

# **POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK TENTANG DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME DOTA 2**

**Muhammad Rizal Gani Prastya<sup>1</sup>  
Santi Rande<sup>2</sup>  
Ghufron<sup>3</sup>**

## ***Abstrak***

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola komunikasi interpersonal orang tua dan anak tentang dampak negatif bermain game Dota 2.*

*Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yaitu analisis data yang diawali dengan proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.*

*Dari hasil penelitian yang telah dilakukan didapat bahwa ada dua jenis komunikasi orang tua dan anak tentang dampak negatif bermain game dota 2 yaitu Permissive dan Authoritarian, dimana dari kedua jenis pola komunikasi ini menghasilkan anak menjadi kurang mau mendengarkan perkataan orang tuanya dan menyebabkan setiap perkataan dari orang tuanya hanya didengar saja namun tidak dituruti, dan juga anak bisa dapat dengan mudah melakukan suatu hal diluar batas normal karena kurangnya kontrol dari orang tua, kurangnya komunikasi interpersonal yang terjadi didalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab hal tersebut akibatnya anak merasa dirinya kurang mendapat perhatian dan karena itu anak lebih memilih untuk sering bermain game diwarung internet untuk menghilangkan rasa jenuh jika berada dirumah.*

**Kata Kunci :** *Pola Komunikasi Interpersonal, Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak, Dampak Negatif Bermain Game.*

## **Pendahuluan**

### ***Latar Belakang***

Perkembangan teknologi semakin modern dan cepat setiap orang tidak bisa menghindar dari kemajuan teknologi, teknologi meliputi dalam segala aspek kehidupan, teknologi diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Teknologi sekarang ini semakin efektif dan efisien untuk saling berkomunikasi,

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman. Email : rizalgani21@gmail.com

<sup>2</sup>Staff pengajar dan dosen pembimbing I, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Mulawarman

<sup>3</sup>Staff pengajar dan dosen pembimbing II, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Mulawarman

khususnya komunikasi jarak jauh. Salah satu perkembangan teknologi yang paling pesat adalah *internet*.

Di Indonesia sendiri penggunaan *internet* telah mengalami peningkatan yang sangat tajam dari tahun ketahun. Bahkan menurut Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke *internet*. Survei yang dilakukan sepanjang tahun 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke *internet*. Adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang

Perkembangan teknologi telah memberi perubahan bagi semua orang. Perubahan yang kini dirasakan tidak hanya di dunia nyata, melainkan di dunia maya pun telah memberi perubahan, dengan teknologi baru juga mampu menciptakan jenis-jenis permainan yang dimainkan secara *online* atau biasa disebut *game online*, Menurut Adams dan Rollings (2006), game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Di Indonesia, game online pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an, yaitu ketika game Nexian muncul (Soebastian, 2010). Salah satu jenis game online yang paling banyak digemari ialah game Dota 2. Game Dota 2 atau kepanjangan dari *defence of the ancient* adalah game online yang berjenis MOBA (*multiplayer online battle arena*) jenis permainan yang berorientasi kerjasama team yang melibatkan dua regu untuk saling bertanding, setiap regu masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan tower atau benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan, setiap pemain mengendalikan satu karakter yang biasa dengan hero dan bersifat unik, maka antara satu pemain dengan pemain lainnya harus mempunyai satu hero yang berbeda. Game ini dikembangkan oleh *Valve Corporation* popularitas game ini setiap tahunnya terus mengalami peningkatan sejak awal diluncurkan tahun 13 oktober 2010.

Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin pesatnya teknologi di bidang komputer banyak bermunculan tempat-tempat penyewaan komputer yang menyediakan fasilitas jaringan *internet* yang biasa disebut warung internet. Di era globalisasi saat ini dimana *internet* bisa dengan mudah diakses oleh siapa saja bahkan oleh anak – anak sekalipun, Berkat kemudahan tersebut tidak sedikit anak yang menggunakan *internet* untuk bermain *game online*, padahal *game online* sendiri memiliki dampak buruk bagi si anak dan dapat menyebabkan efek candu jika dimainkan secara berlebihan. Kecanduan game online atau yang lebih dikenal *internet addictive disorder* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi *internet* (Soettjipto, 2007).

Dari uraian tersebut penulis tertarik meneliti dengan judul “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game DOTA 2” di salah satu Kelurahan yang berada di Kecamatan

Melak Kabupaten Kutai Barat yaitu Kelurahan Melak Ilir khususnya pada RT.09. Game online di Melak Ilir adalah sesuatu yang baru untuk itu karena ini merupakan suatu hal yang baru maka anak-anak akan cenderung sering menggunakannya, ini dibuktikan dari hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti di warung internet yang berada di RT.09 Kelurahan Melak Ilir bahwa setiap harinya komputer yang disewakan selalu terisi penuh (observasi pada 10 maret 2017). Sebelumnya game online adalah sesuatu hal yang sulit untuk dimainkan oleh anak-anak di Kelurahan Melak Ilir karena keterbatasannya warung internet yang menyediakan fasilitas game online, namun sejak tahun 2014 telah terdapat warung internet khusus *game online* yang berada di salah satu RT yang berada di Kelurahan Melak Ilir yaitu RT.09, dan salah satu jenis game yang paling digemari oleh pengguna warung internet di RT.09 Kelurahan Melak Ilir ialah game DOTA 2 (wawancara 2 Februari 2018). Jarak warung internet tersebut pun hanya berkisar 400 meter dari salah satu sekolah di RT tersebut. Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada pemilik warung internet di RT tersebut jumlah anak-anak yang bermain game online dan juga termasuk game DOTA 2 perharinya berkisar kurang lebih 20 orang pada hari biasa dan bisa mencapai 30 orang pada hari libur dari data tersebut ada sekitar 25 % anak – anak yang bermain game online dengan lebih dari 4 jam perhari atau dapat mencapai lebih dari 14 jam perminggu (wawancara 15 maret 2017), bahkan tidak jarang anak-anak yang bermain game online di warung internet tersebut masih dengan menggunakan seragam sekolahnya.

### ***Rumusan Masalah***

Dari Latar Belakang Masalah maka penelitian ini berusaha menjawab permasalahan sebagai berikut: Bagaimana Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2 ?

### ***Tujuan Penelitian***

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui proses Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2.

### ***Manfaat Penelitian***

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu komunikasi, terutama pada mata kuliah pengantar ilmu komunikasi, teori komunikasi dan psikologi komunikasi.
2. Secara Praktis
  - 1) Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman kepada anak akan dampak negatif jika terlalu sering bermain game online

- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak dan pengaturan jam yang tepat untuk bermain. Dan juga dapat di jadikan pedoman atau masukan bagi orang tua tentang cara berkomunikasi yang baik pada anak lewat pola komunikasi yang ada, sehingga hubungan dapat berjalan dengan harmonis dalam keluarga.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu informasi untuk membantu peneliti–peneliti lain sebagai referensi.

### **Kerangka Dasar Teori**

#### ***Pengertian Pola Komunikasi***

Pola diartikan sebagai bentuk atau struktur yang tetap, sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antar dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami demikian yang dimaksud dengan pola komunikasi adalah hubungan antar dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga dapat dipahami (Bachri (2004:1).

#### ***Pengertian Komunikasi***

Menurut Onong (2001:9) Istilah komunikasi atau dalam bahasa inggris communication berasal dari kata latin communicatio, dan bersumber dari kata communis yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna.

Jadi kalau dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercekapkan.

#### ***Proses Komunikasi***

Menurut Onong (2011:11-18) Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

##### **1. Proses komunikasi secara primer**

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media Lambang yang dipergunakan sebagai media primer dalam proses komunikasi ialah bahasa, gambar, isyarat, warna dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.

Bahasa merupakan yang paling banyak digunakan untuk menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain. Kial, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya, hanya dapat mengomunikasikan hal-hal tertentu saja (sangat terbatas).

Pikiran atau perasaan seseorang baru akan diketahui oleh orang lain dan ada dampaknya kepada orang lain apabila ditransmisikan dengan menggunakan media primer, yaitu lambang lambang. Pesan yang disampaikan oleh

komunikator kepada komunikan terdiri atas isi (the content) dan lambang (symbol).

Seperti yang dipaparkan di atas, media primer atau lambang yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah bahasa. Akan tetapi, tidak semua orang pandang mencari kata-kata yang sesungguhnya. Sebuah perkataan belum tentu mengandung makna yang sama bagi semua orang.

## 2. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Pengertian Proses Komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif juga atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, majalah, surat kabar, radio, televisi dan banyak lagi adalah media kedua yang sering dipergunakan dalam komunikasi.

### ***Komunikasi Interpersonal***

Komunikasi interpersonal adalah suatu kegiatan aktif bukan pasif. Komunikasi interpersonal bukan hanya komunikasi dari pengirim pada penerima pesan, begitu pula sebaliknya, melainkan komunikasi timbal balik antara pengirim dan penerima pesan. Komunikasi interpersonal bukan sekedar serangkaian rangsangan-tanggapan, stimulus-respond, akan tetapi serangkaian proses saling menerima, penyerahan dan penyampaian tanggapan yang telah diolah oleh masing-masing pihak.

### ***Proses Komunikasi Interpersonal***

Berdasarkan definisi yang dikutip dari Philip Kotler dalam bukunya *Marketing Management* (dalam Effendy, 2001:18), yang mengacu pada paradigma Harold Lasswell, terdapat unsur-unsur komunikasi dalam proses komunikasi, yaitu :

1. *Sender* adalah komunikator yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.
2. *Encoding* disebut juga penyandian, yakni proses pengalihan pikiran kedalam bentuk lambang.
3. *Message* adalah pesan yang merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
4. *Media* adalah saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.
5. *Decoding* disebut juga penyandian, yaitu proses dimana komunikan menetapkan makna pada lambang yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.
6. *Receiver* adalah komunikan yang menerima pesan dari komunikator.

7. *Response* adalah tanggapan, seperangkat reaksi pada komunikan setelah diterima pesan.
8. *Feedback* adalah umpan balik, yakni tanggapan komunikan apabila pesan tersampaikan atau disampaikan kepada komunikator.
9. *Noise* adalah gangguan yang tak terencana, terjadi dalam proses komunikasi sebagai akibat diterimanya pesan lain oleh komunikan yang berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.

### ***Tujuan Komunikasi Interpersonal***

Komunikasi interpersonal mempunyai beberapa tujuan. Disini akan dipaparkan 4 tujuannya, antara lain (Devito, 1997:245) :

1. Mengurangi Kesepian  
Kontak dengan sesama manusia akan mengurangi kesepian, adakalanya kita mengalami kesepian karena secara fisik kita sendirian. Di pihak lain, kita kesepian karena, meskipun mungkin bersama orang lain, kita mempunyai kebutuhan yang terpenuhi akan kontak dekat.
2. Mendapatkan Rangsangan  
Manusia membutuhkan rangsangan untuk berkomunikasi, manusia akan mengalami kemunduran dan bisa mati apabila tidak adanya rangsangan antar manusia.
3. Mendapatkan Pengetahuan Diri  
Sebagian besar melalui kontak dengan sesama manusia, kita belajar mengenai diri kita sendiri. Persepsi diri kita sangat dipengaruhi oleh apa yang kita yakini dan pikirkan orang tentang kita.
4. Memaksimalkan Kesenangan, Meminimalkan Penderitaan  
Alasan paling umum untuk membina hubungan dan alasan yang dapat mencakup semua alasan lainnya, yaitu kita berusaha berhubungan dengan manusia lain untuk memaksimalkan kesenangan kita dan meminimalkan penderitaan.

### ***Efektivitas Komunikasi Interpersonal***

Komunikasi interpersonal yang efektif adalah penting bagi anggota organisasi yang diharapkan dapat membawa hasil pertukaran informasi dan saling pengertian (*mutual understanding*). Efektivitas komunikasi interpersonal dalam pandangan *humanistic* menurut Devito (1997:259) mengandung unsur-unsur sebagai berikut:

1. Keterbukaan
2. Empati
3. Sikap Mendukung
4. Kesetaraan

### ***Keluarga***

Keluarga didefinisikan sebagai: "jaringan orang-orang yang berbagi kehidupan mereka dalam jangka waktu yang lama; yang terikat oleh perkawinan, darah, atau komitmen, legal atau tidak; yang menganggap diri mereka sebagai keluarga; dan yang berbagi pengharapan-pengharapan masa depan mengenai hubungan yang berkaitan (Seligmann, 1990:38 dalam Mulyana, 2005:215).

### ***Komunikasi Keluarga***

Komunikasi dalam keluarga dapat berlangsung secara timbal balik dan silih berganti, bisa dari orang tua ke anak atau anak ke orang tua, atau anak ke anak. Dalam komunikasi keluarga, tanggung jawab orang tua adalah mendidik anak, maka komunikasi yang terjadi dalam keluarga bernilai pendidikan. Ada sejumlah norma yang diwariskan orang tua kepada anak misalnya norma agama, norma akhlak, norma sosial, norma etika, dan juga norma moral (Bahri, 2004:37).

Komunikasi merupakan faktor yang penting bagi perkembangan diri anak, karena ketika tidak ada komunikasi di dalam suatu keluarga akan berakibat fatal seperti timbulnya perilaku nakal pada anak. Berbagai permasalahan yang dihadapi anak, menyebabkan sebagian anak mengalami depresi, keguncangan nilai dan perilaku nakal, termasuk kurang efektifnya komunikasi dalam keluarga dari kegagalan orang tua dalam menurunkan nilai rohani atau nilai moral kepada anaknya.

Menurut Yusuf (2001:51) pola komunikasi orang tua dapat didefinisikan menjadi 3 yaitu:

1. Pola Komunikasi Membebaskan
2. Pola Komunikasi Otoriter
3. Pola Komunikasi Demokrasi

### ***Game Online***

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012:1-2).

### ***Pengertian Kecanduan Game Online***

Kecanduan atau addiction dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (addiction) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi. Menurut Tracy LaQuey, semua permainan mengharuskan ditemponya

proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan ini.

### ***Faktor Kecanduan Game Online***

Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain game online:

1. Relationship, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keakuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. Manipulation, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
3. Immersion, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
4. Escapism, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
5. Achievement, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan symbol kekuasaan.

Dari uraian diatas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap game online adalah Relationship (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), Manipulation (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), Immersion (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), Escapism (bermain game online untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta Achievement (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

### ***Definisi Konsepsional***

Berdasarkan judul yang penulis angkat dalam penelitian skripsi ini maka definisi konsepsional dari skripsi ini adalah Pola komunikasi yang terjadi secara timbal balik antara orang tua dan anak. Komunikasi merupakan faktor yang penting bagi perkembangan diri anak, untuk itu diperlukan pola komunikasi yang efektif seperti pola komunikasi membebaskan dan pola komunikasi otoriter.



## **Metode Penelitian**

### ***Jenis Penelitian***

Sesuai dengan judul skripsi penelitian Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2, penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu jenis penelitian yang mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena sosial tertentu dalam masyarakat.

### ***Fokus Penelitian***

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah Pola komunikasi yang terjadi secara timbal balik antara orang tua dan anak. Komunikasi merupakan faktor yang penting bagi perkembangan diri anak, untuk itu diperlukan pola komunikasi yang efektif seperti:

1. Pola Komunikasi Membebaskan
2. Pola Komunikasi Otoriter

### ***Sumber Data***

Menurut Lofland dan Lofland (dalam Moloeng 2007:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata – kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain – lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi ke dalam kata – kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik. Jenis data dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer
2. Data Sekunder

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono 2016:308). Adapun Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi Partisipatif
2. Wawancara Semistruktur
3. Analisis Dokumen

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model yang kemukakan Miles dan Huberman yaitu Model Interactive. Adapun teknik tersebut sebagai berikut:

1. *Data Reduction*
2. *Data Display*
3. *Conclusion Drawing/Verification*

### ***Lokasi Penelitian***

Adapun lokasi penelitian yang penulis lakukan yaitu di RT.09 Kelurahan Melak Ilir, Kecamatan Melak, Kabupaten Kutai Barat, Kalimantan Timur.

### **Hasil Penelitian**

#### ***Pola Komunikasi Membebaskan***

Pada informan orang tua pertama, kedua dan ketiga dengan anaknya menghasilkan pola komunikasi *Permissive* (membebaskan). Pola komunikasi *permissive* ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi *permissive* atau dikenal pula dengan pola komunikasi serba membiarkan adalah orang tua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan. (Yusuf, 2001:51), dan ciri-ciri yang mendukung adanya pola komunikasi membebaskan dari ketiga informan tersebut ialah hal ini dapat dilihat dari intensitas pertemuan antara orang tua dan anak yang dapat dikatakan sangat jarang terjadi karena faktor ekonomi membuat orang tua harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan dalam rumah tangga, akibat dari pekerjaan orang tua, hal ini lah yang membuat pertemuan antara orang tua dan anak menjadi jarang dan secara otomatis komunikasi pun juga jarang terjadi, ini mengakibatkan anak bisa melakukan suatu hal diluar batas normal misalkan seperti bermain game DOTA 2 secara berlebihan tanpa sepengetahuan orang tuanya, meskipun begitu pada situasi tertentu orang tua juga akan memberi teguran-teguran kepada anak jika mendapatinya bermain game sampai dengan lupa waktu.

Dari ketiga informanpun juga mengakui bahwa dalam mendidik anak mereka cenderung memberi kebebasan terhadap anaknya karena sebagai orang tua mereka tidak ingin terlihat mengekang atau keras, karena dikhawatirkan jika orang tua bersikap keras maka akan membuat anak menjadi tertekan dan tidak menutup kemungkinan anak akan membangkang perkataan orang tuanya, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Yusuf (2004:51) bahwa pola komunikasi *Permissive* dapat dikatakan adalah pola komunikasi yang serba membiarkan orang tua cenderung bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan, dan ini mengakibatkan anak mendapat kebebasan dalam melakukan hal-hal diluar batas normal, dan efek yang ditimbulkan dari komunikasi membebaskan yang diterapkan oleh ketiga informan orang tua tersebut ialah mulai timbulnya perubahan sikap anak kepada orang tuanya, seperti mulai belajar untuk berbohong dan mulai berani membantah perkataan orang tuanya.

Komunikasi interpersonal yang terjadi juga dirasa kurang antara orang tua dan anak hal ini dikarenakan kesibukan dari orang tua, seperti halnya informan ketiga yaitu bapak Nur Khalim, bapak Nur Khalim sendiri memiliki latar belakang sebagai pedagang dan pendidikan terakhir beliau ialah SMP dengan latar belakang sebagai pedagang, hal tersebut membuat beliau menjadi sulit untuk

memberi pantauan terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anak, karena sebagai pedagang beliau akan lebih disibukkan dengan pekerjaannya dipasar sehingga secara otomatis membuat pertemuan antara beliau dengan anak menjadi jarang dalam hal ini orang tua hanya bisa memberi nasihat kepada anak jika kebetulan memiliki waktu santai dirumah sedangkan pada usia tersebut anak membutuhkan perhatian lebih dari orang tua agar anak dapat menyampaikan semua permasalahan yang sedang dialami, dan ini mengakibatkan komunikasi interpersonal yang terjadi antara beliau dengan anaknya menjadi tidak efektif karena akibat dari kesibukan orang tua yang jarang berada dirumah, hal ini membuat anak menjadi sulit untuk mengkomunikasikan apa yang diinginkan olehnya, sedangkan manusia sendiri pada hakekatnya membutuhkan kontak dengan sesama manusia untuk dapat menghilangkan rasa kesepiannya dan juga komunikasi merupakan kebutuhan yang penting bagi manusia oleh karena itu untuk memenuhi kebutuhan tersebut anak menjadi sering berada diwarung internet untuk memainkan game DOTA 2 karena dengan bermain game tersebut anak dapat memenuhi kebutuhan akan komunikasi yang kurang dari orangnnya tuanya.

### ***Pola Komunikasi Otoriter***

Pada informan orang tua keempat dan kelima dengan anaknya menghasilkan satu pola komunikasi yaitu pola komunikasi Authoritarian (otoriter) dimana pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku atau keras, cenderung emosional dan bersikap menolak. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas serta tidak bersahabat (Yusuf, 2004:51).

Ciri-ciri yang mendukung adanya pola komunikasi otoriter dari kedua informan adalah ini dapat dilihat dari sikap orang tua yang keras dan tidak ada sikap lembut yang ditunjukkan orang tua setiap kali memberi nasihat atau larangan-larangan kepada anaknya. Dari hasil wawancara didapat bahwa jika anak masih melakukan hal yang dilarang oleh orang tuanya, orang tua akan memberi nasihat dengan cara yang keras bahkan tidak menutup kemungkinan orang tua akan langsung memarahi atau bahkan menghukum anak baik fisik ataupun tidak, dan dalam hal ini kedua informan juga mengakui bahwa dalam mendidik anak orang tua harus bersikap tegas dan tidak boleh lemah, dan ini sejalan dengan diungkapkan oleh Yusuf (2004:51), bahwa dalam pola komunikasi otoriter sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku atau keras, cenderung emosional dan bersikap menolak.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan dari kedua informan orang tua bahwa efek dari seringnya anak bermain game online ialah sulitnya anak untuk menuruti setiap perkataan dari orang tuanya seperti pada saat disuruh untuk belajar anak akan malas untuk melakukannya dan akibat dari itu orang tua menyikapinya dengan memberikan nasihat namun dengan cara yang keras, dan hal ini malah membuat anak menjadi tertekan selanjutnya komunikasi interpersonal yang terjadi dapat dikatakan kurang efektif karena dalam hal ini orang lebih memaksakan kehendaknya kepada anak, dalam memberikan nasihat orang tua tidak mau mendengarkan pendapat anak dan hal inilah yang anak menjadi sulit untuk mengekspresikan perasaannya kepada orang tua karena orang tua hanya ingin dirinya saja yang didengar akibat dari hal itu menyebabkan anak mencari sesuatu yang bisa mengurangi rasa kesepiannya jika berada dirumah seperti bermain game online bersama teman-temannya disamping itu sikap keras yang perlihatkan orang tua tiap kali memberikan nasihat kepada anak malah membuat anak menjadi tertutup dan ini malah membuat orang tua menjadi sulit untuk mengetahui apa yang diinginkan oleh anaknya, dalam hal ini anak merasa sikap keras orang tua ditujukan kepada dirinya membuat kebutuhan akan komunikasi menjadi tidak terpenuhi, padahal kebutuhan akan komunikasi adalah hal yang sangat diperlukan bagi manusia, dan faktor tersebutlah yang membuat anak menjadi sering bermain game DOTA 2 bersama teman-temannya, karena dengan bermain game anak merasa kebutuhan akan komunikasi dapat terpenuhi.

## **Penutup**

### ***Kesimpulan***

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, pada penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game DOTA 2” maka dapat dikemukakan bahwa terdapat 2 jenis pola komunikasi pada orang tua dengan anak yang suka bermain *game online* di warung internet, yaitu membebaskan (*Permissive*) dan otoriter (*Authoritarian*) dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada informan pertama, kedua dan ketiga pola komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak menghasilkan pola komunikasi membebaskan (*Permissive*) komunikasi yang terjadi cenderung kearah komunikasi membebaskan dalam hal ini orang tua lebih sibuk dengan urusan dan pekerjaannya sehingga menjadi kurangnya kontrol terhadap anak sehingga hal ini menyebabkan anak dapat melakukan suatu hal diluar batas normal seperti bermain game DOTA 2 dalam hal ini orang tua tiap kali memberikan nasihat kepada anak bisa dikatakan kurang tegas dan ini malah membuat anak merasa dirinya diberi kebebasan, sehingga tiap kali diberi nasihat anak menjadi kurang mau mendengarkan perkataan dari orang tuanya. Kurangnya pertemuan antara orang tua dan anak secara otomatis membuat komunikasi menjadi jarang, akibatnya anak akan menjadi sulit untuk mengkomunikasikan permasalahan yang sedang dialaminya, sedangkan komunikasi merupakan

- kebutuhan yang penting bagi manusia dan untuk memenuhi kebutuhan akan komunikasi anak akan menjadi lebih sering berada diwarung internet untuk bermain game DOTA 2 bersama teman-temanya.
2. Pada informan keempat dan kelima komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak menghasilkan pola komunikasi otoriter (Authoritarian) ini dapat dilihat bahwa orang tua lebih cenderung keras dan kaku setiap kali memberi nasihat kepada anak, orang tua selalu ingin memaksakan kehendaknya agar anak mau menuruti keinginannya. Orang tua dalam memberikan nasihat tidak mau mendengarkan apa yang diinginkan oleh anaknya dan hanya ingin dirinya saja yang didengar, jika anak tetap tidak mengikutikan perkataan atau kedatangan melakukan hal yang dilarang olehnya maka orang tua akan menyikapinya dengan memberikan teguran namun dengan cara yang keras bahkan tidak menutup kemungkinan orang tua akan memberi hukuman berupa fisik kepada anaknya, dengan sikap orang tua yang seperti itu anak merasa sulit untuk mengungkapkan pendapatnya karena orang tua tidak mau mendengarkan sehingga kebutuhan akan komunikasi menjadi tidak terpenuhi dan hal inilah yang membuat sering pergi ke warnet untuk bermain game DOTA 2 tanpa sepengetahuan orang tuanya, karena dengan bermain game DOTA 2 kebutuhan akan komunikasinya dapat terpenuhi.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, Penulis dapat memberikan saran – saran sebagai berikut:

1. Saran bagi orang tua  
Orang tua disarankan bisa membentuk dan mengembangkan perilaku anak ke arah yang lebih baik melalui pendekatan komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua dalam waktu kebersamaan bersama keluarga. Karena dalam hal ini salah satu yang menjadi faktor penyebab sulitnya orang tua untuk mengontrol anak untuk pergi ke warnet bermain game DOTA 2 ialah karena jarang komunikasi yang terjadi dan kurang maunya orang tua untuk mendengarkan pendapat anak. Orang tua harus bisa memberikan waktu bersama anaknya, supaya anak tidak merasa kesepian dan kehilangan kasih sayang orang tuanya, orang tua juga harus mau memberi kesempatan kepada anak untuk mengutarakan semua pendapat dan keluhannya, dalam berkomunikasi orang tua diharapkan bisa memberi pemahaman dengan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh anak, dengan memosisikan anak sebagai teman dan selalu menghargai pendapat anak, sehingga anak memiliki rasa nyaman dan terbuka dalam setiap komunikasi dengan orang tuanya, dan sebagai orang tua tentunya untuk bisa senantiasa meluangkan waktunya bersama anak. Orang tua harus bisa mengkomunikasikan segala sesuatunya dengan kedekatan diri kepada anak, bahwa orang tua bukan hanya sekedar melarang tapi juga harus bisa memberikan contoh apa yang dibutuhkan anak, selain itu orang tua juga harus selalu mendukung, memberikan dorongan berupa motivasi terhadap anak.

2. Bagi anak

Kebutuhan akan komunikasi merupakan hal yang penting bagi manusia meskipun dengan bermain game DOTA 2 dapat memenuhi kebutuhan akan komunikasi namun hal tersebut juga memiliki dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan seperti ke kesehatan bahkan memberikan efek candu yang membuat penggunaanya menagalami perubahan prilaku seperti mulai belajar untuk berbohong hanya demi bermain game bahkan efek candu yang ditimbul membuat menurunnya prestasi belajar hal ini dikarenakan orang yang mengalami kecanduan game online akan terus memikirkan aktivitas online pada sedang offline dan dalam hal alangkah baiknya jika membuat jadwal untuk bermain game seperti hanya bermain game pada hari libur saja hal ini diharapkan agar lebih bisa mengontrol penggunaan dari game online.

**Daftar Pustaka**

**Sumber Buku:**

- Aji, Chandra Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks
- Bachri Syaiful, Jamarah, 2004, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budyatna, Muhammad dan Ganiem, M. Leila. 2011. *Teori Komunikasi antarpribadi*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Chapin, J. P 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers
- Devito, Joseph A.1997. *Komunikasi antarmanusia (5th ed)*. Jakarta: ProffessionalsBooks
- Effendy, Onong Uchjana. 1993. *Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Effendy, Onong Uchjana. 2001. *Ilmu, Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchjana. 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E. B. 1992. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Terjemahan: Istiwijayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.
- Kriyantono, Rachmat.2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Liliweri, Alo. 1991. *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Molong J. Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2007, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Soejanto, Agoes. 2001. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Reinika Cipta.
- Yusuf, Syamsu L. N., M. Pd. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

**Sumber Lain:**

- Adams, E. & Rollings, A. 2007. "Fundamentals of Game Design". Prentice Hall.  
[http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf). (Diakses 17 April 2017)
- Dona Febriandari, Fathra A. Nauli, dan Siti R. 2016. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja". *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Volume 4, No.1, Hlm. 50-51. Universitas Riau. (Diakses 18 April 2017)
- <http://dosenit.com/jaringan-komputer/internet/pengertian-internet-menurut-ahli>  
(Diakses pada 17 April 2017)
- <http://gopego.com/tips/a/2012/07/berapakah-batas-waktu-maksimal-memandangmonitor-dan-televisi-dalam-sehari>  
(Diakses pada 25 April 2017)
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Warung\\_Internet](https://id.wikipedia.org/wiki/Warung_Internet)  
(Diakses pada 25 April 2017)
- <http://news.liputan6.com/read/2639980/video-kecanduan-game-online-5-pelajar-jual-buku-perpustakaan> (Diakses pada 24 April 2017)
- <http://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia>  
(Diakses pada 17 April 2017)