

Analisis Pola Komunikasi Pelaku *Game On Line* di Keluarga (Studi Deskriptif Pada Remaja di Wilayah Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat)

Euis Heryati
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul
Jl. Arjuna Utara No.9, Tol Tomang, Kebun Jeruk, Jakarta Barat
euis.heryati@esaunggul.ac.id

Abstrak

Perkembangan internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, khususnya remaja. Salah satunya pada *Game Online*. Bermain *Game Online* secara berlebihan akan mempengaruhi kesehatan baik fisik maupun mental pada anak, dan bisa mengarah pada adiksi bagi pemainnya. Didasari pandangan bahwa penerapan disiplin yang efektif serta komunikasi yang baik antara orangtua dan anak merupakan faktor penting dalam membatasi atau mengontrol kegemaran anak bermain *Game Online*, maka orangtua perlu memahami bagaimana membentuk relasi yang hangat dengan remaja sebagai anak. Pendekatan Uses And Gratification merupakan suatu teori yang menggambarkan apa yang dilakukan oleh orang terhadap media. Kristalisasi dari gagasan, anggapan dan temuan penelitian tentang uses and gratifications menyatakan bahwa kebutuhan sosial dan psikologis menggerakkan harapan pada media massa atau sumber lain yang membimbing pada perbedaan pola-pola terpaan media dalam menghasilkan pemuasan kebutuhan informasi. Pola terpaan pada pengguna *Game Online* hingga terkadang menimbulkan addict selain menyesuaikan suasana hati tertentu, tetapi juga dalam upaya mewujudkan pemberdayaan. **Kata kunci** : *game on line*, authoritarian, permissif, demokratis, uses and gratifications, adiksi

Abstract

*The development of the internet presents many interesting offers, especially teenagers. One of them on the online game. Excessive online game play will affect both physical and mental health in children, and can lead to addiction for the players. Based on the view that effective discipline and good communication between parents and children is an important factor in restricting or controlling children's passion for online gaming, parents need to understand how to form warm relationships with teenagers as children. Uses And Gratification approach is a theory that describes what people do to the media. The crystallization of the ideas, assumptions and findings of research on uses and gratifications suggests that social and psychological needs move expectations on mass media or other sources that lead to different patterns of media exposure in generating information needs satisfaction. Exposure pattern on Online game users until occasionally raises addict in addition to adjusting a certain mood, but also in an effort to realize empowerment. **Keywords:** online game, authoritarian, permissif, democratic, uses and gratifications, addiction*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi internet merubah pola manusia dalam memenuhi kebutuhan akan informasi. Jika dilihat dari hirarki Maslow kebutuhan ini bisa dikategorikan dalam kebutuhan akan aktualisasi diri, sementara dari perspektif komunikasi manusia melakukan sebuah pemenuhan informasi atau dikenali dengan teori *uses and gratifications*. Katz, menggambarkan logika yang mendasari teori ini adalah 1. Kondisi Sosial psikologis seseorang akan menyebabkan adanya 2. Kebutuhan, yang menciptakan 3. Harapan-

harapan terhadap 4. Media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada 5. Perbedaan pola penggunaan media (atau keterlibatan dalam aktivitas lainnya) yang akhirnya akan menghasilkan 6. Pemenuhan kebutuhan dan 7. Konsekuensi lainnya.

Akan halnya media internet yang merubah pola pemenuhan kebutuhan akan informasi menimbulkan dampak yang beragam pada masyarakat pada sisi positif teknologi ini digunakan untuk mengatasi masalah dan mengembangkan pengetahuan sedangkan pada

sisi *negative* ia juga memberikan efek yang merugikan. Salah satu produk nya yang luar biasa digandrungi dewasa ini adalah *Game Online*, penggunaanya dari mulai anak-anak hingga orang dewasa.

Beberapa hasil penelitian menggambarkan bahwa *Game Online* menimbulkan addiksi yang merugikan penggunaanya, sementara itu KPAI Merilis ada 8 *Game Online* yang berbahaya diantaranya adalah *World of Warcraft (Blizzard,Indogamers)*, *Call of Duty (Activision)*, *RF (Rising Force) Online (LYTO)*, *AION (NCSOFT, Indogamers)*, *Counter Strike (MEGACUS)*, *Lost Saga (Gemscool)*, *Point Blank (Gem School)*, dan *Gunbound (Bolehgame, di LYTO Classic)*.

Kemkominfo sendiri menanggapi maraknya dampak *Game Online* dengan cara melakukan penggodokan Indonesia *Game Rating System (IGRS)* bekerjasama dengan perwakilan beberapa developer, publisher dan juga media *game*. IGRS merupakan suatu rating pada *games* yang lebih mengarah pada pola edukasi, sehingga orang tua atau pengguna *game* mampu memilih *game* mana yang cocok untuk dikonsumsi oleh anak-anak atau dewasa.

Game online mulai dianggap sesuatu yang addict, karena penggunaanya bisa berjam-jam bermain *game* di depan komputer atau mungkin hingga tidak tidur berhari-hari, tidak makan dan meninggalkan aktifitas sekolahnya bagi usia remaja. Hal ini lah yang menimbulkan keresahan orang tua didalam menyikapi putra-putrinya saat kecanduan *game*. Kelurahan Duri Kepa, merupakan lingkungan yang berada di wilayah Jakarta Barat, terbagi kedalam 8 RW, lingkungan kampus dan tersedianya warnet hampir disetiap RT kurang lebih berjumlah 6 menimbulkan dugaan bahwa anak remaja merupakan pengguna terbesar, belum ada penelitian yang melihat bagaimana pola penggunaan *Game Online* pada remaja pada wilayah ini. Sehingga penelitian ini merupakan penelitian permulaan yang ingin menggambarkan pola tersebut.

Piliang (2011:432) menyebutkan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk

mereka yang sudah dari pagi berkuat dengan kegiatan pelajaran.

Sejarah perkembangan *Game Online*

Game Online marak setelah era perkembangan internet yang demikian cepat , munculnya warnet yang demikian menjamur memudahkan pengguna dari semua kalangan usia menggunakan *game* ini. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang atau yang kalah (Kamus Macmillan,2009-2011).Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *gamer*, *Game Online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara online via internet atau menggunakan PC(*personal Computer*).

Sejarah perkembangan *Game Online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi computer dan jaringan komputer itu sendiri. Pada saat muncul perrtama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*,lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama(*Multiplayer games*).

Jenis-jenis *Game Online*

Game Online terbagi menjadi dua jenis yaitu *Web based Game* dan *text based game*.*Web Based Game* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu meng install atau patch untuk memainkan *gamenya*.Seiring dengan perkembangannya bebrapa fitur perlu juga untuk didownload untuk memainkan *gamenya* seperti, *Java Player,Flash Player* dan *Shockwave Player*, yang diperlukan untuk tampilan grafis player tersebut.

Text based game boleh dibilang sebagai awal dari web based *games*, dimana *game* dibuat pemainnya hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.namun akhir-akhir ini mulai marak text based *games* yang beredar dengan format yang lebih modern, grafisnya diperbanyak dan diperrcantik, menggunakan koneksi internet dan developer *game* yang makin kreatif.

Genre-genre dalam Game Online

First Person Shooter(FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata militer(sering disebut *game* tembak-tembakan . Contoh *game* genre ini antara lain : *Duke Nukem 3D, Quake,Blood, Unreal, Unreal Tournament, Half-Life, Counter Strike,Halo, Perfect Dark, Time Splitters, Call of Duty, System Shock* dan *Golden Eye 007*.

Real Time Strategy, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contoh *Age of Empires, Rise of Nations, Stronghold, Warcraft*.

Cross-Platform Online, Merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *Need for Speed Undercover* dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 merupakan *hard ware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*.

Browser Games, Merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *Firefox, Opera, IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung *javascript, php* maupun *flash*.

Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game(MMORGP), adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar(>dari 100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre ini permainan ini *World of WarCraft, The Lord of The Rings Online; Shadow of Angmar, Final Fantasy,Ragnarok, DOTTA*.

Teori Uses And Gratifications Media

Teori *uses and gratifications* sering memasukkan unsur 'motif' untuk memuaskan kebutuhan dan alternatif-alternatif fungsional untuk memenuhi kebutuhan, sehingga penggunaan media pada dasarnya ditentukan oleh motif individu.

Teori ini mempertimbangkan apa yang dilakukan orang pada media, yaitu menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya menurut para pendirinya Elihu Katz, Jay G.Blumer dan Michael Gurevitch dalam Jalaudin Rahmat(2003), *Uses and Gratifications* meneliti asal mula kebutuhan psikologis dan social yang menimbulkan harapan

tertentu dari media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan(atau keterlibatan pada kegiatan lain), dan menimbulkan kebutuhan dan akibat-akibat lain.

Perkembangan teori ini dibedakan dalam 3 fase: fase pertama, ditandai oleh Elihu Katz dan Blumer memberikan deskripsi tentang orientasi subgroup audiens untuk memilih dari ragam isi media. Dalam fase ini masih terdapat kelemahan metodologis dan konseptual dalam meneliti orientasi audiens.

Fase Kedua, Elihu Katz dan Blumer menawarkan operasionalisasi variabel-variabel social dan psikologis yang diperkirakan member pengaruh terhadap perbedaan pola-pola konsumsi media. Fase ini juga menandai dimulainya perhatian pada tipologi penelitian gratifikasi media.

Fase ketiga, ditandai dengan adanya usaha menggunakan data gratifikasi untuk menjelaskan cara lain dalam proses komunikasi, dimana harapan dan motif audiens mungkin berhubungan.

Kristalisasi dari gagasan, anggapan, temuan penelitian tentang *Uses and Gratification* Media mengatakan, bahwa kebutuhan social dan psikologis menggerakkan harapan pada media massa atau sumber lain yang membimbing pada perbedaan pola-pola terpaan media dalam menghasilkan pemuasan kebutuhan dan konsekuensi lain yang sebagian besar mungkin tidak disengaja.

Dalam perspektif *uses and gratifikasi* manusia melakukan pemenuhan kebutuhan termasuk berinteraksi untuk menghasilkan gaya hidup dan pola penggunaan media yang berbeda. Dalam Blumer dalam konteks *uses and gratification* ini menyebutkan bahwa :

1. Utilitas: Media memiliki keuntungan bagi orang-orang dan orang-orang dapat menempatkan dan menggunakan media tersebut.
2. Intensionalitas: Motivasi sebelum orang menentukan konsumsi konten media
3. Selektivitas: Pemilihan Media hanya digunakan untuk kepentingan sendiri
4. Impreviousness mempengaruhi penonton membangun makna mereka sendiri dari konten yang bias mempengaruhi apa yang mereka pikirkan dan lakukan.

Berikut lima elemen dasar atau asumsi-asumsi dasar dari Uses and Gratification Media sebagai berikut:

- a. Audiens adalah aktif, dan penggunaan media berorientasi pada tujuan.
- b. Inisiatif yang menghubungkan antara kebutuhan kepuasan dan pilihan media spesifik terletak di tangan audiens.
- c. Media bersaing dengan sumber-sumber lain dalam upaya memuaskan kebutuhan audiens.
- d. Orang-orang mempunyai kesadaran diri yang memadai berkenaan penggunaan media, kepentingan dan motivasinya yang menjadi bukti bagi peneliti tentang gambaran keakuratan pengguna itu.
- e. Nilai pertimbangan seputar keperluan audiens tentang media spesifik atau isi harus dibentuk.

Teori *uses and gratification* menunjukkan bahwa manusia melakukan kegiatan *Game Online* hingga menjadi *addict* selain untuk menyesuaikan suasana hati tertentu, tetapi juga dalam upaya untuk mewujudkan pemberdayaan atau motif hati nurani social lainnya.

Gratifikasi dan Efek yang diperoleh

Windahl (1981) Penggagas Model Uses dan efek, menunjukkan bahwa bermacam - macam gratifikasi audiens berhubungan dengan spectrum luas efek media yang meliputi pengetahuan, dependensi, sikap, persepsi mengenai realitas social, agenda setting, diskusi dan berbagai efek politik. Blumer menawarkan tiga hipotesis sebagai berikut:

- a. Motivasi Kognitif akan memfasilitasi penemuan informasi
- b. Motivasi pelepasan dan pelarian akan menghadiahi penemuan audiens terhadap persepsi mengenai situasi social
- c. Motivasi identitas personal akan mendorong penguatan efek.

Dengan demikian, Persoalan yang membawa pada motif tertentu akan menyebabkan tindakan dalam bentuk konsumsi media atau perilaku lainnya. Karena kebutuhan, persoalan dan motif berbeda bagi individu atau kelompok yang berbeda, maka hasilnya adalah pola-pola perilaku yang berbeda pula. Sejumlah orang akan mencari sesuatu yang menghibur, lainnya memilih

informasi, dan sejumlah lainnya sebagai bentuk pelarian (*withdrawal*).

Tahap Perkembangan Komunikasi Keluarga

Menurut Djamahari (2004:9) tahap perkembangan komunikasi dalam keluargaterbagi kedalam 3 tahap yaitu:

a. Keluarga dengan anak – anak prasekolah

Pada tahap ini dari lahir hingga usia 6 tahun, anak-anak ada pada tahun puncak untuk mempelajari bahasa. Kemampuan berbahasa terutama diperoleh dari keluarga khususnya dari interaksi anatara anak dan pengasuh utama, ibunya. Anak-anak memulai kemampuan berbahasa dengan menggunakan kata-kata tunggal. Anantara usia 18-24 bulan, ungkapan-ungkapan dua kata muncul. Menjelangn usia 3 tahun anak- anak menguasai kira-kira seribu kata, dan mulai usia 4-5 tahun mereka memperoleh kira-kira 50 kata setiap bulan.

b. Keluarga dengan anak – anak usia sekolah

Anak-anak semakin mengalami kebebasan sejalan dengan penambahan usia. Mereka memperoleh pengaruh tidak hanya lewat komunikasi keluarga yang masih merupakan kekuatan dominan, tapi juga lewat komunikasi dengan pihak-pihak di luar keluarga. Dua dimensi komunikasi orang tua-anak menjadi penting ; penerimaan-penolakan dan kontrol otonomi.

a. Keluarga dengan anak – anak remaja

Tahap ini cenderung ditandai dengan bertambahnya konflik sehubungan dengan bertambahnya kebebasan anak – anak. Masalah – masalah otonomi dan kontrol menjadi sangat tajam pada tahun –tahun ini. Anak – anak remaja mulai mengalihkan komunikasi dari komunikasi keluarga kepada komunikasi dengan teman-teman sebaya . Karena perubahan – perubahan fisiologis dan psikologis yang dialami remaja, topik –topik tertentu menjadi perhatian mereka. Pendeknya, usia remaja merupakan tantangan terbesar bagi komunikasi keluarga.

Devito dalam bukunya *The Interpersonal Communication Book* (1986) mengungkapkan empat pola komunikasi keluarga pada umumnya, yaitu :

1. Pola Komunikasi Persamaan (*Equality Pattern*)

Dalam pola ini, tiap individu membagi kesempatan komunikasi secara merata dan seimbang, peran yang dimainkan tiap orang dalam keluarga adalah sama. Tiap orang dianggap sederajat dan setara kemampuannya, bebas mengemukakan ide-ide, opini, dan kepercayaan. Komunikasi yang terjadi berjalan dengan jujur, terbuka, langsung, dan bebas dari pemisahan kekuasaan yang terjadi pada hubungan inerpersona lainnya. Dalam pola ini tidak ada pemimpin dan pengikut, pemberi pendapat dan pencari pendapat, tiap orang memainkan peran yang sama. Komunikasi memperdalam pengenalan satu sama lain, melalui intensitas, kedalaman dan frekuensi pengenalan diri masing-masing, serta tingkah laku nonverbal seperti sentuhan dan kontak mata yang seimbang jumlahnya. Tiap orang memiliki hak yang sama dalam pengambilan keputusan, baik yang sederhana seperti film yang akan ditonton maupun yang penting seperti sekolah mana yang akan dimasuki anak-anak, membeli rumah, dan sebagainya. Konflik yang terjadi tidak dianggap sebagai ancaman. Masalah diamati dan dianalisa. Perbedaan pendapat tidak dilihat sebagai salah satu kurang dari yang lain tetapi sebagai benturan yang tak terhindarkan dari ide-ide atau perbedaan nilai dan persepsi yang merupakan bagian dari hubungan jangka panjang. Bila model komunikasi dari pola ini digambarkan, anak panah yang menandakan pesan individual akan sama jumlahnya, yang berarti komunikasi berjalan secara timbal balik dan seimbang.

2. Pola Komunikasi Seimbang Terpisah (*Balance Split Pattern*)

Dalam pola ini, persamaan hubungan tetap terjaga, namun dalam pola ini tiap orang memegang kontrol atau kekuasaan dalam bidangnya masing-masing. Tiap orang dianggap sebagai ahli dalam wilayah yang berbeda. Sebagai contoh, dalam keluarga biasa, suami dipercaya untuk bekerja/mencari nafkah untuk keluarga dan istri mengurus anak dan memasak. Dalam pola ini, bisa jadi semua anggotanya memiliki pengetahuan yang sama mengenai agama, kesehatan, seni, dan satu pihak tidak dianggap lebih dari yang lain. Konflik yang terjadi tidak dianggap sebagai ancaman karena tiap orang memiliki wilayah sendiri-sendiri. Sehingga sebelum konflik terjadi,

sudah ditentukan siapa yang menang atau kalah. Sebagai contoh, bila konflik terjadi dalam hal bisnis, suami lah yang menang, dan bila konflik terjadi dalam hal urusan anak, istri lah yang menang. Namun tidak ada pihak yang dirugikan oleh konflik tersebut karena masing-masing memiliki wilayahnya sendiri-sendiri.

3. Pola Komunikasi Tak Seimbang Terpisah (*Unbalanced Split Pattern*)

Dalam pola ini satu orang mendominasi, satu orang dianggap sebagai ahli lebih dari setengah wilayah komunikasi timbal balik. Satu orang yang mendominasi ini sering memegang kontrol. Dalam beberapa kasus, orang yang mendominasi ini lebih cerdas atau berpengetahuan lebih, namun dalam kasus lain orang itu secara fisik lebih menarik atau berprestasi lebih besar. Pihak yang kurang menarik atau berprestasi lebih rendah berkompensasi dengan cara membiarkan pihak yang lebih itu memenangkan tiap perdebatan dan mengambil keputusan sendiri. Pihak yang mendominasi mengeluarkan pernyataan tegas, memberi tahu pihak lain apa yang harus dikerjakan, memberi opini dengan bebas, memainkan kekuasaan untuk menjaga kontrol, dan jarang meminta pendapat yang lain kecuali untuk mendapatkan rasa aman bagi egonya sendiri atau sekedar meyakinkan pihak lain. Sebaliknya, pihak yang lain bertanya, meminta pendapat dan berpegang pada pihak yang mendominasi dalam mengambil keputusan.

4. Pola Komunikasi Monopoli (*Monopoly Pattern*)

Satu orang dipandang sebagai kekuasaan. Orang ini lebih bersifat memerintah daripada berkomunikasi, memberi wejangan daripada mendengarkan umpan balik orang lain. Pemegang kekuasaan tidak pernah meminta pendapat, dan ia berhak atas keputusan akhir. Maka jarang terjadi perdebatan karena semua sudah mengetahui siapa yang akan menang.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Judul Penelitian/nama peneliti	Hasil Penelitian	Keterangan
1.	Addiksi Bermain <i>Game Online</i> pada anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia <i>Game Online</i> Jatiningor Sumedang, Sanditaria, Winsen dkk, Univerrstas Pandjadjaran	Dengan Metode Kuantitatif Deskriptif ditemukan bahwa menggunakan kuesinor Baku dari Lemmens dari 7 kriteria adiksi 62 % responden termasuk dalam kategori addiksi.	
2.	Perilaku Konsumsi <i>Game Online</i> Pada Pelajar (studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi <i>Game Online</i> di Kabupaten Sragen), Ardaneswari Ayu Pitaloka, Univ. Sebelas Maret, 2013	Hasil Penelitian ini <i>Game Online</i> memberikan dampak positif, berupa kesenangan, mahir berbahasa inggris, kemampuan konsentrasi yang baik sedangkan dampak negatifnya yaitu, malas belajar, boros, lupa waktu, suka berbicara kasar, agresif, pergaulan tidak terkontrol, fisik dan psikis terganggu	
3	Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dengan Prestasi Belajar Matematika anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati Denpasar Tahun 2014. Oleh Ni Putu Marlina dkk,	Hasil Penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara bermain <i>Game Online</i> dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah dasar kelas V di SD. Saraswati	

Metode Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi *Game Online* pada tingkat remaja, metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berfungsi untuk menggambarkan atau menguraikan tentang karakteristik, gejala, situasi dari suatu populasi atau kelompok tertentu.

Berdasarkan pada penelitian deskriptif, maka untuk memperoleh data yang dibutuhkan, maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument pengumpulan data berupa kuesioner kepada responden. Kuesioner disebar di beberapa warnet penyedia *Game Online* dan diisi oleh pemain *Game Online* yang berusia remaja. Dengan berpatokan pada kategori umur menurut depkes RI tahun 2009, Masa remaja terbagi ke dalam masa remaja awal (12-16 tahun) dan masa remaja akhir (17-25 Tahun) Masa dewasa awal (26-35 Tahun).

Populasi adalah kumpulan dari obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan dan merupakan perhatian peneliti yang kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pengertian diatas maka target populasi ini adalah remaja pengguna

Game Online yang ada di wilayah duri kepa. Sedangkan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik random sampling dimana setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel.

Uraian hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk bagan atau grafik maupun dalam bentuk naratif, sehingga pola komunikasi penggunaan *Game Online* pada remaja di duri kepa yang menjadi tujuan penelitian ini terdeskripsikan dengan baik, adapun yang akan ditanyakan antara lain waktu bermain *game*, lama bermain *Game Online*, motivasi atau alasan bermain *game* on line. Sedangkan dengan orang tua meliputi tiga jenis pola komunikasi yang meliputi pola Authoritarian, Permissive dan Demokratis.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Obyek Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dan gambaran di lapangan wilayah duri kepa terdapat dua puluh lima tempat atau sarana warnet yang memiliki *game* on line, akan tetapi beberapa tempat warnet yang juga berdekatan dengan wilayah ini tidak sedikit sehingga pada saat di lapangan ditetapkan bahwa yang akan menjadi focus adalah remaja dengan addiksi *Game On Line*, dengan

tingkat usia remaja ,yaitu dengan tingkat pendidikan Usia SMP atau SMA.

Deskripsi Responden

Dari tingkat pendidikan orang tua rata-rata minimum pendidikan SLTA, aerta usia orang tua berkisar antara 30-60 tahun, Keterbukaan antara anak dan orang tua tidak selalu saling terbuka ,mengenai permasalahan sekolah saja hanya beberapa anak remaja yang selalu terbuka terhadap orang tua, jika anak akan bermain hampr semua responden tidak menceritakan uang yang diminta dari orang tua digunakan untuk bermain *Game On Line* mereka hanya menyebutnya untuk “jajan”. Beberapa orang tua menyatakan aktif bertanya tentang keadaan anaknya sebgaiian besar mereka enggan menanyakan karena anaknya cenderung lebih marah jika bertanya lebih detail.

Ada dua keluarga dalam hal ini orang tua yang mencoba berinteraksi dan menanyakan jenis-jenis *game on line* yang anak ketahui, akan tetapi mereka tidak mengerti permainan itu seperti apa, menurut peneliti inipun sebetulnya sebuah kelemahan dari orang tua karena saat orang tua tidak mengetahui *game on line* seperti apa maka interaksi komunikasi mereka akan terhenti.

Dilihat dari interaksi sesama *gamer* mereka cukup supportif, jika kalah mereka akan mengakui kekalahannya. Ada juga beberapa anak jika kalah mereka kecenderungan melampiaskan kekesalannya pada orang tua dengan mogok bicara, sehingga beberapa orang tua yang adiksi ini mengatakan bingung dan makin nggak jelas bagaimana menghandle keadaan anak ini.

Secara keseluruhan responden melakukan *game on line* karena melarikan diri dari beban masalah dan melepaskan emosi dan kegiatan ini cukup menyenangkan, bagi yang bersekolah dapat melepaskan diri dari kejenuhan disekolah.

Penerimaan orang tua terhadap Anak Adiksi

Pada dasarnya orang tua cukup kesulitan menghadapi anak dengan addiksi *Game Online* ini, seperrti dituturkan salah satu orang tua responden sebut saja pak supriyadi hampir tiap malam anaknya yang duduk dikelas dua smp pulang larut malam, setelah diselidiki ternyata dia bermain *Game Online* di wilayah tanjung duren yang tentu lumayan berjarak dari tempat tinggalnya, terkadang pulang anaknya jam 3 dini hari. Respon anaknya pun jika ditanya malah marah-marah. Akhirnya ia mencoba berkonsultasi dengan dokter

di rumah sakit sumber waras, dokter memberinya beberapa vitamin dan obat penenang.

Jika ditelaah ternyata anak addiksi *game on line* ini tidak mampu melakukan aktivitas social lainnya karena energy mereka sudah habis bermain *game on line*.kiranya perlu diberikan selingan kegiatan yang mampu membuat mereka sibuk dan teralihkan dari kegiatan tersebut.

Pola Komunikasi Orang Tua dengan anak Pecandu *Game On Line* (*Authoritarian, Permissive* dan *Demokratis*). Sebgaiian besar remaja mempersepsi bahwa mereka mendapatkan pola komunikasi yang bersifat *Authoritarian*.hal ini tercermin dari penetapan beberapa aturan dirumah dan biasanya memberikan sanksi fisik jika melanggar. Remaja baru menyadari bahwa perintah yang diberikan orang tua seperti “jangan pulang malam melulu” sudah berkali-kali dibilangin susah”, lebih baik jangan dikasih uang jajan” merupakan suatu aturan hingga anak mendapatkan hukuman fisik. Akan tetapi hal ini ternyata memunculkan dalam bentuk perilaku melanggar aturan yang berulang.

Sedangkan sebesar 35 % remaja mempersepsi bahwa mereka mendapatkan penerapan pola komunikasi yang bersifat permisif. Ada kecenderungan orang tua membiarkan anak mencari dan menemukan sendiri tata cara yang memberi batasan-batasan dari tingkah lakunya, pengawasan menjadi longgar, sehingga anak terbiasa mengatur dan menentukan sendiri apa yang dianggap baik oleh remaja sendiri.

Sedangkan sisanya atau sekitar 15 % remaja mempersepsi mereka mendapatkan pola komunikasi yang demokratis, karakter pada diri anakpun menunjukkan keadaan ingin berubah dan anak memiliki kesempatan berdiskusi dan terlibat dalam kegiatan anggota keluarga mereka.

Kesimpulan

Komunikasi antara orang tua dan anak perlu dibangun secara harmonis, karena kualitas komunikasi yang baik akan menentukan keharmonisan yang berujung pada keberhasilan suatu keluarga.Perubahan pola komunikasi yang terjadi pada remaja pecandu *Game Online* menunjukkan tingkat yang memprihatinkan , diduga ada dua factor yang menimbulkan anak menjadi berubah pola komunikasi dengan orang tuanya yaitu karena pola komunikasi yang terbangun dalam keluarga atau dari karakteristik personal remaja itu sendiri.

Secara garis besar hasil penelitian ini menunjukkan bahwa empat keluarga terhadap anaknya menganut pola komunikasi permissive, sedangkan dua keluarga lainnya menganut pola komunikasi otoriter, sedangkan sisanya menganut pola komunikasi demokratis.

Pola komunikasi yang harus digunakan orang tua pada anak remaja adalah pola komunikasi authoritative atau pola komunikasi demokratis. Sehingga komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dapat terjalin dengan baik baik sebagai komunikator maupun komunikan. orang tua juga seharusnya mampu memelihara hubungan dengan remaja addiksi *game on line* tersebut.

Daftar Pustaka

- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973-1974, Winter). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.
- Ko, H., Cho, C., & Roberts, M. S. (2005, Summer). Internet uses and gratifications: A structural equation model of interactive advertising. *Journal of Advertising*, 34(2), 57-70
- Conwey, Maura. 2006. Terrorist Use The Internet and Fighting Back. *International and Security. An International Journal* Vol. 19.
- Dearing, W. James dan Everett M. Rogers. 1996. *Agenda Setting*. California: Sage Publications.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Keluarga*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Entman, Robert M. 1993. Framing: Towards Clarification of Fractured Paradigm (*Journal of Communication*). PP/S.
- _____. 2003. *Cascading Activation: Contesting the White House's Frame after 9/11*. Taylor & Francis Group.
- _____. 2010. *Media framing biases and political power: Explaining slant in news of Campaign 2008*. Sage Publications. -----
- 2007. *Framing bias: Media in the Distribution of Power*. *Journal of Communication* 57 (2007) 163–173 ^a. International Communication Association.
- Grabber, Doris A. 2011 *Media Power in Politics*. Washington DC: CQ Press.
- Chomsky, Noam. Tanpa tahun. *10 Strategies of Manipulation by Media*. Tersip di http://theinternationalcoalition.blogspot.com/2011/07/noam-chomsky-top-10mediamanipulation_08.html.
- Hasrullah. 2001. *Megawati dalam Tangkapan Pers*. Yogyakarta: LKiS.