebanyak 126 hero. Untuk memiliki karakter dalam Mobile Legends dibagi menjadi dua cara yaitu mendapatkan secara gratis atau dengan cara membeli.

Moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan pangsa 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), Gatotkaca serta Kadita (terinspirasi terinspirasi dari Gatotkaca karya Is Yuniarto serta dari Nyi Roro Kidul; Indonesia), dan Badang (Malaysia).



Gambar 4. 2 Karakter dan Hero Mobile Legends

Sumber : <https://www.mlbblover.web.id/2017/12/urutan-hero-mobile-legends.html>

Dalam game Mobile Legends, hero dibagi menjadi beberapa tipe yakni Fighter, Tank, Marksman, Mage, Support dan Assasin. Berikut ini penjelasannya:

1. Assassin

Bisa dibilang hero ini banyak diminati. Pasalnya, hero ini memiliki damage yang cukup tinggi dan sangat lincah dalam permainan. Belum lagi, hero ini memiliki skill yang mampu membuat karakternya kebal terhadap serangan lawan.

2. Tank

Hero ini menjadi tameng bagi hero lain saat menyerang lawan. Hero ini sangat cocok berada di garis depan untuk membuka jalan bagi rekan setimnya. Walaupun memiliki pertahanan yang kuat, hero tank tak memiliki damage yang mumpuni. Walaupun begitu, hero ini mampu memecah belah formasi lawan.

3. Marksman

Hero tipe ini memiliki skill dan basic attack yang tinggi. Selain itu, Marksman memiliki jangkauan skill area yang besar. Hero satu ini memiliki peran besar saat membunuh lawan.

4. Fighter

Hero ini memiliki skill yang tidak mengandalkan "mana energi" yang dimiliki tiap hero. Selain itu, hero tipe fighter memiliki damage dan basic attack yang mumpuni yang bernama "Warmonger".

5. Support

Dalam permainan hero tipe ini kerap dijadikan 'kambing hitam' saat kalah. Namun, peran hero ini penting juga dalam permainan, bisa mendukung serangan tim saat menghadapi lawan.

6. Mage

Hero dengan tipe Mage sering membuat lawan takut. Hal itu dikarenakan hero ini memiliki damage yang besar. Dengan dibekali efek ability yang tinggi, hero satu ini kerap dijadikan petarung untuk mendukung hero lainnya saat menyerang.

3. Mode Permainan

1. Classic

Mode ini memberikan kesempatan kepada para pemain untuk bertanding 5 lawan 5 tanpa khawatir turun peringkat apabila kalah. Mode Classic cocok untuk pemula yang perlu membiasakan diri dengan Mobile Legends. Pada mode ini, pemain dapat dengan bebas memilih

hero yang kamu miliki, ditambah hero gratis mingguan dan trial. Namun, dalam satu tim tidak bisa ada hero yang sama.

2. Rank

Pada mode ini, kamu akan dicocokkan oleh sistem dengan lawan dengan kekuatan yang sama. Pemain dapat mengundang teman untuk bermain dengan catatan punya peringkat bersama.

Ada total 7 divisi dalam mode Rank: Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, dan Mythic.

3. Draft Pick

Dalam mode ini, pemain memiliki sekitar 32 detik untuk memilih hero yang akan diblokir / tidak dapat diputar. Hanya anggota ke-4 dan ke-5 dari setiap tim yang dapat mencekal 2 hero. Setelah hero tertentu dilarang, kedua belah pihak akan bergiliran pada rotasi 1/2/2/2/1, memilih hero untuk memasuki pertempuran. Kamu tidak dapat memilih hero yang telah dipilih oleh pemain lain.

4. Brawl

Mode ini hanya berisi satu lajur dan dua menara yang masing-masing mempertahankan pangkalan di kedua tim. Pertandingan Brawl biasanya berakhir dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan Mode Classic dan Rank. Mode ini cukup cocok untuk meningkatkan skor kredit yang hilang karena laporan dan perilaku AFK.

5. Human vs A.I

Mode game ini akan memberikan kesempatan bagi kamu untuk melakukan pertarungan 5 lawan 5 sama seperti mode lainnya. Namun, pemain diarahkan bermain bersama pemain sungguhan namun, yang bersaing dengan gameplay yang dikendalikan oleh program kecerdasan buatan game itu sendiri.

4. Senjata Mobile Legends

Beberapa nama senjata di Mobile Legends adalah:

- Renner, Senjata yang menembakkan proyektil dengan Charge Attack.
- Bennet, Senjata yang berguna untuk menghabiskan Minion dan memberikan efek Slow kepada lawan.
- Wesker, Senjata seperti rifle yang menembak secara terus menerus.
- Nibiru, Senjata tipe Shotgun yang mengunci target saat menembak.
- SMG.
- Sniper.
- Roket.
- Shotgun.
- Tombak.
- Kapak.

4.2 Hasil Pembahasan

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di kalangan warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan, peneliti menganalisa berdasarkan hasil wawancara mendalam kepada narasumber, yang mendukung teori dan menjelaskan secara rinci semua data yang menjadi objek penelitian. Selain itu, peneliti juga menganalisa semua data penelitian sesuai dengan fakta yang sebenarnya secara keseluruhan mengenai komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di kalangan warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan yang ada.

Alasan peneliti memilih objek penelitian ini adalah proses komunikasi interpersonal. Dimana orang tua sebagai komunikator menyampaikan informasi kepada anak remaja mereka masing-masing untuk memberikan pesan berisi pengetahuan, bimbingan, nasehat maupun aturan terhadap bermain game online. Komunikasi ini perlu dilakukan agar dapat mengarahkan anak menjadi perilaku yang baik dan tidak kecanduan akan game online. Penelitian ini menunjukkan laki-

laki lebih mudah menjadi candu terhadap game online dan cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain dibandingkan perempuan. Laki-laki umumnya lebih tertarik pada jenis game yang bersifat kompetitif, penuh tantangan, dan memiliki unsur kekerasan atau aksi, seperti game FPS (first-person shooter) dan MMORPG, yang memang dirancang untuk memicu adrenalin dan rasa ingin menang. Dan pada wilayah ini juga terdapat mayoritas laki laki yang kecanduan akan game online. Hal ini, membuat menarik penulis untuk meneliti lebih lanjut, Dikarenakan kecanduan game online, terutama di kalangan anak-anak dan remaja, telah menjadi fenomena yang semakin umum. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak negatif dari kecanduan tersebut terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, serta ingin mengetahui bagaimana komunikasi orang tua dapat berperan dalam mengatasi masalah ini.

Untuk mendapatkan hasil yang relevan dengan penelitian yang ada, maka peneliti melakukan penelitian atau observasi dalam bentuk wawancara mendalam dengan pihak-pihak yang terkait. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif yang sesuai dengan metode penelitian dan dapat diuraikan secara deskriptif. Maka, hasil dari penelitian ini dapat mengacu pada identifikasi masalah yang ingin diketahui oleh peneliti dan dalam menyajikan penelitian ini, peneliti berbicara tentang apa yang informan katakan kepada mereka tentang seberapa baik orang tua dan anak pecandu game online berbicara satu sama lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, berikut adalah penjelasan dari hasil wawancara mendalam pada seluruh narasumber yang dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif yang sesuai dengan metode penelitian dan dapat diuraikan secara deskriptif. “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan” merupakan judul penelitian yang dibuat dari perbincangan dengan 5 orang tua dan anaknya yang kecanduan. **A. Bagaimana Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan, sebagai berikut:**

1. Keterbukaan (*openness*)

Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Perlu adanya juga jalur komunikasi yang terbuka antara orang tua dengan anak. Tidak semua riwayat keluarga harus segera diungkapkan yang terpenting adalah kedua orang tua dan anak bersedia membicarakan perjuangan mereka. Akan lebih mudah untuk berbicara dengan orang tua kita disini karena mereka sudah mengetahui sudut pandang kita. Ketika seorang anak juga sudah merasa nyaman untuk terbuka kepada kedua orang tua, mereka bersedia mendiskusikan topik apapun kepada orang tuanya. Tentu saja, hal ini tidak mudah untuk dilakukan, dan dapat menimbulkan rasa sakit hati dan kebencian antara orang tua dan anak-anak mereka. Sejauh mana orang tua dan anak-anak mereka yang kecanduan game mampu berbicara secara terbuka tentang masalah tersebut merupakan ukuran dari setidaknya tiga karakteristik berbeda dari komunikasi antarpribadi mereka. Untuk memulainya, orang tua harus percaya diri dan mudah didekati saat berkomunikasi langsung dengan anak-anak mereka. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang bersedia membuka diri dengan cara yang sehat. Kedua, keterbukaan dan penerimaan orang tua terhadap kekhawatiran anak-anak mereka mengenai kebiasaan bermain game, sebagaimana dibuktikan oleh reaksi alami mereka terhadap kekhawatiran anak-anak mereka. Ketiga, dalam hal emosi dan kondisi mental, orang tua bertanggung jawab atas keaslian dan keakuratan emosi dan kondisi mental yang mereka sampaikan ketika berhubungan dengan anak-anaknya.

Keterbukaan antara orang tua dan anak memainkan peran penting dalam menciptakan hubungan yang sehat, mendukung perkembangan emosional, dan membantu membangun kepercayaan. Keterbukaan juga dapat menciptakan hubungan yang lebih harmonis dan membantu dalam mengatasi dampak negatif dari kecanduan tersebut. Melalui komunikasi yang terbuka orang tua dapat menjelaskan dampak dari kecanduan game online, orang tua juga berusaha mendengarkan dan memahami perasaan anak, anak juga merasa dihargai dipahami tanpa harus dihakimi, keterbukaan juga membuat saling jujur dan mampu saling memahami dan percaya satu sama lain.

Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Boy Tito Waluyo selaku informan 1 dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Keterbukaan yang saya lakuin sih kak dengan ngasih ruang buat anak untuk berbicara dan mendengarkan mereka tanpa menghakimi, Biasanya yang saya tuh saya pengen tau dan nanyain bagaimana sih cerita hari hari mereka, Saya berusaha buat terbuka dengan anak tentang game online, dengan mengajak berdiskusi mengenai waktu bermain dan dampaknya pada mereka.”

Selanjutnya, menurut Andre yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa:

“Sebenarnya nyaman kak terbuka sama orang tua apalagi orang tua saya berusaha untuk mengajak diskusi mengenai dampak game online.”

Dari pernyataan diatas bahwa keterbukaan yang orang tua dan anak pecandu game online rasakan sangat penting karena dapat memberikan ruang untuk anak berbicara dan mendengarkan dan dengan keterbukaan orang tua mengetahui bagaimana cerita yang dilakukan sehari hari oleh anak mereka dan orang tua juga akan selalu berusaha mengajak diskusi mengenai dampak game online.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Ibu Eria Shinta Meilani selaku orang tua informan 2 dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Keterbukaan menurut ya kak dengan saya gak nyembunyiin hal-hal penting dari anak, tetapi tetap menjaga batasan batasan tertentu, Saya sering menceritakan pengalaman pribadi saya kak ke anak, baik yang menyenangkan maupun engga, agar mereka dapat mencontoh hal tersebut, Biasanya yang saya lakukan menanyakan dan mendengarkan apa alasan anak saya sangat gemar bermain game online.”

Lebih lanjut Fano sebagai anak penggemar game online Mobile Legends mengatakan bahwa:

“Nyaman sih kak, soalnya orang tua saya selalu berusaha menanyakan alasan saya suka bermain game online, walaupun saya paham mereka pasti gasuka kalau saya kecanduan game online, tapi mereka selalu berusaha untuk terbuka.”

Dari pernyataan Ibu Shinta dan Fano bahwa keterbukaan yang mereka alami dengan selalu berusaha saling bertukar cerita tanpa harus menyembunyikan hal hal tertentu, dengan terbuka juga anak paham kalau orang tua mereka pasti tidak suka anaknya kecanduan game online.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Ibu Dewi selaku orang tua informan 4 dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Keterbukaan juga saya pahami sebagai kemampuan orang tua untuk menasihati anak tanpa terkesan menyalahkan atau memarahi, melainkan dengan cara yang lembut dan mengajak anak berdiskusi, dengan mengajarkan keterbukaan apapun dengan anak untuk mengungkapkan perasaan dengan kata-kata dan menyelesaikan apapun dengan tenang, bukan dengan emosi yang berlebihan kak, sehingga komunikasi menjadi lebih efektif. Biasanya Saya dan ayahnya sih mengajak anak untuk berdiskusi tentang game online dan kegiatan positif lain yang bisa dilakukan bersama keluarga agar anak tidak terlalu fokus hanya pada game dan anak juga memiliki keseimbangan antara game dengan kegiatan lain kak.”

Lebih lanjut Raviq sebagai anak penggemar game online Mobile Legends mengatakan bahwa:

“Nyaman kak karena orang tua saya selalu berusaha mendengarkan saya, saya juga selalu berusaha mendengarkan apa yang diinginkan orang tua kak, walaupun masih sampai sekarang sulit meninggalkan game online.”

Dari pernyataan Ibu Dewi dan Raviq bahwa keterbukaan yang mereka alami dengan selalu berusaha saling mendengarkan satu sama lain dan cara yang ibu Dewi lakukan dengan tetap mengambil keputusan yang akan berdampak pada anak mereka walaupun anak mereka juga masih sulit meninggalkan game online, tapi anak selalu berusaha mendengarkan agar bisa saling memahami perasaan satu sama lain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dapatkan bahwa kepribadian orang tua dan anak pecandu game online memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setiap anak memiliki respon yang berbeda ketika diajak berbicara

dengan orang tua nya. anak yang nyaman dan selalu berusaha terbuka dan menceritakan kepada orang tua. Dan komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak komunikasi yang berjalan efektif. Komunikasi berjalan dengan efektif jika terjadi jalur komunikasi yang terbuka terhadap kedua orang tua dan anak. Dengan keterbukaan akan membantu orang tua dan anak pecandu game online belajar lebih banyak tentang kesukaan dan ketidaksukaan satu sama lain, serta pemikiran dan perasaan mereka. Mengasuh anak pecandu game online akan mudah jika orang tua benar-benar memahami anaknya. Peran orang tua sebagai komunikator merupakan contoh yang baik sudah berusaha terbuka kepada anak anaknya, dan pastinya setiap orang tua akan selalu mengajak anaknya berkomunikasi secara langsung karena penting bagi mereka dalam membantu anak mengatasi kecanduan bermain game online. Setiap orang tua juga pasti selalu berusaha menginginkan anaknya yang terbaik. Orang tua juga harus memberikan rasa nyaman dengan mampu memahami perasaan anak dan menghargai cara mereka terbuka dan berbagi pengalaman. Dengan keterbukaan terciptanya komunikasi yang efektif antara kedua orang tua dan anak.

Namun sayangnya komunikasi interpersonal antara Bapak Budi dan Dafa tidak terjalin keterbukaan yang efektif dikarenakan anak yang sulit terbuka dengan orang tua sementara orang tua sudah berusaha untuk membangun komunikasi yang terbuka kepada anak. Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Budi, selaku informan 3 dalam penelitian ini, yang mengatakan bahwa :

“Keterbukaan yang saya pahami kak dengan mampu saling memahami dan percaya satu sama lain antara saya sebagai orang tua dengan anak, Kalau saya sih sebagai orang tua secara teratur mengajak komunikasi dan berdiskusi tentang masalah yang anak alami maupun keluarga, Saya jujur kepada anak bahwa saya khawatir tentang dampak negatif game online, seperti kecanduan atau pengaruh buruk dari interaksi di dalam game online.”

Selanjutnya, menurut Dafa sebagai anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Saya kurang nyaman kak, soalnya saya tau papa khawatir dan papa juga selalu nasehatin saya untuk ngurangin main game online, jadi saya jarang cerita lagi soal game online.”

Dari pernyataan Bapak Budi dan Dafa bahwa keterbukaan yang orang tua lakukan dengan mengajak komunikasi mengenai hal apapun termasuk game online, dan orang tua jujur akan khawatir anaknya bermain game online, namun Dafa sebagai anak justru kurang nyaman terbuka karena takut membuat orang tuanya khawatir walaupun anak paham maksud dari orang tua.

2. Empati (empathy)

Bagi orang tua, empati berarti mampu merasakan apa yang dirasakan anak pecandu game online dan memahami suatu masalah dari sudut pandang anak pecandu game online. Bagi anak pecandu game online, empati berarti mampu merasakan apa yang dirasakan orang tuanya dan memahami suatu masalah dari sudut pandang orang tuanya. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ibu Lis, selaku orang tua informan 1 dalam penelitian ini, yang mengatakan bahwa :

“Saya berusaha tidak langsung melarang atau memarahi saat anak ingin bermain game, melainkan berdiskusi tentang waktu yang tepat dan batasan yang sehat, dan saya berusaha kalau anak kenapa kenapa saya sebisa mungkin menanyakan hal tersebut, tetapi jika anak belum siap bercerita ya saya akan tunggu emosi anak mereda kak.”

Selanjutnya, menurut Andre yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa:

“Kalau saya sih kak tetep menghargai dengerin mereka, walaupun jarang juga karna kebetulan saya juga lagi fokus bermain game online, karena saya paham orang tua saya peduli dengan saya dan yang penting saya tetep berusaha dengerin orang tua.”

Dari pernyataan Ibu Lis dan Andre diatas bahwa empati yang dilakukan kepada orang tua berusaha mendengarkan pengalaman anak bermain game online, beliau berusaha memahami perasaan dan selalu menanyakan apa yang anak rasakan dalam setiap situasi tertentu, dan anak merespon dengan tetap berusaha mendengarkan mereka walaupun anak fokus bermain game online, karena anak paham yang orang tuanya lakukan itu karena mereka peduli dengan anak mereka.

Selanjutnya Bapak Bambang Waluyo Jati selaku informan dalam penelitian ini, yang mengatakan bahwa :

“Mencoba selalu ada disaat mereka butuh saya sebagai orang tua, dan berusaha menanyakan perasaan yang mereka sedang alami, Saya berusaha menunjukkan kepedulian saya dengan mengajak diskusi bahwa jika kecanduan bermain game online mempunyai dampak dampak negatif terhadap kehidupan, membuatnya lupa tanggung jawab dan kewajibannya.”

Selanjutnya Fano sebagai anak penggemar game online Mobile Legends mengatakan bahwa:

“Saya senang sih kalau orang tua saya berusaha menanyakan saya, tapi kadang saya bingung mau cerita apa kak, mungkin saya lebih ngerespon sewajarnya kak, kaya yaudah dan iya.”

Dari pernyataan Bapak Bambang Waluyo Jati dan Fano diatas bahwa empati yang dilakukan kepada orang tua mencoba selalu ada disaat mereka membutuhkan saya sebagai orang tua, dan berusaha menanyakan perasaan yang mereka sedang alami, dan Lionel Artamevano sebagai anak senang karena orang tua sudah berusaha menunjukan empati dengan berusaha menanyakan anaknya, dan orang tua berusaha menunjukkan kepedulian dengan mengajak diskusi bahwa jika bermain game online mempunyai dampak dampak negatif yang membuat anak lupa akan tanggung jawab dan kewajibannya.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Bapak Ahmad Ariyanto selaku informan pada penelitian ini yang mengatakan:

“Saya ngasih kebebasan mereka melakukan aktivitas yang mereka sukai, sebagai orang tua juga saya berusaha menciptakan suasana positif di rumah dengan membahas pengalaman bermain game secara terbuka dan sebelum saya memberikan nasehat saya harus memahami perasaan anak saya baru habis itu saya menjelaskan dampak dari kecanduan game online terhadap perkembangan anak, agar anak selalu merasa diperhatikan dan diperdulikan. Saya juga semaksimal mungkin untuk selalu menjaga hubungan baik dengan anak, dengan cara menerapkan tolong, maaf dan terimakasih. Karena itu menurut saya tugas menjadi orang tua yang baik tetap ikut berperan penting dan memberikan contoh yang baik kepada anak.”

Selanjutnya menurut Raviq, yang juga merupakan anak penggemar game online Mobile Legends mengemukakan hal yang sama bahwa:

“Walaupun saya sangat suka game online kak dan juga pada saat saya bermain game saya orangnya tidak mau diganggu tetapi kalo sudah orang tua saya yang menasehati dan mereka mengajak saya berbicara saya selalu mendengarkan orang tua saya dari pada game yang saya mainkan kak, karena saya tahu mereka peduli dengan saya.”

Dari pernyataan diatas yang diungkapkan oleh Bapak Ahmad Ariyanto dan Raviq bahwa empati yang dilakukan terhadap orang tua sangat penting bagi anak karena orang tua ikut bereperan penting dan harus juga memberikan contoh yang baik kepada anak karena pastinya anak belajar dari orang tua dan Bapak Ahmad juga selalu menerapkan tolong, maaf dan terimakasih kepada anak agar anak dapat mencontoh hal baik dari kedua orang tuanya.

Peneliti mengemukakan bahwa dari hasil wawancara dan observasi diatas dapat dipahami dalam hubungan yang terjadi antara orang tua dan anak terjadi komunikasi yang efektif dikarenakan cukupnya empati dari orang tua terhadap perasaan anak mereka yang bermain game online. Karakteristik orang tua dan anak pecandu game online itu berbeda beda ada orang tua yang mengajak komunikasi dengan menyampaikan menggunakan pemikiran mereka ada juga orang tua yang berusaha belajar menerima perspektif anaknya mengenai game online, ada juga orang tua yang berusaha menyampaikan dan menasehati anaknya dengan pelan. Dengan begitu juga kita sebagai peneliti mengetahui bahwa setiap anak pecandu game online memiliki respon yang berbeda, dan sebagai orang tua penting untuk menghargai perasaan dan waktu mereka.

Komunikasi yang baik dengan anak pecandu game online dapat dibangun dengan menghormati kebutuhan dan perasaan mereka sambil membuka pembicaraan dengan kalimat sapaan yang indah atau sopan terhadap anak pecandu game online.

Ketika orang tua menunjukkan empati kepada mereka, anak merasa diperhatikan dan diperdulikan oleh kedua orang tua, anak juga merasa orang tua cukup memahami perasaan mereka. Keterlibatan aktif orang tua dalam kehidupan anak misalnya dengan berbicara tentang minat anak, termasuk tentang game, atau

berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Orang tua juga berperan aktif dalam perkembangan anak dengan memberikan empati, nasehat dan contoh yang baik yang akan dijadikan pembelajaran dan contoh untuk anaknya. Dan anak walaupun mereka masih kecanduan game online, masih suka lupa dan belum menjalankan nasehat dari orang tua tetapi anak berusaha menghargai cara orang tua berempati kepada anaknya.

Namun sayangnya empati yang dilakukan Ibu Suwarni dan Dafa tidak terjalin efektif dikarenakan anak yang sangat acuh terhadap empati yang orang tuanya berikan, anak sering menyepelkan dan tidak menjalankan nasehat dari orang tua. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Suwarni, selaku orang tua informan 3 dalam penelitian ini, yang mengatakan bahwa :

“Saya biasanya kak mengajak anak berdiskusi bersama dan memberikan alasan kenapa saya khawatir jika anak bermain game online terlalu fokus sampai meninggalkan tanggung jawabnya, dan betul yg disampaikan papanya sih kak, karena anak susah untuk dinasehati pelan pelan mungkin memberikan nasehat dengan tegas walaupun kadang masih belum maksimal.”

Lebih lanjut Dafa sebagai anak penggemar game online Mobile Legends mengatakan bahwa:

“Lebih ke nyuekin aja sih kak soalnya saya juga masih suka kecanduan terus lupa sama nasehat orang tua saya, kaya dengerin doang tapi gatau mau ngejalaninnya dan ngejawab gimana.”

Dari pernyataan diatas yang diungkapkan oleh Ibu Suwarni dan Dafa bahwa yang dilakukan Ibu Suwarni kepada anak dengan selalu berusaha tidak menghakimi anak dan mengajak diskusi anak mengenai bahaya kecanduan game online, dan orang tua berusaha memahami perasaan anak dengan memperbolehkan anak bermain game sesekali. Namun sayangnya respon anak tidak bisa menghargai empati orang tua karena disini anak masih suka mengabaikan dampak kecanduan game dan lupa akan nasehat orang tua.

3. Dukungan (supportiveness)

Setiap orang tua yang berbicara dengan anak pecandu game online mereka berkomitmen untuk mendorong percakapan terbuka. Orang tua juga harus lebih sering mengajak anak untuk komunikasi, apalagi anak yang sudah kecanduan game online, perlu memperdalam lagi komunikasi interpersonal. Orang tua juga seharusnya perlu mendukung anak dengan menetapkan batasan waktu bermain game online, mendorong aktivitas lain, mendukung hal positif yang dilakukan anak, menasehati tentang bagaimana dampak dari kecanduan game online.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Boy Tito Waluyo, selaku informan 1 dalam penelitian ini, yang mengatakan bahwa :

“Saya mendorong dan memberikan dukungan kepada anak mengenai kegiatan positif lainnya serta memberikan bimbingan untuk tujuan yang pengen mereka capai, dan soal kecanduan game online kalau saya berusaha memberikan batasan bermain game online, jadi ada waktu dan hari tertentu jika ingin bermain game online.”

Selanjutnya, menurut Andre yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa:

“Sebetulnya kak dukungan mereka sangat membantu, namun saya juga perlu motivasi dari diri sendiri agar bisa berhenti kecanduan game online. Apalagi juga temen temen saya banyak yang main mobile legends, jadi saya gamau sampe ketinggalan jauh kak.”

Dari pernyataan Bapak Boy dan Andre diatas bahwa dukungan yang diberikan kepada orang tua untuk anaknya sangat penting, orang tua selalu berusaha mendorong dan memberikan dukungan kegiatan mengenai kegiatan positif serta berusaha memberikan batasan bermain game online untuk membantu mendukung anak dari kecanduan game online namun menurut anak juga mereka perlu dapat memotivasi diri mereka sendiri walaupun dukungan orang tua juga sangat membantu.

Selanjutnya Bapak Bambang Waluyo Jati selaku informan dalam penelitian ini juga mengemukakan hal yang sama bahwa:

“Saya selalu memberikan pujian ketika anak mencapai sesuatu, sekecil apa pun, untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka, Saya

mencoba memberikan pujian dan apresiasi ketika anak berhasil mengurangi waktu bermain game dan memilih aktivitas positif selain main game.”

Selanjutnya Fano sebagai anak penggemar game online Mobile Legends mengatakan bahwa:

“Orang tua saya selalu memberikan pujian kak kalau saya bisa mengurangi game online namun sebenarnya yang saya butuhin sekarang tuh emang kesadaran diri saya yang harus bisa merubah pola pikir saya kak, sama ya game tuh udah jadi hobi buat saya kalau gamain sekali tuh kaya gelisah banget kak.”

Dari pernyataan Bapak Bambang Waluyo Jati dan Lionel Artamevano diatas bahwa dukungan yang dilakukan orang tua berusaha dengan selalu memberikan pujian kepada anak agar bisa mengurangi game online itu merupakan cara yang baik untuk menunjukkan dukungannya kepada anak, namun yang anak perlukan juga adalah kesadaran dari dirinya sendiri dan harus bisa belajar merubah pola pikir mereka. Karena game online sudah dijadikan hobi bahkan jika tidak main game online membuat anak menjadi gelisah.

Lebih lanjut Bapak Budi selaku informan dalam penelitian ini juga mengemukakan hal yang sama bahwa:

“Caranya dengan saya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil keputusan sendiri dalam hal-hal kecil, agar mereka merasa dihargai. Saya berkomunikasi secara terbuka dan tegas dengan anak mendiskusikan dampak negatif dari kecanduan game dan mendiskusikan perasaan mereka terkait permainan.”

Selanjutnya Dafa yang juga sebagai anak penggemar game online Mobile Legends mengatakan bahwa:

“Kayanya gaperlu kak soalnya kadang mereka juga terlalu keras juga kak menasehati saya, walaupun saya tau itu demi diri saya tapi sampai saat ini emang susah juga kak ninggalin mobile legends.”

Dari pernyataan Bapak Budi dan Dafa diatas bahwa dukungan yang dilakukan orang tua bersikap tegas memberikan nasehat kepada anak agar anak bisa sadar atas dampak negatif dari kecanduan game online namun sayangnya anak merasa dukungan orang tua tidak perlu karena orang tua terlalu keras menasehati mereka walaupun anak sadar hal yang dilakukan adalah demi anak dan cara orang tua mendukung juga baik.

Peneliti mengemukakan bahwa dari hasil wawancara dan observasi diatas bahwa semua orang tua pasti akan mendukung anaknya untuk berubah menjadi lebih baik, dan bisa mengurangi kecanduan game online. orang tua juga pastinya selalu mendukung anak pecandu game online meskipun anak tersebut sering bermain game online. Namun sayangnya peneliti juga mengemukakan sering kali dukungan yang diberikan orang tua kepada anak yang kecanduan game online sering kali tidak berjalan dengan baik, salah satunya disebabkan oleh ketidakmampuan anak untuk berubah.

Anak yang kecanduan game online sering kali mengalami ketergantungan yang kuat. Dalam situasi seperti ini, dukungan dari orang tua bisa jadi tidak efektif jika anak tidak mampu mengatasi emosi negatif mereka. Kecanduan game sering kali menciptakan perilaku tertentu yang membuat anak merasa nyaman. Ketika orang tua mencoba memberikan dukungan dengan mengubah rutinitas tersebut atau membatasi waktu bermain, anak justru merasa tidak nyaman dan dilarang. Perubahan ini dapat membuat dukungan orang tua terasa tidak efektif atau bahkan kontraproduktif. Selain itu anak yang kecanduan game mungkin tidak memiliki motivasi internal untuk berubah. Dan karena lingkungan sosial yang mempengaruhi melihat teman mereka yang juga terlibat gemar bermain game online. Mereka mungkin tidak menyadari dampak negatif dari kecanduan game terhadap kehidupan mereka, dan justru hal ini mengganggu mereka lupa akan waktu, kewajiban, tanggung jawabnya, bahkan nilai akademiknya menurun karena kecanduan game online.

Berbeda dengan Bapak Ahmad Ariyanto dengan Raviq yang orang tua memberikan contoh yang baik kepada anak agar anak mengikuti kegiatan positif, dan anak yang merasa terbantu akan dukungan dan saran dari orang tua. Yang akhirnya terjadi komunikasi yang efektif. Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Ahmad Ariyanto selaku informan pada penelitian ini yang mengatakan:

“Saya menyuruh anak untuk mengikuti kegiatan yg positif seperti ikut karang taruna sama saya juga memberikan contoh kegiatan yang positif bukan hanya bermain game online. Saya juga menerapkan rutinitas harian

yang mencakup waktu untuk belajar, bermain, dan bersosialisasi, agar anak memiliki struktur yang jelas.”

Selanjutnya menurut Raviq, yang juga merupakan anak penggemar game online Mobile Legends mengemukakan hal yang sama bahwa:

“Dukungan dari orang tua menurut saya sangat penting, dengan nyuruh saya ikut katar kak itu sangat baik sih kak jadi kadang kalau hari libur kalau ada rapat ya saya jadi gabisa main game online, menurut saya itu ngebantu banget walaupun kalau gaada rapat ya tetep main game sih kak.”

Dari pernyataan Bapak Ahmad Ariyanto dan Raviq diatas bahwa anak menyadari dukungan yang diberikan orang tua juga sangat penting, dan anak juga merasa dukungan dari orang tua membantu dengan menyuruh mengikuti kegiatan positif agar bisa membantu anak dalam mengatasi masalah kecanduan game online.

Jadi dapat disimpulkan hasil wawancara dan observasi diatas setiap orang tua memiliki karakteristik berbeda-beda dalam menunjukkan sikap mendukung terhadap anaknya. Dan setiap anak juga memiliki karakteristik yang berbeda beda. terdapat anak pecandu game online menyadari dukungan dari keluarga dan kedua orang tua sangat penting dan membantu mereka. Dan bahkan ada yang merasa dukungan dari orang tua tidak mereka butuhkan karena orang tua terlalu tegas kepada mereka, dan sayangnya mereka juga memiliki berbagai alasan sangat menyukai game online, bahkan ada yang dijadikan sebagai hobi dan hiburan, ada juga yang harus berubah karena motivasi internal dari mereka sendiri. Bahkan karena melihat lingkungan sosial mereka bahkan teman yang terlibat gemar bermain game online.

4. Sikap positif (positiveness)

Sikap positif yang ditunjukkan oleh orang tua dan anak dalam berkomunikasi. Menghargai dan saling mendengarkan orang lain, keterbukaan antara keduanya yang sangat penting dalam membangun hubungan antara anak dan orang tua. berpikir positif terhadap orang lain, tidak terlalu curiga, dan memberikan kepercayaan satu sama lain. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Dewi yang mengatakan bahwa:

“Alhamdulillah anak saya ngerti sih kak, kalau bundanya udah ngomong dia berusaha dengerin walaupun mungkin ada hal yang ngerasa ganjel di dia tapi anak saya berusaha menghargai pendapat saya asal saya ngebilanginnya pelan pelan.”

Selanjutnya, menurut Raviq yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Saya paham kok kak mereka khawatir, makanya mereka selalu nasehatin saya buat mengurangi main game, makanya saya selalu berusaha mendengarkan nasehat mereka karena saya sadar itu baik untuk saya.”

Dari hasil wawancara dan observasi di atas yang dikemukakan oleh Ibu Dewi terjadinya komunikasi yang efektif dikarenakan sikap positif orang tua yang melihat anak mampu menerima masukan dari orang tua jika orang tuanya menjelaskan dengan alasan yang jelas, dan menurut anak hal yang dilakukan orang tua baik untuk anak, maka dari ini komunikasi akan berjalan efektif jika saling menghormati memperkuat ikatan antara orang tua dan anak, mengurangi konflik, sehingga anak bisa lebih mudah terbuka dan menerima arahan dari orang tua.

Namun Sikap positif orang tua dalam komunikasi interpersonal dengan anak pecandu game online dapat membuat komunikasi tidak efektif jika hanya bersifat permisif atau membiarkan tanpa arahan yang jelas. Seperti beberapa orang tua yang menunjukkan sikap positif dengan selalu mendukung anak dalam segala aktivitas, termasuk bermain game online, tanpa memberikan batasan atau kontrol yang tegas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun orang tua sudah berusaha bersikap positif, seperti memberikan dukungan dan motivasi, komunikasi tetap tidak berjalan efektif jika anak tidak mau membuka diri atau menolak berkomunikasi. Dan jika anak lebih memilih fokus pada game dan mengabaikan interaksi dengan keluarga, komunikasi menjadi semakin renggang dan tidak efektif. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Lis yang mengatakan bahwa:

“Ketika saya memberikan kritik kepada anak kak biasanya mendengarkan dengan baik dan mencoba menjelaskan pendapatnya, walaupun terkadang pendapatnya selalu beralasan agar diizinkan bermain game, tapi saya berusaha untuk mendengarkan sebaliknya.”

Selanjutnya, menurut Andre yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Orang tua saya sebenarnya gapernah masalah sih kak sama hobi saya selagi masih wajar dan yang ngebuat mereka melarang ya karena nilai saya dan sibuk main game online.”

Sama seperti yang dikemukakan oleh Ibu Eria Shinta Meilani selaku informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa:

“Sejauh ini ketika dinasehati mengenai game online, anak saya selalu ngedengerin sih kak, tapi kayanya masuk kuping kanan keluar kuping kiri, soalnya iya iya doang tapi gapernah dijalanin, jadi kan capek sendiri kita sebagai orang tua ngomonginnya.”

Selanjutnya, menurut Fano yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Orang tua saya emang peduli kak sampai kadang melarang saya main game kalau saya udah lupa waktu, tapi saya gapernah hirauin si kak.”

Lebih lanjut Bapak Budi dan Ibu Suwarni selaku orang tua informan dalam penelitian ini juga mengemukakan hal yang sama bahwa:

“Saya sih suka ngeliat anak saya kalau dinasehatin lebih ke cuek sama pura pura dengerin aja malah sambil sibuk main game, kaya masa bodo orang tuanya ngomong apa, yang penting udah dengerin walaupun ga dijalanin itu ngelesnya anak saya.”

Selanjutnya, menurut Dafa yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Orang tua saya mah bisanya marah marah aja kak, apalagi kalau saya udah gainget waktu main game, jadi daripada ribet saya cuekin aja sambil ngegame, daripada nanti jadi ngomel ngomel terus.”

Dari hasil wawancara dan observasi di atas bahwa sebagai orang tua selalu memberikan nasehat kepada anak agar tidak kecanduan game online, dengan mengajak diskusi anak mereka, peduli kepada anak mereka dengan memperhatikan dan memberi masukan. Namun sayangnya sikap positif tidak berjalan efektif

dikarenakan melihat anak mereka yang memiliki karakteristik berbeda – beda dalam menanggapi cara orang tua menyampaikan masukan. Ada anak yang merasa kurang nyaman karena orang tua yang selalu melarang mereka bermain game online, ada anak yang justru dinasehati anak tersebut acuh terhadap nasehat yang diberikan orang tua, ada anak yang menolak diajak diskusi karena lebih memilih fokus bermain game online. Sikap positif juga mendorong orang tua untuk aktif mengawasi dan membatasi waktu bermain game, serta mengajak anak mengikuti kegiatan lain seperti belajar, olahraga, atau aktivitas sosial. Hal ini sangat membantu anak. Dengan adanya sikap positif justru membantu orang tua dan anak untuk saling memahami perspektif keduanya. Dan sama sama bisa menanggapi dengan positif komunikasi antara orang tua dan anak.

5. Kesetaraan (equality)

Menciptakan kesetaraan antara orang tua dan anak yang pecandu game online bertujuan untuk memperbaiki hubungan interpersonal, mengurangi dampak negatif dari kecanduan, dan mendukung perkembangan anak secara keseluruhan. Kesetaraan memungkinkan komunikasi yang lebih terbuka antara orang tua dan anak, sehingga orang tua dapat memahami kebutuhan dan pandangan anak terkait game online. Kesetaraan membantu mengurangi kontradiksi antara keinginan orang tua untuk membatasi waktu bermain dan keinginan anak untuk terus bermain game online. Orang tua dapat mengarahkan anak pada kegiatan alternatif yang positif, seperti olahraga atau hobi lain, untuk mengurangi ketergantungan pada game online. Kesetaraan juga mampu memahami dan mengerti maksud dan pandangan orang tua dengan anak sehingga tidak terjadinya kesalahpahaman. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Dewi yang mengatakan bahwa:

“Penting menurut saya kak, karena agar mereka juga paham tujuan orang tua menasehati mereka, dengan ini kan jadinya jarang terjadi perdebatan antara anak dan orang tua, agar sama sama mengerti satu sama lain alasan orang tua nasehatin sama pendapat anak juga bisa kita terima.”

Selanjutnya, menurut Raviq yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Penting banget kak, agar mereka tahu mengenai game online dan engga terlalu khawatir kalau saya bermain game online terus.”

Dari hasil wawancara dan observasi di atas yang dikemukakan oleh ibu Dewi bahwa orang tua harus mampu mendengarkan pendapat dan pandangan anak, harus berperan aktif dalam membantu perubahan anak pecandu game online. Anak juga harus mampu menerima masukan dan alasan orang tua karena setiap orang tua menginginkan yang terbaik untuk anaknya. Dan pastinya orang tua berperan aktif dalam membimbing anak-anak mereka. Menciptakan kesetaraan sangat penting agar bisa saling menghargai menerima dan mengerti pandangan dan alasan satu sama lain. Dan adanya kesetaraan antara orang tua akan pastinya jarang terjadi perbedaan pendapat atau kontradiksi antara orang tua dengan anak.

Namun berbeda hal yang dikemukakan oleh Bapak Boy Tito Waluyo selaku informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa:

“Penting sih menurut saya kak, agar ya anak juga mampu menerima alasan orang tua melarang mereka bermain game online.”

Selanjutnya, menurut Andre yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Penting sih kak, karena kalau orang tua saya memiliki kesetaraan yang sama dengan saya dalam game online, mungkin mereka akan paham alasan saya suka bermain game online.”

Sama seperti yang dikemukakan oleh Eria Shinta Meilani selaku informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa:

“Menurut saya, kesetaraan dalam diskusi sangat penting dan membantu menjadikan anak belajar bertanggung jawab terhadap waktu bermainnya sendiri.”

Selanjutnya, menurut Fano yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Penting kak, agar ga selalu terjadi perbedaan pendapat dengan orang tua agar mereka paham saya bermain game online untuk hiburan kak.”

Lebih lanjut Bapak Budi selaku informan dalam penelitian ini juga mengemukakan hal yang sama bahwa:

“Penting bagi saya, soalnya anak jika sudah sibuk bermain game tidak pernah mau mendengarkan saya.”

Selanjutnya, menurut Dafa yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menjadi informan mengatakan bahwa :

“Penting kak agar orang tua saya mengerti main game tuh seru kak, malah kalau bisa mabar enak banget kak.”

Dari hasil wawancara dan observasi di atas bahwa sebagai sering kali terjadi perbedaan pendapat mengenai game online, terjadinya komunikasi yang kurang efektif dimana orang tua yang ingin anaknya mendengarkan maksud dari tujuan orang tua menasehati mereka, namun anak ingin orang tua mereka mendengarkan dan paham alasan mereka sangat menyukai game online, dan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak sampai terjadinya selisih perbedaan pendapat yang mengakibatkan kurangnya kesetaraan menyikapi satu sama lain.

4.2.1. Permasalahan Yang Dihadapi Oleh Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online.

Orang tua ibu dan ayah memegang peranan penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Seorang ayah, di samping memiliki kewajiban untuk mencari nafkah bagi keluarganya, dia juga berkewajiban untuk mencari tambahan ilmu bagi dirinya karena dengan ilmu-ilmu itu dia akan dapat membimbing dan mendidik diri sendiri dan keuarga menjadi lebih baik.

Orang tua juga bertanggung jawab untuk menciptakan keharmonisan keluarga yang kondusif di rumah. Komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak sangat penting. Orang tua perlu menjalin hubungan yang terbuka, di mana anak merasa nyaman untuk berbagi perasaan dan masalah mereka. Orang tua menjadi peranan yang penting dalam membentuk karakter anak dan membimbing anak. Peran orang tua dalam bimbingan anak sangatlah krusial apalagi anak yang kecanduan akan game online. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif, menjalin komunikasi terbuka, memberikan

dukungan emosional, terlibat dalam pendidikan, serta membentuk karakter, orang tua dapat membantu anak-anak mereka mencapai potensi terbaiknya. Berikut adalah permasalahan – permasalahan yang dihadapi orang tua dan anak akibat kecanduan game online :

1. Kesulitan Menasehati Anak Yang Kecanduan Akan Game Online.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Boy Tito Waluyo yang mengatakan bahwa:

“Ya anak saya tuh kalau udah punya keinginannya sendiri jarang mendengarkan saya, apalagi kalau udah main game.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Boy Tito Waluyo bahwa beliau sudah selalu menasehati, mengingatkan mengenai dampak kecanduan game online dengan anak, namun anak selalu mempunyai keinginannya sendiri, beliau juga mengatakan bahwa anak jarang mendengarkan apalagi kalau sudah sibuk dengan game online.

2. Sulit menciptakan komunikasi yang efektif

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Budi yang mengatakan bahwa:

“Sampai saat ini saya belum bisa si kak ngebuat komunikasi yg efektif kepada anak, karena ya tadi anak saya sulit diatur sama yang jarang dengerin saya.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Budi bahwa beliau sampai saat ini masih belum bisa menciptakan komunikasi yang efektif dengan anak, karena anak yang tidak bisa diatur dan jarang mendengarkan orang tuanya apalagi soal game online.

3. Sulit berkomunikasi antara anak dengan orang tua

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Bambang yang mengatakan bahwa:

“Komunikasi saya kak dengan anak saya juga menjadi lebih sulit sejak anak saya sibuk dengan game online ditambah anak saya yang juga gabisa dilarang.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Bambang bahwa komunikasi beliau dengan anak menjadi lebih sulit sejak anak kecanduan game online, beliau juga mengatakan hal yang serupa dengan Bapak Budi bahwa anak yang tidak bisa dilarang soal game online.

4. Sering terjadi perbedaan pendapat

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Bambang yang mengatakan bahwa:

“Menurut saya sih penting ya kak, tapi sering kali berbeda pendapat kepada anak mengenai diskusi tentang waktu yang saya batasi untuk main game online.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Bambang bahwa beliau dengan anak sering terjadi perbedaan pendapat mengenai game online yang sering terjadi disaat beliau dan anak berdiskusi tentang batasan waktu bermain game online.

5. Perubahan terhadap anak yang kecanduan game online

Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Boy Tito Waluyo selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Perubahannya nilai anak saya jadi menurun karena gapernah mau belajar kak udah keasikan main game jadi kerjanya cuman main game doang, komunikasi dengan saya tuh juga jarang lebih sibuk dengan game online.”

Sama seperti yang dikemukakan oleh Bapak Bambang selaku informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa:

“Makin susah dilarang dan dinasehati si kak, apalagi kalau disuruh shalat dan ngaji kaya berat banget kak ninggalin game onlinenya.”

Lebih lanjut Bapak Budi selaku informan dalam penelitian ini juga mengemukakan hal yang sama bahwa:

“Anak saya tuh jadi lupa waktu kak, sampai kadang disuruh makan aja masih nanti nanti.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan orang tua diatas bahwa banyak sekali perubahan yang terjadi oleh anak karena kecanduan game online, perubahan nilai anak yang semakin menurun yang disebabkan oleh game online karena anak malas belajar yang diakibatkan terlalu asik main game online, selanjutnya komunikasi yang jarang karena anak sibuk mementingkan game onlinenya, lalu ada anak yang makin susah dinasehati dan dilarang bahkan sampai meninggalkan kewajiban dan tanggung jawab mereka. Ada anak yang main game sampai lupa waktu sampai lupa makan.

6. Kurangnya waktu bersama keluarga

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Ahmad Ariyanto selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Anak saya kalau udah sibuk sama game online kak, jadi ngebuatnya jarang komunikasi sama orang tua, jadi jarang ada waktu bersama keluarga kak.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Ahmad Ariyanto bahwa beliau dengan anak jadi semakin jarang berkomunikasi, karena anak sibuk main game online juga jadi jarang ada waktu bersama keluarga

7. Anak menjadi acuh

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Budi selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Kalau saya sih kak awalnya diomongin pelan - pelan tentang batasan waktu main game, namun anak saya tuh kalau udah main game suka keasikan dan lupa waktu jadi kaya cuek aja gitu kalo saya nasehatin.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Budi bahwa beliau dengan anak berusaha menasehati anak dengan baik tentang batasan waktu bermain game online namun anak jika main game membuat anak lupa waktu sampai acuh terhadap nasehat dari orang tua.

8. Anak menjadi sulit diatur

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Budi selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Perbedaan pendapat si kak, apalagi kalau saya bingung terus saya kerasin anaknya malah makin susah diatur.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Budi bahwa beliau dengan anak sering terjadi perbedaan pendapat mengenai game online, beliau ingin anaknya mengurangi game online namun anak yang tidak bisa dilarang karena nantinya akan lebih sulit lagi diatur dan dinasehati

9. Terjadinya perdebatan antara orang tua dan anak

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Bambang selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Anak saya tuh paling gabisa dilarang kak, malah kalo dilarang bisa diam – diam main game online lebih parah lagi.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Bambang bahwa beliau dengan anak sering terjadi perdebatan dengan anak karena akibat dari kecanduan game online anak menjadi tidak bisa dilarang dan yang terjadi jika dilarang anak menjadi berani untuk bermain game online semakin tidak mengenal waktu dan bermain secara diam diam tanpa sepengetahuan orang tua.

10. Kurangnya kesadaran anak

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Bambang selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Sering kak, tapi emang dasarnya anaknya aja yang gapernah sadar diri kalo udah main game dan jadi mau ditegesin gimana juga semuanya semaunya sendiri.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Bambang bahwa yang tidak pernah sadar kalau sudah sibuk bermain game online, jadi menurut beliau cara apapun yang orang tua lakukan tidak akan membuat anak paham justru membuat anak bersikap semau mereka sendiri.

11. Anak jadi suka menjawab larangan orang tua

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Budi selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Pernah kak, tapi tetep aja ga berpengaruh apalagi kalau saya kebingungan mau gimana lagi terus saya marahin ada aja alesannya buat ngejawab, kaya bisa aja ngelesnya.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Budi bahwa anak selalu menjawab larangan orang tua mengenai kecanduan game online, beliau sudah bersikap tegas namun hal tersebut tidak berpengaruh justru membuat orang tua kehilangan cara kepada anak agar anak bisa mengurangi bermain game online.

12. Sering menyepelkan nasehat dari orang tua

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Budi selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Saya pernah kak soalnya anak saya tuh kadang suka ngegampangin kaya iya iya doang tapi gadidengerin, kaya menurut dia mah yang penting dengerin orang tuanya aja ngomong biar ga panjang kali urusannya.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Budi bahwa beliau sudah berusaha mengontrol, menasehati bahkan melarang anaknya jika terlalu sibuk dengan game onlinenya, justru membuat anak selalu menyepelkan hal tersebut dengan menjawab nasihat dari orang tua mengenai game online.

13. Anak menjadi lupa tanggung jawab

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bapak Budi selaku informan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa:

“Iya betul kak, komunikasi nya jadi kurang intens karena anak saya tuh kalau udah kecanduan lupa tanggung jawab & aktivitasnya.”

Dari hasil wawancara dan observasi pernyataan Bapak Budi bahwa terjadinya komunikasi kurang efektif yang terjadi antara beliau dengan anak dikarenakan anak yang kecanduan game online yang sibuk bermain game sampai anak melupakan tanggung jawab dan aktivitas mereka.

4.2.2. Faktor Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Selain permasalahan yang timbul dari kecanduan game online yang dihadapi oleh orang tua terhadap anak yang kecanduan game online, juga terdapat faktor-faktor yang menjadi penyebab anak kecanduan game online. terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online yaitu faktor internal dan eksternal.

A. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online, sebagai berikut :

1. Anak yang sudah terbiasa bermain game online dalam waktu lama bisa mengalami kecanduan, sehingga saat tidak bermain, mereka merasa gelisah, cemas.
2. Menjadikan game online hobi, jika tidak bermain game online anak merasa bosan.
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan kewajiban, tanggung jawab dan aktivitas lainnya.
4. Individu yang kurang memiliki kontrol diri cenderung sulit membatasi waktu bermain dan akhirnya terus-menerus bermain game online meskipun tahu dampak negatifnya.
5. Kurangnya memiliki kesadaran dan kemauan diri untuk berubah karena sulit meninggalkan game online meskipun paham akan dampak negatif dari kecanduan game online.
6. Keinginan yang kuat untuk bermain game online karena ingin mencapai target tertentu, memperoleh skor tinggi, atau mengembangkan akun permainan.
7. Anak yang selalu menutup diri karena kurangnya percaya diri dalam berinteraksi oleh keluarga dan lingkungan sekitar.

B. Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada peserta didik sebagai berikut :

1. Kurangnya keterampilan berinteraksi sosial yang membuat game online menjadi alternatif aktivitas yang menyenangkan.
2. Pengaruh teman yang sangat kuat, dengan alasan agar bisa diterima, menjadi bagian dari kelompok sering membuat anak mengikuti kebiasaan bermain game bersama.
3. Anak ingin tetap menjadi bagian dari kelompok pertemanan, sehingga mereka melakukan hal yang sama seperti teman-temannya, agar tidak ketinggalan tren yang dilakukan teman-temannya.
4. Anak merasa agar tidak minder karena tidak tahu tentang sesuatu yang sedang ramai dibicarakan atau dilakukan oleh teman-teman.
5. Harapan orang tua yang terlalu tinggi, misal menuntut anak mengikuti banyak les atau kegiatan, bisa membuat anak mencari pelarian di game online karena kurangnya waktu kebersamaan dan bermain dengan keluarga.
6. Pola asuh yang kurang mendukung, seperti perhatian yang kurang cukup protektif berlebihan, atau komunikasi yang kurang baik dalam keluarga, yang membuat anak merasa tidak nyaman dan memilih menutup diri.

4.2.3. Bagan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan.

Teori Komunikasi Interpersonal	Orang Tua	Anak	Hasil Pembahasan
Keterbukaan	1. Ahmad Ariyanto dan Dewi Sri Rahayu 2. Boy Tito Waluyo dan Lis 3. Bambang Waluyo Jati dan Eria Shinta Meilani 4. Budi Subiantoro dan Suwarni	1. Raviqeuema 2. Andreansyah 3. Lionel Artamevano 4. Daffa Azriel Mardika	1. Keterbukaan berjalan baik dikarenakan orang tua dan anak pecandu game online rasakan sangat penting karena antara orang tua dengan anak saling berusaha bertukar pikiran dan berusaha saling mendengarkan satu sama lain. 2. Alasan berjalan dengan baik karena orang tua berusaha mendengarkan anak dan memberikan ruang untuk anak bercerita dan anak berusaha untuk selalu bercerita kepada orang tua. 3. Alasan berjalan dengan baik karena keduanya berusaha saling menghargai, mendengarkan dan bercerita satu sama lain. 4. Tidak berjalan dengan baik alasannya anak selalu menutup diri dan memilih tidak pernah terbuka kepada orang tua.

Empati	<ol style="list-style-type: none"> Ahmad Ariyanto dan Dewi Sri Rahayu Boy Tito Waluyo dan Lis Bambang Waluyo Jati dan Eria Shinta Meilani Budi Subiantoro dan Suwarni 	<ol style="list-style-type: none"> Raviqueuma Andreansyah Lionel Artamevano Daffa Azriel Mardika 	<ol style="list-style-type: none"> Empati berjalan baik dikarenakan orang tua menjelaskan dampak dari kecanduan game online terhadap perkembangan anak, dan anak berusaha menghargai empati tersebut dengan mendengarkan daripada sibuk bermain gamenya. Empati berjalan baik dikarenakan orang tua mencoba memahami perasaan anak dalam situasi tertentu dan anak berusaha menghari dengan mendengarkan nasehat orang tua. Empati berjalan baik dikarenakan orang tua menunjukkan kepedulian dengan mengajak diskusi bahwa jika kecanduan bermain game online mempunyai dampak negatif terhadap kehidupan dan anak cukup menghargai empati orang tua. Empati kurang berjalan baik dikarenakan anak seringkali melupakan nasehat orang tua dan tidak menjalankan perintah orang tua.
Dukungan	<ol style="list-style-type: none"> Ahmad Ariyanto dan Dewi Sri Rahayu Boy Tito Waluyo dan Lis Bambang Waluyo Jati dan Eria Shinta Meilani Budi Subiantoro dan Suwarni 	<ol style="list-style-type: none"> Raviqueuma Andreansyah Lionel Artamevano Daffa Azriel Mardika 	<ol style="list-style-type: none"> Dukungan berjalan baik dikarenakan dukungan yang diberikan orang tua dengan menerapkan rutinitas harian yang positif, dan anak mengikuti dengan anak memiliki kegiatan positif yang lain. Dukungan kurang berjalan baik dikarenakan adanya faktor teman yang mempengaruhi anak susah meninggalkan game online, yang membuat dukungan orang tua tidak berjalan maksimal. Dukungan kurang berjalan baik dikarenakan anak belum mempunyai kesadaran berubah dan merasa gelisah jika tidak bermain game online. Dukungan kurang berjalan baik dikarenakan anak merasa dukungan dari orang tua tidak perlu karena menurutnya orang tua terlalu keras menasehatinya.
Sikap Positif	<ol style="list-style-type: none"> Ahmad Ariyanto dan Dewi Sri Rahayu Boy Tito Waluyo dan Lis Bambang Waluyo Jati dan Eria Shinta Meilani Budi Subiantoro dan Suwarni 	<ol style="list-style-type: none"> Raviqueuma Andreansyah Lionel Artamevano Daffa Azriel Mardika 	<ol style="list-style-type: none"> Sikap positif berjalan dengan baik dikarenakan anaknya yang bisa menerima dan mendengarkan nasehat orang tua dan sadar akan nasehat orang tua sangat baik maka anak berusaha selalu mendengarkan nasehat tersebut. Sikap Positif kurang berjalan baik dikarenakan anak sering memanfaatkan kepercayaan orang tua, bermain game online tidak ingat waktu sampai nilai anak menjadi menurun Sikap Positif kurang berjalan baik dikarenakan anak tidak memberikan sikap positif kepada orang tua karena anak sering menghiraukan nasehat orang tua. Sikap Positif kurang berjalan baik dikarenakan anak tidak pernah menanggapi sikap positif kepada orang tua seringkali acuh terhadap nasehat orang tua.
Kesetaraan	<ol style="list-style-type: none"> Ahmad Ariyanto dan Dewi Sri Rahayu 	<ol style="list-style-type: none"> Raviqueuma Andreansyah Lionel Artamevano Daffa Azriel Mardika 	<ol style="list-style-type: none"> Kesetaraan berjalan dengan baik dikarenakan antara anak dan orang tua menyadari kesetaraan sangat penting karena mereka dapat memahami satu sama lain dan karena ini juga yang membuat orang tua dengan anak jarang terjadi perdebatan.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Boy Tito Waluyo dan Lis 3. Bambang Waluyo Jati dan Sinta 4. Budi Subiantoro dan Suwarni 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kesenjangan kurang berjalan baik dikarenakan anak seringkali tidak mendengarkan nasehat orang tua apalagi sibuk dengan game online yang mengakibatkan nilai anak menurun. 3. Kesenjangan kurang berjalan baik dikarenakan seringkali perbedaan pendapat antara orang tua dengan anak karena anak yang sulit diatur dan diatur oleh orang tua. 4. Kesenjangan kurang berjalan baik dikarenakan terjadinya perbedaan pendapat yang akhirnya membuat perdebatan antara orang tua dan anak.
--	--	--



Penjelasan dari bagan Komunikasi interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Kebon Kelapa Tunggal adalah :

A. Pada hasil penelitian ini peneliti mengemukakan ada komunikasi yang berjalan dengan baik antara orang tua dengan anak yaitu pada Pak Ahmad Ariyanto dan Ibu Dewi Sri Rahayu dengan anaknya Raviqueuma dikarenakan terjadinya lima kualitas penting menurut Joseph A. Devito

A. Keterbukaan yang dilakukan pada Pak Ahmad dan Ibu Dewi adalah beliau mengajak anak untuk berkomunikasi dengan maksud agar beliau bisa mendengarkan pendapat dan perasaan anak, beliau juga berusaha mengizinkan anaknya bermain game online, tetapi tetap menekankan pentingnya keseimbangan antara bermain dan kegiatan lainnya seperti belajar atau kegiatan positif lainnya selain main game online. dan respon Raviq merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menurutnya nyaman bercerita dan terbuka kepada kedua orang tua dan mendengarkan kedua orang tua dikarenakan orang tua juga selalu berusaha mendengarkan apa yang anak inginkan.

A. Selanjutnya empati yang dilakukan Pak Ahmad dan Ibu Dewi dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan hal yang mereka sukai, dan orang tua berusaha menciptakan suasana positif dirumah dan menjelaskan dampak dari kecanduan game online terhadap perkembangan anak, agar anak selalu merasa diperhatikan dan diperdulikan. dan respon Raviq merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menurutnya walaupun ia sangat menyukai game online dan disaat bermain game online tidak bisa diganggu namun ketika orang tua mulai menasehati ia berusaha mendengarkan daripada sibuk dengan gamenya.

B. Dukungan yang dilakukan Pak Ahmad dan Ibu Dewi dengan menerapkan rutinitas harian yang positif dan menyuruh anak mengikuti kegiatan organisasi yang positif seperti karang taruna untuk mendukung anak agar tidak kecanduan dan hanya bermain game online saja. Lalu respon Raviq yang menurutnya Dukungan yang diberikan orang tua sangatlah penting karena dapat membantu

anak agar tidak hanya fokus bermain game online, namun anak mempunyai kegiatan positif yang lain.

C. Sikap Positif yang dilakukan Pak Ahmad dan Ibu Dewi dengan melihat anaknya yang bisa menerima dan mendengarkan nasehat orang tua asal dengan jelas dan pelan pelan. Dan Raviq sadar akan nasehat dari orang tua sangatlah baik maka dari itu Raviq selalu berusaha mendengarkan nasehat dari orang tua.

D. Mempunyai kesetaraan dalam hal bermain game online menurut Pak Ahmad dan Ibu Dewi dan Raviq. Raviq sangat penting agar anak game online menurut Pak Ahmad dan Ibu Dewi dan Raviq. Raviq sangat penting agar anak paham alasan orang tua dan orang tua mampu menerima alasan anak menyukai game online, dan karena kesetaraan ini membuat orang tua dengan anak jarang terjadi perdebatan antara orang tua dan anak.

Alasan Komunikasi Interpersonal antara Pak Ahmad Ariyanto dan Raviq. Raviq berhasil dan terjadi Komunikasi yang efektif karena terjadinya lima kualitas penting menurut Joseph A. Devito yaitu Keterbukaan, Empati, Dukungan, Sikap Positif, dan Kesetaraan yang terjadi antara orang tua dan anak.

B. Selanjutnya ada komunikasi yang tidak berjalan dengan baik antara orang tua dengan anak yaitu Pak Boy dan Ibu Lis dengan Andreansyah, Pak Bambang dan Ibu Shinta dengan Lionel Artamevano, dan Pak Budi dan Ibu Warni dengan Dafa Azriel Mardika dikarenakan tidak terjadinya lima kualitas penting seperti berikut:

1. Pak Tito dan Ibu Lis dengan Andreansyah

A. Alasan berhasilnya Keterbukaan yang dilakukan pada Pak Boy dan Ibu Lis adalah karena beliau memberikan ruang untuk anak berbicara dan mendengarkan tanpa harus menghakimi anak dan cara beliau terbuka kepada anak mengenai game online dengan mengajak berdiskusi mengenai waktu bermain dan dampaknya pada mereka dan respon Andre yang merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menurutnya nyaman

bercerita dan terbuka kepada kedua orang tua karena alasannya orang tua yang berusaha untuk mengajak diskusi mengenai dampak game online.

B. Selanjutnya empati yang dilakukan Pak Boy dan Ibu Lis dengan menjadi pendengar yang baik disaat anak bercerita mengenai game online baik yang menyenangkan maupun mengecewakan dan mencoba memahami perasaan anak dalam situasi tertentu dan memberikan saran yang baik dan respon Andre merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menurutnya berusaha menghargai dengan mendengarkan nasehat orang tua karena ia sadar orang tua peduli dengan memberikan empati kepada anak.

C. Dukungan yang dilakukan Pak Boy dan Ibu Lis dengan memberikan batasan bermain game online kepada anak dan memberikan bimbingan untuk tujuan yang ingin anak capai. Namun sayangnya respon Andre yang menurutnya Dukungan yang diberikan orang tua sebenarnya membantu akan tetapi anak perlu motivasi dalam dirinya agar bisa terlepas akan kecanduan game online, apalagi ada faktor pengaruh teman dan lingkungan yang membuatnya susah meninggalkan game online.

D. Sikap Positif yang dilakukan Pak Boy dan Ibu Lis terkadang melihat bisa mendengarkan namun belum bisa menjalankan nasehat orang tua karen sampai saat ini anak masih saja kecanduan game online. Dan Andre merasa kalau orang tua sebenarnya mengizinkan bermain game online hanya saja orang tua sering kali melarang karena game online membuat nilai anak menjadi menurun.

E. Mempunyai kesetaraan dalam hal bermain game online menurut Pak Boy dan Ibu Lis dan Andre sangatlah penting agar anak mampu menerima alasan orang tua melarang bermain game online, sementara anak ingin orang tua nya bisa menerima dan memahami alasan anak menyukai game online dan karena ini anak seringkali tidak mendengarkan nasehat orang tua apalagi sibuk dengan game online.

Alasan Komunikasi Interpersonal antara Pak Boy dan Ibu Lis dengan Andreansyah tidak berjalan dengan baik dikarenakan hanya terjalin keterbukaan

dan empati, namun dukungan sikap positif dan kesetaraan kurang berjalan efektif alasannya karena pengaruh lingkungan dan teman temannya, bahkan belum ada motivasi dari anak untuk berubah, anak juga seringkali tidak mendengarkan orang tua karena sibuk bermain game online dan terjadi perdebatan bahkan karena game online membuat nilai anak menurun.

2. Pak Bambang dan Ibu Shinta dengan Lionel Artamevano

A. Keterbukaan yang dilakukan pada Pak Bambang dan Ibu Shinta adalah beliau biasanya menanyakan apa game online yang anak sukai dan alasan kenapa anak sangat suka bermain game online. dan respon Fano merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menurutnya sama seperti anak yang lainnya bahwa nyaman bercerita dan terbuka dengan orang tua alasannya orang tua selalu berusaha menanyakan alasan suka bermain game online, walaupun anak paham orang tua nya pasti tidak menyukai anaknya kalau kecanduan game online, namun orang tua berusaha ingin mengetahui tentang anaknya.

B. Selanjutnya empati yang dilakukan Pak Bambang dan Ibu Shinta dengan berusaha menunjukkan kepedulian dengan mengajak diskusi bahwa jika kecanduan bermain game online mempunyai dampak negatif terhadap kehidupan, membuatnya lupa tanggung jawab dan kewajibannya. dan respon Fano yang menurutnya senang kalau orang tua memberikan empati dengan berusaha menanyakan anak, tapi terkadang anak bingung mau merespon orang tuanya seperti apa jadi menurutnya cukup mengiyakan saja.

C. Dukungan yang dilakukan Pak Bambang dan Ibu Shinta dengan memberikan pujian dan apresiasi ketika anak berhasil mengurangi waktu bermain game atau memilih aktivitas positif selain game online. Namun sayangnya respon Fano yang menurutnya Dukungan yang diberikan orang tua berikan tidak bisa membantu karena yang dibutuhkan fano sekarang harus memiliki kesadaran diri yang membuatnya harus bisa merubah pola pikirnya, dan karena game online yang sudah jadi hobi jadi kalau tidak main game sekali rasanya gelisah sekali maka dari itu fano sulit meninggalkan game online.

D. Sikap Positif Pak Bambang dan Ibu Shinta dengan merasa anaknya tidak bisa menjalankan nasehat orang tua karena respon anak yang kurang menghargai orang tua, sering kali anak juga menutupi kalau sedang bermain game online. Dan sayangnya Fano merespon hal positif yang dilakukan orang dengan menghiraukan nasehat dari orang tua.

E. Mempunyai kesetaraan dalam hal bermain game online menurut orang tua dengan anak sangatlah penting agar tidak terjadinya perbedaan pendapatnya, karena seringkali terjadinya perbedaan diskusi mengenai batasan waktu bermain game online, dan akhirnya anak juga menjadi sulit dilarang dan dinasehati.

Alasan Komunikasi Interpersonal antara Pak Bambang Waluyo Jati dengan Lionel Artamevano tidak berhasil dikarenakan hanya terjalin keterbukaan dan empati, namun dukungan sikap positif dan kesetaraan tidak berjalan efektif alasannya karena orang tua berusaha memberikan dukungan yang baik kepada anak namun alasannya anak memerlukan kesadaran diri karena kecanduan game online membuat anak gelisah kalau sesekali tidak bermain game. Dan tidak terjalinnya sikap positif dan kesetaraan antara orang tua dan anak yang seringkali terjadi perbedaan pendapat, anak seringkali menghiraukan nasehat orang tua, dan anak sulit diatur.

3. Pak Budi dan Ibu Suwarni dengan Dafa Azriel Mardika

A. Keterbukaan yang dilakukan pada Pak Budi dan Ibu Suwarni bahwa beliau jujur kepada anak bahwa khawatir tentang dampak negatif game online, seperti kecanduan atau pengaruh buruk dari interaksi di dalam game online dan biasanya beliau sebagai orang tua secara teratur mengajak komunikasi dan berdiskusi tentang masalah yang anak alami maupun keluarga. Namun sayangnya respon Dafa berbeda dengan anak penggemar game online Mobile Legends yang lainnya bahwa Dafa kurang nyaman terbuka dan bercerita kepada orang tua karena orang tua selalu menasehati Dafa untuk mengurangi main game online, jadi itu alasan yang membuat dafa sulit terbuka dengan orang tua.

B. Selanjutnya empati yang dilakukan Pak Budi dan Ibu Suwarni beliau biasanya menanyakan apa game online yang anak sukai dan alasan kenapa anak

sangat suka bermain game online, dan beliau memperbolehkan bermain game online asal dijadikan sebagai hiburan saja tidak menjadikan kecanduan lalu menjelaskan bagaimana dampak dari kecanduan game online yang bisa berpengaruh kedepannya nanti. dan respon Dafa merupakan salah satu anak penggemar game online Mobile Legends yang menurutnya tetap merespon dengan menghargai orang tua, dengan mendengarkan karena ia sadar orang tua tetap menunjukkan cara empati mereka dengan memperbolehkan sesekali main namun sayangnya Dafa seringkali melupakan nasehat orang tua dan tidak menjalankan perintah orang tua.

C. Dukungan yang dilakukan Pak Budi dan Ibu Suwarni dengan mengajak anak berkomunikasi secara terbuka dan tegas kepada anak tentang dampak negatif dari kecanduan game dan mendiskusikan perasaan mereka terkait permainan. Namun respon Dafa masih berbeda dengan respon anak penggemar game online lainnya menurutnya Dukungan yang diberikan orang tua tidak perlu karena alasannya orang tua yang terlalu keras menasehati anak, walaupun anak sadar itu untuk kepentingan anak namun anak juga sulit meninggalkan game online Mobile Legends.

D. Sikap Positif tidak terjalin komunikasi yang efektif antara Pak Budi dan Ibu Suwarni dengan Dafa karena orang tua melihat anak yang sangat acuh terhadap nasehat orang tua dan anak selalu menanggapi sepele dengan sibuk bermain game online. Dan Dafa menyadari akan sikapnya tersebut yang sangat acuh menanggapi nasehat dari orang tua.

E. Mempunyai kesetaraan dalam hal bermain game online menurut orang tua dengan anak sangatlah penting karena sering kali terjadinya perbedaan pendapat antara anak dan orang tua, anak yang tidak pernah mau mendengarkan orang tua dan orang tua yang selalu keras menanggapi dan menasehati anak yang kecanduan akan game online.

Alasan Komunikasi Interpersonal antara Pak Budi dan Ibu Suwarni dengan Dafa Azriel Mardika tidak berhasil dikarenakan tidak terjalinnya lima kualitas penting Keterbukaan, Empati, Dukungan, Sikap Positif dan Kesetaraan tidak berjalan efektif dengan alasan banyak sekali kontra di si antara orang tua

dan anak, dimana anak yang selalu menyepelekan nasehat dari orang tua, padahal orang tua selalu berusaha mencari cara agar anak tidak kecanduan game online.

Permasalahan Yang Dihadapi Oleh Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online : Permasalahan ini yang terjadi karena komunikasi yang kurang efektif antara orang tua dan anak yang diakibatkan tidak terjadinya Lima kualitas penting komunikasi interpersonal menurut Joseph A. DeVito, karena yang berjalan efektif hanya Keterbukaan dan Empati namun sayangnya Dukungan, Sikap Positif dan Kesetaraan tidak berjalan dengan efektif. Menurut Joseph A. DeVito Komunikasi Interpersonal antara orang tua dan anak akan berjalan efektif jika terjadinya Lima Kualitas Penting Teori Komunikasi Interpersonal yang diantaranya Keterbukaan, Empati, Dukungan, Sikap Positif, dan Kesetaraan.

