

ABSTRAK

TARDI HARAPAN PRATAMA. 2026. Pola Komunikasi Orang Tua pada Remaja dalam mengatasi kecanduan *game online* di Desa Talang Beringin Kecamatan Seluma Utara Kabupaten Seluma. Skripsi Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam Universita Muhammadiyah Bengkulu.
Pembimbing : Dr. Syukri Amin, M.A

Tujuan penelitian ini Adalah untuk menentukan pola komunikasi Orang Tua Pada Remaja dalam mengatasi kecanduan *game online* di Desa Talang Beringin Kecamatan Seluma Utara Kabupaten Seluma. Berdasarkan dari kenyataan di lapangan bahwasanya pola komunikasi Orang Tua dan Remaja ada berbagai macam tidak hanya satu pola komunikasi yang di gunakan oleh Orang Tua terhadap anak remaja. Tujuan dan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan bagaimana pola komunikasi Orang Tua pada remaja yang keanduan *game online*.

Landasan teori Pola kmunikasi antara orang tua dan anak merupakan pondasi utama dalam pembentukan kepribadian, konsep diri, dan kesehatan mental anak. Yang sedang kecanduan bermain *game online* hal tersebut tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga membangun ikatan emosional, rasa aman, dan kepercayaan antara Orang Tua dan Remaja.

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini Adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, sumber data dalam penelitian ini Adalah Anak Remaja dan orang Tua di Desa Talang Beringin. Instrument yang di gunakan dalam penelitian ini Adalah observasi, wawancara,dan dokumentasi.Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang Tua dan Anak-anak Remaja yang kecanduan *game online* meliputi pola komunikasi otoriter, pola komunikasi permisif, dan pola komunikasi demokratis. Dalam hubungan antara orang tua dan anak-anak Remaja yang kecanduan *game online*, selalu ada kontradiksi dalam konteks perbedaan keinginan antara Orang Tua dan Anak.

Kata Kunci: Pola Komunikasi, Orang Tua dan Remaja, Game Online

ABSTRACT

Pratama, Tardi Harapan. 2026. Parents' Communication Patterns with Adolescents in Overcoming Online Game Addiction in Talang Beringin Village, North Seluma District, Seluma Regency. Supervisor: Dr. Syukri Amin, M.A.

This study aims to determine the communication patterns of parents with adolescents in overcoming online game addiction in Talang Beringin Village, North Seluma District, Seluma Regency. Based on field observations, it is found that there are various communication patterns used by parents in interacting with their adolescent children, not limited to a single pattern. The purpose and research problem of this study are to describe how parents communicate with adolescents who are addicted to online games. The theoretical framework states that communication patterns between parents and children serve as a fundamental basis in shaping personality, self-concept, and mental health. In the context of online game addiction, communication not only functions to convey information but also to build emotional bonds, a sense of security, and trust between parents and adolescents. This research employs a descriptive qualitative method. The data sources include adolescents and parents in Talang Beringin Village. The research instruments used were observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the communication patterns between parents and adolescents addicted to online games include authoritarian, permissive, and democratic communication patterns. In the relationship between parents and adolescents, there are often contradictions arising from differences in desires and expectations between both parties.

Keywords: Communication Patterns, Parents and Adolescents, Online Games

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Sekarang ini, kita hidup di zaman yang serba canggih. Hampir semua kegiatan kita dibantu oleh teknologi. Karena itulah, teknologi terus berkembang dengan sangat cepat. Perkembangan ini mengubah cara kita bekerja, berpikir, hingga cara kita mencari hiburan.

Sekarang, mencari hiburan sudah menjadi hal yang sangat mudah dan biasa. Salah satu contohnya adalah bermain game online melalui ponsel, komputer, atau laptop. Ponsel sendiri biasanya menggunakan sistem operasi *Android* atau *iPhone*. Para pembuat ponsel pun terus berusaha membuat produk mereka menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu.

Tidak hanya ponsel, jenis permainan daring atau game online juga ikut berkembang. Saat ini, *game online* menjadi hiburan yang sangat populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Permainan daring membutuhkan sambungan internet agar pemain bisa terhubung dengan pusat data. Seorang ahli bernama Bodenheimer menjelaskan bahwa permainan daring adalah jenis hiburan yang memanfaatkan jaringan internet. Permainan ini bisa dimainkan dengan mudah kapan saja dan di mana saja. Banyak orang dari seluruh dunia bisa bermain bersama dalam waktu yang sama. Selain itu, permainan ini punya tampilan gambar yang sangat bagus dan menarik sesuai keinginan pemain. Kita bisa memainkannya dengan alat yang kita pakai sehari-hari, seperti ponsel pintar atau laptop.¹

Saat ini, semakin banyak pembuat *game* yang merilis permainan daring. Penggemarnya pun sangat beragam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam beberapa tahun terakhir, ada banyak game online yang sangat populer di kalangan remaja dan orang dewasa. Hal ini terjadi karena kemajuan teknologi yang sangat cepat di era *globalisasi* sekarang ini. Kondisi tersebut membuat

¹ Universitas Medan Area, 'Kecanduan Game Online Di Desa Securai Skripsi Oleh : Ranti Kartika Putri Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Medan', 2021, 1-7.

banyak orang merasa khawatir. Terutama para orang tua dan berbagai kelompok masyarakat, mereka merasa cemas karena semakin banyak orang yang kecanduan bermain *game online*..

Game online adalah permainan yang dimainkan lewat internet. Kita bisa memainkannya kapan saja dan di mana saja. Kita juga bisa bermain bersama orang lain dari seluruh dunia. Permainan ini punya gambar-gambar yang bagus dan menarik. Untuk memainkannya, kita butuh alat khusus seperti ponsel atau komputer.

Game online adalah jenis permainan yang bisa dibuka melalui internet. Di dalamnya, ada banyak gambar menarik yang bisa bergerak sesuai keinginan pemainnya..²

Bermain *game online* bisa memberikan dampak yang baik bagi seseorang. *Game* menjadi sarana hiburan yang menyenangkan untuk melepas rasa penat setelah lelah beraktivitas seharian. Selain itu, saat ini banyak pemain game yang memanfaatkan hobi ini untuk mencari uang. Mereka bisa menjual akun dengan level tinggi atau menjual mata uang game yang disebut diamond. Diamond tersebut nantinya dipakai untuk membeli perlengkapan atau tampilan karakter di dalam permainan. Barang-barang itu kemudian dijual kepada pemain lain dengan harga yang sudah disepakati bersama..³

Bermain *game online* sangat seru sehingga membuat pemainnya betah duduk lama di depan komputer atau ponsel. Karena sangat menghibur, pemain sering lupa waktu dan mengabaikan kegiatan lain dalam kehidupan sehari-hari. *Game online* mengajak anak-anak dan remaja bertualang di dunia lain yang penuh tantangan. Permainan ini juga memicu hormon adrenalin yang membuat tubuh merasa lebih tegang dan bergerak lebih cepat. Orang tua perlu menjaga keseimbangan agar hubungan dengan anak tetap baik..

² Muhammad Farhan, “Perkembangan *Game online* di Indonesia Dari Masa ke Masa”, artikel diakses pada 13 Maret 2025 pukul 11:24 WIB dari <https://muhfarhanblog.wordpress.com>

³ Fadly Firmansyah Putra et al., “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University,” *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (2019): 98–103.

Sekarang ini, banyak anak hingga orang dewasa yang sangat gemar bermain *game* daring sampai kecanduan. Mereka tidak lagi bermain hanya saat waktu luang, tetapi justru menjadikannya sebagai kegiatan yang paling diutamakan. Segala sesuatu yang dilakukan secara berlebihan tentu tidak baik. Kebiasaan ini bisa mengganggu banyak hal penting, seperti jadwal belajar dan kemampuan berpikir jernih seseorang..⁴

Bermain *game online* bisa mengubah sifat anak. Jika anak terlalu sering bermain, mereka bisa kecanduan. Mereka akan merasa *game* adalah kebutuhan utama dalam hidupnya. Akibatnya, anak cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar, termasuk dari keluarganya sendiri.

Karena itu, peran orang tua sangat penting dalam membentuk kepribadian anak. Seringkali, hubungan antara anak dan orang tua menjadi buruk karena kurangnya perhatian. Misalnya, orang tua membiarkan anak bermain *game* terlalu lama tanpa pengawasan. Selain itu, orang tua yang terlalu sibuk bekerja atau jarang ada di rumah membuat waktu berkumpul dengan anak menjadi berkurang. Bahkan, ada orang tua yang tidak punya waktu sama sekali untuk anaknya. Hal inilah yang membuat anak lebih memilih untuk terus bermain *game* dalam waktu yang lama.

Oleh sebab itu, orang tua harus memberikan perhatian lebih saat mengawasi anak bermain *game*. Dengan begitu, anak bisa belajar mengatur waktu bermainnya dengan lebih baik..⁵

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memiliki ide untuk memberikan solusi atas permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya ini. Peneliti melakukan penelitian dengan judul Pola Komunikasi Orang Tua Pada Remaja Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* melalui teori Pola komunikasi dari Yusuf Syamsu yang terdapat 3 Pola komunikasi Orang Tua dengan Anak

⁴ Sofyan Abdi, Yeni Karneli, and S Artikel, "Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual," *Guidance* 17, no. 02 (2020): 9–20.

⁵ Utami, Tantri Widyarti, and Atik Hodikoh. "Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja." *Jurnal Keperawatan* 12.1 (2020): 17-22.

Remaja, yaitu Otoriter (authoritarian), membebaskan (permissive), dan demokratis (authoritative).

B. Batasan masalah.

Agar penelitian ini tidak meluas dan lebih terfokuskan, maka peneliti membatasi usia remaja yang kecanduan *Game online* yaitu remaja mulai dari usia 13 tahun sampai usia 18 tahun, selain itu peneliti juga membatasi masalah komunikasi orang tua dan remaja.

C. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasi Orang Tua pada Remaja dalam mengatasi kecanduan *game online*?

D. Tujuan Penelitian.

Setelah mengetahui rumusan masalah yang akan diselesaikan, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk dapat mengetahui pola komunikasi Orang Tua pada remaja dalam mengatasi kecanduan *game online*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa memberikan sebuah kontribusi mengenai pola komunikasi interpersonal didalam hubungan keluarga. Tidak hanya itu, untuk para orangtua juga bisa memberikan gambaran kepada anaknya pada saat bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat secara instan, sebagai halnya masukan maupun pedoman para orang tua mengenai cara berkomunikasi secara baik dengan anak-anak mereka.