

Pola Komunikasi Humanistik antara Orang Tua dan Anak atas Dampak Negatif Bermain *Online Game* pada Prestasi di Sekolah Dasar

Rahayuning Tirta Kencanawati¹, Lamria Raya Fitriyani²

Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR

Jalan K.H. Mas Mansyur Kav.35, Jakarta Pusat

kencanatirtaayu@gmail.com¹, lamria.rf@lspr.edu²

ABSTRAK: Dewasa ini *online game* banyak dimainkan oleh beberapa kalangan, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak, khususnya anak-anak Sekolah Dasar dan Mobile Legends merupakan salah satu *online game* yang dimainkan oleh anak-anak. Terkadang anak-anak memainkan *online game* ini melebihi batas waktu sehingga memberikan dampak pada nilai dan prestasi mereka di sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pola komunikasi humanistik antara orang tua dan anak Sekolah Dasar mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah. Seluruh informasi dikumpulkan melalui wawancara dengan tiga keluarga yang mana anak-anak mereka bermain Mobile Legends dengan total delapan narasumber. Hasil penelitian komunikasi interpersonal pendekatan humanistik dalam dua keluarga sesuai dengan kelima tahapan, yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan. Sementara satu keluarga lainnya tidak sesuai dengan kelima tahapan pendekatan humanistik, hanya empat tahap saja, dan tidak ada kesetaraan dan pola komunikasi *the balanced split pattern* merujuk pada dua keluarga dan satu keluarga lainnya merujuk pada pola komunikasi *the unbalanced split pattern*.

Kata kunci: pola komunikasi humanistik, komunikasi keluarga, *online game*

ABSTRACT: Nowadays *online games* are played by various groups, starting with adults to the young especially children in elementary school and Mobile Legends is one *online game* that is played by children. However, sometimes children playing this *online game* over time impact their grade and achievement in school. The purpose of this research was to understand humanistic communication patterns between parents and elementary school children regarding the negative impact of playing Mobile Legends on school achievement. All information was gathered through interviews with three families whose child played Mobile Legends in total eight interviewees. The method used was descriptive qualitative and data analysis method from Miles, Huberman & Saldana. The results signified the interpersonal humanistic communication approach in two families were suitable for the five stages that are openness, empathy, supportiveness, positiveness, and equality. Whereas in one other family was not suitable for the five stages of the humanistic approach, but only the four stages and there was no equality. The results indicated the balanced split pattern of two families and the other one family refers to the unbalanced split pattern.

Keywords: humanistic communication patterns, communication family, *online game*

PENDAHULUAN

Di era sekarang perkembangan teknologi semakin maju dan pesat. Hampir semua orang sudah menggunakan *gadget* dan internet dalam kegiatan sehari-hari. Baik dari segi pekerjaan, pemenuhan informasi, sarana untuk menambah wawasan ataupun hanya sekedar untuk hiburan. Internet sekarang ini sudah menjadi bahan konsumsi utama bagi semua masyarakat di dunia, melalui internet masyarakat bisa mengakses informasi secara mudah dan cepat. Hanya tinggal mengetik keyword yang dibutuhkan dalam mesin pencarian, informasi pun bisa langsung didapat. Tidak hanya mengenai informasi, internet sendiri juga banyak dipakai untuk sarana hiburan. Misalnya seperti Youtube yang memuat berbagai macam video yang diunggah dari berbagai belahan dunia, Twitter dan Facebook sebagai sarana komunikasi yang dapat menyatukan masyarakat dari berbagai negara, serta game untuk mengisi waktu kosong, penghilang rasa bosan, dan stres. Hal ini dibuktikan berdasarkan riset yang dilakukan kepada pecinta *game*, riset tersebut dilakukan dengan mewawancara 1.000 orang pemain dan didapatkan hasil bahwa sekitar 55% ditemukan bahwa bermain *video game* dapat menghilangkan stres. (Anggraini, 2018, p.1).

Dalam segi hiburan banyak orang yang menggunakan game sebagai sarana penghilang rasa penat setelah beraktivitas. Salah satunya yaitu dengan bermain *online game*. *Online games* adalah—dan yang paling umum disebut *video games*—dimainkan atau dilakukan dengan menggunakan koneksi internet, waktunya relatif singkat, menjadi fenomena budaya yang signifikan (Crawford, Gosling, & Light, 2011). *Online game* ini bisa dimainkan di warnet (warung internet) atau di mana saja selama komputer atau laptop terhubung dengan internet. Mengingat sekarang ini hampir di semua tempat, baik tempat istirahat (rest area) ataupun kafe dan restoran sudah banyak yang menyediakan fasilitas wi-fi secara gratis. Dengan bermodalkan internet, gadget yang memadai dan tempat yang nyaman aktivitas bermain *online game* sudah bisa dilakukan (Antara, 2014).

Online game marak di kalangan anak remaja sampai orang dewasa, bahkan anak-anak di bawah umur juga tak sedikit yang bermain *online game*. Sekarang ini anak-anak Sekolah Dasar yang baru mengenal internet sedang gemar-gemarnya

bermain *online game*. Mereka menemukan suatu hal yang dapat menjadi sarana untuk memperoleh kesenangan selain bermain secara langsung bertatap muka dengan teman-teman sebaya mereka. *Online game* saat ini juga semakin berkembang, bermain online game tidak harus menggunakan komputer atau pun *laptop*, dengan menggunakan *handphone* pun *online game* sudah bisa diakses.

Anak-anak Sekolah Dasar sekarang banyak yang memiliki *handphone* sehingga mereka sudah bisa mengakses *online game* melalui *handphone* dengan mengunduh game tersebut melalui aplikasi bawaan. *Online game* yang dimainkan di antaranya Arena of Valor (AOV), Mobile Legends, Clash of Clans (COC), BarbarQ, Lords Mobile, Crisis Action, Clash Royale, Heroes Envolved, Line Get Rich (Listiorini, 2018). Berfokus pada dampak negatifnya, *online game* dapat membuat anak-anak Sekolah Dasar ini kecanduan dan tidak bisa lepas dari *gadget* ataupun *online game* tersebut. Ketika sedang libur sekolah mereka pergi ke warnet untuk bermain *online game* bahkan sampai tak ingat waktu. Pernyataan tersebut didukung dengan adanya kasus yang terjadi pada Leonardo Susanto yang merupakan siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri Depok mengatakan bahwa ia bermain *online game* setiap hari setelah pulang sekolah. Siswa kelas 6 Sekolah Dasar Depok lainnya Rizky Didelama juga mengatakan bahwa ia juga bermain *online game* dari sewaktu pulang sekolah sampai pukul 15.30 sore, Rizky juga mengaku bahwa ia ketagihan bermain *online game*. Seorang ibu bernama Lia yang berusia 41 tahun mengatakan bahwa 70% dari anak-anak banyak menghabiskan waktu mereka di warnet. Putra ibu Lia yang bernama Azwin (14 tahun) juga melakukan hal yang sama, Azwin kerap bermain *online game* dari sore sampai malam hari bahkan sampai menginap di warnet tersebut (Tirta dan Silaban, 2012).

Kebanyakan anak-anak Sekolah Dasar ini bermain *online game* khususnya Mobile Legends dari pagi hingga siang atau sore, jika bermain menggunakan *handphone* waktu bermain bisa meningkat hingga malam hari. Hal ini sangat berdampak pada pola belajar anak-anak, dikarenakan seharian bermain, malam harinya mereka sudah lelah dan mengantuk sehingga waktu untuk belajar berkurang. Tentunya dengan pola hidup yang seperti ini sangat berdampak pada nilai dan prestasi di sekolah (Pratiwi, 2017).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan kecanduan bermain *game* termasuk ke dalam kategori gangguan mental. Berdasarkan dokumen klasifikasi penyakit internasional ke-11 (International Classified Disease/ICD) yang dikeluarkan WHO, gangguan ini dinamai *gaming disorder*. *Gaming disorder* ini merupakan gangguan mental di mana seseorang memiliki perilaku gemar bermain game dengan gigih dan berulang sehingga menyampingkan kepentingan hidup lainnya. Berdasarkan arahan dari WHO, penyembuhan gangguan *gaming disorder* harus dilakukan selama kurang lebih 12 bulan melalui arahan psikiater. Namun, jika gangguan yang terjadi sudah sangat parah, pengobatan bisa saja berlangsung lebih lama. Berdasarkan fakta dari WHO gangguan mental tersebut tentunya sangat berpengaruh pada pola pikir dan perilaku anak (Septania, 2018). Perilaku anak menjadi tidak terkontrol dan di luar batas ketika sudah kecanduan bermain *online game* yang mana tentunya hal ini sangat berpengaruh pada pola belajar dan prestasi anak di sekolah.

Berkenaan dengan nilai dan prestasi anak di sekolah, peran orang tua sangatlah penting. Selain dalam memberikan pendidikan di rumah, komunikasi antara orang tua dan anak juga menjadi salah satu faktor yang mendukung pencapaian prestasi tersebut. Dalam hal ini diperlukan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sehingga dengan merujuk kepada latar belakang di atas terlihat bahwa komunikasi humanistik yang dilakukan antara orang tua dan anak mengenai dampak bermain *online game* pada prestasi belajar di sekolah menjadi hal yang penting, mengingat keluarga adalah lingkungan utama bagi setiap individu.

Penelitian ini mengangkat rumusan masalah yaitu bagaimana pola komunikasi humanistik antara orang tua dan anak Sekolah Dasar mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah? Penelitian ini bertujuan untuk melihat penerapan komunikasi yang dilakukan orangtua kepada anak mengenai dampak bermain dengan fokus penelitian kepada tiga keluarga yang memiliki anak bermain *online game*.

TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai komunikasi interpersonal yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang dilakukan penulis. Penelitian pertama dilakukan oleh Rio Ramadhani (2013) dengan judul Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Membentuk Perilaku Positif Anak pada Murid SDIT Cordova Samarinda. Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji, mengetahui, mendeskripsikan, dan menjelaskan bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam membentuk perilaku positif anak. Persamaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rio dan penulis menggunakan teori komunikasi interpersonal DeVito, menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam menanamkan perilaku positif berlangsung secara tatap muka dan dua arah.

Penelitian kedua dilakukan oleh Damayanti Wardyaningrum (2010). Penelitian ini berjudul Pola Komunikasi Keluarga dalam Menentukan Konsumsi Nutrisi bagi Anggota Keluarga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi keluarga dalam memenuhi segala kebutuhan nutrisi bagi angota keluarga di dalamnya. Persamaannya adalah dalam penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal dan pola komunikasi dari DeVito, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan melakukan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Perbedaannya yaitu selain wawancara, Damayanti juga menggunakan observasi untuk teknik pengumpulan data, sedangkan penulis hanya menggunakan teknik wawancara saja. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa dalam keluarga yang diteliti memiliki pola komunikasi keluarga yang memiliki kecenderungan didominasi oleh ibu (*unbalanced split pattern*). Ibu memiliki kekuasaan lebih dalam keluarga, hampir sebagian besar komunikasi mengenai pemenuhan konsumsi nutrisi dalam keluarga dikuasai oleh ibu dibandingkan ayah.

Teori yang akan penulis gunakan yaitu teori komunikasi interpersonal dari DeVito dan metode penelitian kualitatif deskriptif teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara. Dengan demikian dari hasil penelitian sebelumnya

di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif antara orang tua dan anak memberikan pengaruh terhadap pola perilaku anak.

Komunikasi Interpersonal

Menurut West dan Turner (2008) komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan secara langsung oleh dua orang komunikator tersebut. Dikemukakan juga oleh DeVito bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi di antara dua orang atau antara orang dalam sebuah kelompok kecil. Komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (atau terkadang lebih dari dua) orang yang saling bergantung (2009a). Penelitian yang penulis lakukan menggunakan pendekatan humanistik yang terdiri dari beberapa aspek, di antaranya:

1. Keterbukaan (*Openness*)

Untuk mendapatkan komunikasi interpersonal yang baik dan efektif dibutuhkan saling keterbukaan antara komunikatornya, harus memiliki ketersediaan dari komunikatornya untuk membuka diri memberikan informasi yang sebelumnya tidak pernah diungkapkan dalam konteks yang wajar dan layak untuk disampaikan. Dari aspek keterbukaan ini tentunya akan memacu komunikator untuk saling memberikan reaksi jujur terhadap pesan atau informasi yang disampaikan serta dapat diakui pula bahwa semua pesan maupun perasaan yang disampaikan oleh para komunikator merupakan pesan dan perasaan asli milik komunikator tersebut dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Empati (*Empathy*)

Henry Backrack (sebagaimana dikutip DeVito, 2011) mengatakan bahwa empati merupakan suatu kemampuan di mana seseorang dapat mengetahui dan merasakan apa yang dirasakan orang lain sebagaimana sudut pandang dari orang lain tersebut. Seolah-olah seseorang ini turut merasakan apapun yang menimpa orang lain, misalnya ketika orang lain bersedih ataupun bahagia seseorang ini akan turut merasakan kesedihan dan kebahagiaannya, ketika orang lain tertimpa musibah seseorang ini juga akan turut merasakan kesulitan yang dialami oleh orang lain. Ketika seseorang mampu merasakan

empatik terhadap orang lain dari apa yang dialami atau dirasakan orang lain itu maka seseorang itu dapat memberikan motivasi dan juga dapat menyesuaikan diri bagaimana harus berkomunikasi dengan orang tersebut. Untuk bisa berempatik seseorang harus bisa menahan diri untuk tidak mengevaluasi, menilai, menafsirkan dan mengkritik orang lain namun justru memposisikan dirinya sebagai orang tersebut.

3. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Ada beberapa sikap lain dalam sikap mendukung yang harus dilakukan oleh komunikator yaitu bersikap deskriptif bukan evaluatif, spontan, dan provisionalisme. Dimana komunikator harus memberikan dukungan bukan dengan cara evaluatif atau menilai tetapi langsung melalui situasi yang tergambar pada saat melakukan komunikasi. Komunikator harus bersikap atau bereaksi secara spontan dan bereaksi secara positif serta berterus terang dalam mengungkapkan pikiran. Untuk menunjukkan sikap mendukung komunikator juga harus bersikap provisional di mana sikap dan pikiran tersebut masih dapat berubah tergantung dari situasi yang ada dan tetap bersikap terbuka. Bersedia untuk mendengarkan dari segala sisi baik yang sejalan dengan komunikator maupun yang berlawanan.

4. Sikap Positif (*Positiveness*)

Komunikator harus memiliki sikap dan dorongan yang positif dan nyata ketika berbicara dengan lawan bicaranya. Hal pertama yang harus dilakukan adalah bersikap positif dan mendorong terhadap diri sendiri, ketika seseorang berpikir dan bersikap positif terhadap diri sendiri mereka akan dapat mengkomunikasikan perasaan dan pikiran positif mereka terhadap lawan bicara dan tentunya hal tersebut dapat mendorong lawan bicara untuk turut merasakan hal-hal positif tersebut.

5. Kesetaraan (*Equality*)

Komunikasi interpersonal haruslah terdapat unsur kesetaraan di dalamnya, kedua komunikator sama-sama memiliki kepentingan, memiliki nilai, dan berhak menyampaikan pesan yang ingin disampaikan tanpa didominasi oleh lawan bicaranya.

Pola Komunikasi Keluarga

Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang mana berarti berhubungan dengan pola komunikasi dalam keluarga. DeVito (2009b) mengemukakan bahwa terdapat empat pola komunikasi keluarga, yaitu:

1. The Equality Pattern (Pola Kesetaraan)

Pola kesetaraan, setiap orang saling berbagi secara setara ketika berkomunikasi, peran-peran yang ada dalam keluarga dilakukan dengan setara pula. Dalam pola komunikasi ini juga kedudukan orang tua dan anak setara dan saling terbuka mengenai ide, pendapat dan juga kepercayaan. Komunikasi ini bersifat terbuka, jujur, secara langsung dan bebas kekuasaan antara orang tua dan anak. Tidak ada pemimpin maupun pengikut, tidak ada yang memberikan pendapat maupun mencari opini.

2. The Balanced Split Pattern (Pola Seimbang)

Dalam pola komunikasi ini komunikasi yang setara tetap dipertahankan namun masing-masing orang memiliki otoritas atau wewenang. Orang tua dan anak masih saling terbuka namun memiliki otoritasnya masing-masing didalam keluarga. Orang tua maupun anak memiliki keahlian atau dapat membuat keputusan sesuai dengan bidang atau perannya masing-masing.

3. The Unbalanced Split Pattern (Pola Tidak Seimbang)

Pola komunikasi tidak seimbang menunjukkan pihak yang mendominasi dalam keluarga. Orang tua menjadi lebih dominan dan memberikan tuntutan kepada anak, memberikan pendapat, memberitahu anak-anak apa yang harus dan sebaiknya dilakukan serta jarang menanyakan pendapat sebagai timbal balik.

4. The Monopoly Pattern (Pola Monopoli)

Pola komunikasi ini menunjukkan adanya otoritas dari satu orang dalam keluarga. Orang tua memiliki otoritas dan lebih memimpin daripada berkomunikasi atau saling berbagi dengan anak, jarang mendengarkan nasihat atau pendapat dari anak mereka. Argumentasi cenderung sedikit karena anak seolah sudah tahu bahwa orang tua mereka yang akan menang ketika berargumen, orang tua memegang kontrol atau kendali dalam keluarga.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan untuk mengeksplorasi dan mengerti makna individual atau kelompok yang menganggap masalah sosial atau masalah manusia (Creswell, 2014). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan data primer melalui wawancara. Dalam Denzin & Lincoln (2009) wawancara adalah cara bersosialisasi dengan orang lain atau pertemuan antara dua manusia yang didalamnya melakukan pembicaraan maupun interaksi dalam waktu tertentu. Narasumber pada penelitian ini yang terdiri dari orang tua dan juga anak Sekolah Dasar yang bermain *online game* Mobile Legends. Narasumber yang dijadikan objek penelitian adalah kepada tiga keluarga yang masing-masing anggota keluarga terdapat kedua orangtua dan anak. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yaitu diawali dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarik kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dan anak Sekolah Dasar megenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah yaitu dengan komunikasi interpersonal yang dilakukan di rumah. Kedua orang tua memberikan atau meminjamkan *smartphone* kepada anak mereka dengan alasan kasihan karena teman-teman disekelilingnya dewasa ini sudah banyak yang memiliki *smartphone* canggih. Para orang tua memperhatikan anak mereka yang terlihat iri dan ingin sekali mempunyai *smartphone* seperti teman-temannya. Rasa iri anak pada teman-temannya yang memiliki *smartphone* ini mendorong mereka untuk terus meminta kepada orang tua agar dibelikan *smartphone*. Namun, terdapat juga alasan lain yang mendorong para orang tua untuk memberikan *smartphone* pada anak mereka karena anak mereka diberikan *smartphone* oleh anggota keluarga yang lain sehingga mau tidak mau orang tua sang anak pun menerima pemberiannya.

Setelah diberikannya *smartphone* kepada anak mereka, mereka mulai memperhatikan dan

mengawasi aktivitas apa saja yang dilakukan oleh sang anak selama memegang smartphone. Kebanyakan dari anak-anak ini menginginkan *smartphone* untuk bermain *online game*, *chatting*, menonton Youtube dan juga belajar dengan menggunakan aplikasi belajar. Namun, alasan utama mereka meminta dibelikan *smartphone* adalah untuk bermain *online game* khususnya Mobile Legends.

Para orang tua yang memperhatikan aktivitas anak mereka dengan *smartphone* pun juga membenarkan bahwa anak mereka cenderung sering menggunakan *smartphone* untuk bermain Mobile Legends. Kalaupun anak mereka menonton Youtube, konten yang ditonton oleh anak-anak juga tidak jauh dari hal yang berhubungan dengan *online game* Mobile Legends. Banyak dari mereka mencari informasi atau referensinya dari Youtube. Durasi waktu yang mereka gunakan untuk bermain Mobile Legends ini dapat dikatakan cukup sering selama berjam-jam bahkan hingga seharian tidak berhenti memainkannya jika tidak ditegur atau diingatkan oleh orang tua mereka.

Berangkat dari aktivitas bermain *online game* Mobile Legends yang terus-menerus ini tentunya dapat berdampak pada aktivitas anak sehari-hari dalam segi emosionalnya yang membuat anak mudah emosi apabila karakter jagoan mereka yang dimainkan dalam Mobile Legends diserang atau mengalami kekalahan. Nada bicara pun juga menjadi meninggi ketika berbicara khususnya bicara dengan orang tua pada saat ditegur sebagai bentuk pelampiasan kekesalan mereka. Tidak hanya dari segi emosionalnya saja, dari durasi bermain yang terlalu lama juga menjadi membuat mereka malas melakukan kewajibannya sebagai pelajar atau siswa Sekolah Dasar. Mereka menjadi malas belajar yang mana akhirnya berdampak pada nilai dan juga prestasi mereka di sekolah bahkan hingga kewajiban menunaikan ibadah.

Keluarga I

Kedua orang tua saling berbagi dan secara terbuka menyampaikan mengenai dampak negatif *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah, mengingatkan untuk tidak terlalu sering bermain *online game* Mobile Legends dan harus tahu batasan waktu dalam bermain agar bisa tetap

fokus pada prestasi di sekolahnya. Orang tua juga menyampaikan bahwa Mobile Legends ini juga berdampak pada emosinya. Tidak hanya itu, orang tua menyampaikan dampak-dampak yang terjadi pada kesehatan apabila terlalu sering bermain. Anak pada keluarga I juga membenarkan bahwa orang tuanya menyampaikan hal-hal di atas. Adanya reaksi yang jujur bahwa kedua orang tua memberikan atau meminjamkan *smartphone* karena rasa kasihan kepada anaknya yang terlihat iri pada teman-temannya karena memiliki *smartphone*. Namun untuk penggunaan *smartphone* sendiri tetap diatur oleh kedua orang tua. Reaksi jujur juga terdapat dari sisi anak dan secara terbuka menyampaikan alasan keinginannya dibelikan *smartphone* untuk digunakan bermain *online game* dan belajar dengan menggunakan aplikasi belajar *online*. Orang tua menyampaikan bahwa anaknya mengalami penurunan yang cukup drastis dari peringkat sepuluh besar menjadi dua puluh besar setelah bermain online game Mobile Legends. Anak juga membenarkan bahwa mengalami penurunan peringkat seperti yang disampaikan orang tuanya.

Empati

Rasa empati terwujud ketika kedua orang tua melihat anak merasa iri pada teman-temannya yang sudah memiliki *smartphone* dan bisa bermain *online game* Mobile Legends. Hal tersebut akhirnya mendorong kedua orang untuk memberikan atau meminjamkan *smartphone* milik mereka kepada anak karena rasa kasihan dan tidak tega melihat anaknya. Orang tua ini juga menyesuaikan komunikasinya kepada anaknya mengenai dampak negatif bermain Mobile Legends serta memberikan motivasi untuk bisa lebih giat belajar dan meningkatkan nilai dan prestasinya di sekolah sehingga diperbolehkan bermain Mobile Legends di *smartphone*.

Sikap Mendukung

Orang tua pada keluarga I tetap mendukung dan mengizinkan untuk bermain *online game* Mobile Legends di *smartphone* asalkan bisa mematuhi peraturan sebagai bentuk negosiasi yang telah dibuat. Bentuk negosiasi atau peraturannya yaitu anak diperbolehkan bermain *online game* Mobile

Legends di *smartphone* pada hari libur, yaitu Sabtu dan Minggu dengan durasi waktu satu sampai dua jam saja. Selama anak menurut dan mematuhi peraturan tersebut, orang tua akan mengizinkan untuk bermain Mobile Legends. Orang tua ini bersikap deskriptif yang mana melihat dari fakt-fakta keseharian ketika bermain Mobile Legends di *smartphone* yang terlalu sering. Melihat situasi tersebut, maka orang tua akhirnya memutuskan untuk membuat peraturan mengenai waktu bermain.

Sikap Positif

Bapak dan Ibu si anak, Jumar dan Nurjanah, menyesuaikan komunikasi perihal dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah serta memberikan motivasi untuk lebih giat belajar, fokus pada aktivitas sekolah dan prestasinya serta kewajiban-kewajiban lainnya. Dengan begitu bisa mendapatkan haknya untuk bermain *online game* Mobile Legends di *smartphone* sesuai dengan perjanjian atau negosiasi yang dibuat oleh orang tuanya. Motivasi yang diberikan merupakan sikap positif yang diberikan agar sang anak merasakan hal positif tersebut sehingga membuatnya menjadi lebih disiplin dalam melakukan kewajibannya sebagai pelajar dan fokus pada prestasi di sekolah dengan begitu anak juga mendapatkan pula kesempatan untuk bermain Mobile Legends.

Kesetaraan

Komunikasi yang dilakukan dalam keluarga I ini berjalan setara. Terdapat peran yang seimbang sebagai orang tua dan juga sebagai anak dan juga pelajar. Sebagai orang tua, telah menjalankan perannya untuk memberikan pengertian mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends serta membuat peraturan mengenai waktu bermainnya. Sebagai anak dan juga pelajar mematuhi peraturan yang dibuat oleh orang tuanya untuk menjalankan tugas dan kewajibannya sebagai pelajar sehingga ia juga bisa mendapatkan haknya untuk bermain *online game* Mobile Legends sesuai dengan perjanjian waktu yang sudah dibicarakan dengan orang tuanya.

Keluarga II

Komunikasi yang berjalan pada keluarga II berjalan terbuka ketika orang tua memberikan pengertian dan informasi mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah. Orangtua juga tak henti-henti mengingatkan anaknya untuk tahu batas waktunya dalam bermain. Putra dari keluarga II membenarkan apa yang dikatakan oleh ibunya. Orang tua mengatakan bahwa anaknya bermain *online game* Mobile Legends ini seharian penuh tanpa ada batas waktu yang membuat anaknya menjadi susah untuk disuruh menjalankan kewajibannya sebagai pelajar dan akhirnya berdampak pada nilai dan prestasinya di sekolah.

Orang tua menyampaikan bahwa anaknya semula mendapatkan peringkat sepuluh besar namun setelah mengenal dan bermain Mobile Legends peringkat di sekolahnya menjadi menurun hingga dua puluh besar. Anak juga membenarkan ketika ditanya mengenai penurunan peringkat yang ia alami. Reaksi jujur terdapat dalam keluarga ini di mana memberikan respon yaitu mengeluh ketika sang ibu membuat peraturan mengenai waktu bermain Mobile Legends. Tidak hanya pada prestasi di sekolah, Mobile Legends ini berdampak pula pada emosi sang anak yang menjadi tidak terkontrol dan membuatnya sering marah karena kalah bermain *online game* tersebut.

Empati

Teman-teman sang anak sudah banyak yang memiliki *smartphone* hal tersebut mendorong untuk meminta untuk dibelikan *smartphone* pada orangtua. Rasa empati orang tua pun timbul dan membuat merasa kasihan kepada anaknya yang terlihat iri pada teman-temannya karena sudah memiliki *smartphone* dan bisa bermain *online game* Mobile Legends sehingga membuat orang tua dalam keluarga II ini berpikir serta mempertimbangkan untuk memberikan *smartphone* dan akhirnya beliau membelikan *smartphone* secara pribadi untuk sang anak.

Sikap Mendukung

Sikap mendukung yang digambarkan oleh orang tua,

yaitu dengan membuat negosiasi berupa peraturan untuk diperbolehkan untuk bermain *online game* Mobile Legends di *smartphone* dengan dibatasi waktu yaitu tiga jam dalam satu hari. Apabila sudah menjalani semua kewajibannya sebagai pelajar dan juga kewajiban ibadah, maka berhak dan diizinkan bermain *online game* Mobile Legends asalkan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat. Peraturan yang dibuat ini juga menggambarkan sikap deskriptif dengan melihat secara langsung bagaimana kesehariannya ketika bermain Mobile Legends di *smartphone*-nya.

Sikap Positif

Sikap positif yang dilakukan orangtua kepada anaknya yaitu dengan memberikan nasihat dan perhatian agar menggunakan waktu luangnya untuk beristirahat yang cukup karena aktivitas sekolahnya yang cukup padat. Ditambah lagi jika bermain online game Mobile Legends yang terlalu sering tentunya akan menyita waktu istirahatnya sehingga membuat anaknya menjadi tidak bersemangat untuk belajar dan melakukan aktivitas lainnya karena sudah kelelahan. Sikap tersebut dilakukan agar bisa berpikir dan merasakan hal yang positif bahwa apa yang orangtuanya sampaikan semata-mata untuk kebaikan agar tidak merasa Lelah dan bisa fokus melakukan aktivitas yang berhubungan dengan kewajibannya sebagai pelajar.

Kesetaraan

Kesetaraan antara orangtua dan anak tidak tergambar karena dilihat dari peraturan yang sudah dibuat orangtua ternyata belum berjalan dengan sebagaimana mestinya. Hal ini dikarenakan Ketika sang anak diberikan *smartphone* secara pribadi sehingga membuat ia memiliki rasa kepemilikan yang tinggi dan bebas untuk menggunakan *smartphone*-nya untuk bermain *online game* Mobile Legends, yang membuat sang anak belum mematuhi peraturan yang sudah dibuat oleh orangtuanya dan sang anak menyampaikan akan marah dan menangis jika *smartphone* diambil atau disita. Tidak jarang sang anak menyembunyikan *smartphone*-nya agar tidak diambil atau disita oleh orangtuanya.

Keluarga III

Komunikasi yang dilakukan dalam keluarga III berjalan terbuka, di mana orang tua secara terbuka memberikan pengertian mengenai dampak negatif bermain online game Mobile Legends pada prestasi di sekolah kepada sang anak. Orang tua juga selalu mengingatkan mengenai durasi waktu ketika bermain *online game* Mobile Legends namun tidak setiap hari dan hanya ketika sudah terlalu lama bermain Mobile Legends karena tidak ingin merasa terintimidasi jika terus-menerus diingatkan mengingat anaknya ternyata bermain Mobile Legends ini hanya di hari Sabtu, Minggu, dan hari libur lainnya. Durasi waktu ketika bermain Mobile Legends ini tidak dibatas pada hari libur karena menurut orangtua hari libur tersebut tidak mengganggu sekolahnya.

Orang tua menyampaikan bahwa anaknya sempat mengalami penurunan peringkat atau prestasi setelah bermain *online game* Mobile Legends. Namun orang tua juga menyampaikan bahwa menurunnya peringkat atau prestasi tidak disebabkan oleh bermain *online game* Mobile Legends, melainkan adanya faktor lain seperti persaingan di kelasnya yang ketat, standar nilai yang tinggi, dan faktor sosial lain dari lingkungannya yang berdampak pada prestasinya.

Kedua orang menyampaikan bahwa sang anak masih belajar atau melakukan aktivitas lainnya walaupun harus diingatkan terlebih dahulu, sehingga dapat dikatakan bahwa anak cukup seimbang mengatur waktunya untuk aktivitas yang berhubungan dengan sekolah dan waktu bermainnya. Orang tua menyampaikan bahwa tidak mengalami penurunan nilai atau peringkat yang drastis.

Reaksi jujur disampaikan sang anak perihal peraturan bermain *online game* Mobile Legends di *smartphone* yang dibuat oleh orang tuanya. Meskipun begitu, orang tua menyampaikan bahwa bukan anak yang sulit untuk mematuhi peraturan yang dibuat walaupun ada sedikit rasa kesal dalam dirinya. Kedua orang tua juga menyampaikan bahwa anaknya cukup terbuka dengan aktivitas apa saja yang dilakukan di *smartphone*-nya sehingga beliau masih bisa melakukan pengawasan. Tak jarang mereka bermain dengan *smartphone* bersama-sama seperti menonton video atau sekadar mencari informasi (*browsing*).

Empati

Rasa empati juga tergambar dalam keluarga ini di mana orang tua menyampaikan bahwa beliau merasa kasihan terhadap sang anak yang terlihat iri kepada teman-temannya yang sudah memiliki *smartphone*. Selain itu ternyata ada faktor lainnya yang membuat orang tua memberikan *smartphone*. Awalnya orang tua sepakat untuk tidak memberikan *smartphone* karena menurut mereka belum waktunya anak seusianya memilikinya. Namun, karena nenek dalam keluarga III ini yang memberikan *smartphone* tersebut sebagai hadiah maka dari itu orang tuanya, mau tidak mau menerima pemberian dari sang nenek namun tetap memberikan pengawasan dengan *smartphone*-nya.

Sikap Mendukung

Sikap mendukung yang dilakukan kedua orang tua yaitu dengan memberikan izin kepada sang anak untuk bermain online game Mobile Legends asalkan mampu mengontrol waktu bermainnya, karena pada awalnya neneknya yang memberikan *smartphone*, maka bentuk pengawasan yang dilakukan oleh orang tua yaitu dengan membuat negosiasi yang mana diperbolehkan bermain *online game* Mobile Legends di *smartphone* hanya di hari Sabtu, Minggu, dan hari libur lainnya agar tidak mengganggu waktu sekolahnya, untuk durasi waktu bermainnya sendiri tidak dibatasi.

Sikap Positif

Kedua orang tua mewujudkan sikap positif ini dengan memberikan motivasi dan hadiah kepada sang anak. Orang tua menyampaikan bahwa beliau memberikan motivasi dan berusaha untuk

mengalihkan rasa kesal ataupun bosan karena tidak bisa bermain *online game* Mobile Legends di *smartphone* dengan bermain di luar.

Kesetaraan

Komunikasi yang terjalin dalam keluarga ini berjalan setara sesuai dengan peran masing-masing sebagai orang tua serta anak ataupun pelajar. Orang tua membuat suatu negosiasi berupa peraturan bahwa hanya diperbolehkan bermain *online game* Mobile Legends pada hari libur sekolah saja, sedangkan sang anak juga menyesuaikan perannya sebagai anak dan juga pelajar untuk menuruti apa yang dikatakan orang tuanya. Orang tua juga menyampaikan bahwa sang anak tidak terlalu sulit untuk diatur dan ia bisa mematuhi peraturan yang telah dibuat untuk menjalani kewajibannya. Setelah menjalani semua kewajiban maka dapat mendapatkan hak bermain *online game* Mobile Legends di *smartphone* pada hari libur ataupun mendapatkan *reward* lainnya dari orang tuanya. Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas, maka hasil penelitian dan temuan yang diperoleh adalah:

Tabel 1. Temuan Penelitian

Keluarga	Latar belakang	Komunikasi interpersonal	Pola Komunikasi
Keluarga I	Latar belakang mendapatkan <i>smartphone</i> : hanya dipinjamkan saja sehingga penggunaannya masih bisa dikontrol.	Komunikasi interpersonal dengan pendekatan humanistik yang dilakukan di dalam keluarga dianggap berhasil karena anak tidak mengalami adanya penurunan prestasinya di sekolah.	Pola komunikasi yang terdapat dalam keluarga ini adalah <i>the balanced split pattern</i> (pola seimbang), di mana komunikasi yang terjalin seimbang antara orangtua dan anak, saling mengetahui kedudukan dan otoritas masing-masing.

Keluarga II	Latar belakang mendapatkan <i>smartphone</i> karena anak meminta secara terus menerus untuk dibelikan dan membuat anak memiliki rasa kepemilikan yang tinggi akan <i>smartphone</i> -nya.	Komunikasi interpersonal yang dilakukan dalam keluarga ini memberikan dampak yang berbeda, yaitu penuruan nilai dan prestasi bukan dikarenakan <i>online game</i> tapi faktor persaingan antar siswa dan standar nilai yang tinggi di kelasnya.	Pola komunikasi, <i>the unbalanced pattern</i> , yang biasanya didominasi oleh orang yang lebih tua dalam menjalankan perannya didalam keluarga, akan tetapi pada keluarga ini didominasi oleh anak yang usianya jauh lebih muda.
Keluarga III	Latar belakang mendapatkan <i>smartphone</i> karena pemberian nenek, sedangkan orangtua tidak berniat memberikan <i>smartphone</i> kepada anak.	Hasil komunikasi interpersonal humanistik dalam keluarga ini, adanya penuruan nilai dan prestasi ketika bermain <i>online game</i> dan komunikasi interpersonal yang dilakukan memberikan dampak berbeda	Pola komunikasi yang terjadi pada keluarga III ini adalah pola komunikasi seimbang dengan saling mengetahui apa yang menjadi peran dan otoritas masing-masing anggota keluarga, anak mengetahui dan memahami apa yang harus dituruti baik perkataan maupun sikap atas peraturan yang dibuat oleh orangtuanya.

Sumber: Diolah Peneliti, 2021

KESIMPULAN

Komunikasi interpersonal pendekatan humanistik yang dilakukan oleh ketiga keluarga tersebut berbeda-beda. Dua keluarga yaitu keluarga I dan III memiliki komunikasi interpersonal yang sesuai dengan kelima tahapan komunikasi interpersonal pendekatan humanistik. Komunikasi yang dilakukan dua keluarga ini terdapat aspek keterbukaan mengenai pengertian dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah, memiliki aspek empati dilihat dari rasa kasihan terhadap anak-anak mereka karena iri melihat teman-temannya yang sudah memiliki *smartphone*, terdapat pula sikap mendukung yang terwujud dengan dibuatnya negosiasi berupa peraturan bermain *online game* Mobile Legends. Ada pula sikap positif yang tergambar dimana orang tua memberikan perhatian, nasihat, motivasi dan juga reward kepada anak-anak mereka ketika sudah menjalankan kewajibannya serta adanya kesetaraan dimana orang tua dan anak-anak Sekolah Dasar ini dapat bersikap sesuai dengan perannya masing-masing. Peran orang tua dalam mengawasi anak-anak mereka yaitu dengan membuat peraturan sedangkan peran anak atau kewajiban sebagai pelajar juga dapat dijalankan dengan mematuhi

peraturan yang dibuat oleh orang tua kemudian setelahnya anak-anak ini juga akan mendapatkan haknya.

Satu keluarga lainnya, yaitu keluarga II berjalan beum sesuai dengan kelima tahapan komunikasi interpersonal pendekatan humanistik yang ada. Aspek-aspek pendekatan humanistik yang berjalan dalam keluarga ini hanya terpenuhi empat aspek saja yaitu keterbukaan mengenai pengertian dampak negatif bermain Mobile Legends pada prestasi di sekolah, rasa empati karena kasihan melihat anaknya yang iri kepada teman-temannya yang sudah memiliki *smartphone* yang mendorong sang anak untuk terus meminta dibelikan *smartphone*. Terdapat sikap mendukung dimana orang tua juga membuat negosiasi atau peraturan untuk sang anak mengenai waktu bermain Mobile Legends, serta terdapat pula sikap positif berupa pemberian perhatian dan nasihat kepada anak untuk beristirahat yang cukup. Namun, untuk satu tahapan terakhir yaitu kesetaraan tidak berlaku dalam keluarga ini karena sang anak belum mematuhi peraturan yang dibuat oleh orang tuanya.

Komunikasi interpersonal pendekatan humanistik yang berjalan dalam ketiga keluarga narasumber berbeda-beda mengikuti latar belakang

awal mula anak-anak ini mendapatkan *smartphone*. Setelah adanya proses komunikasi tentang dampak negatif bermain Mobile Legends pada prestasi di sekolah anak-anak yang semula mengalami penurunan prestasi secara perlahan dapat meningkatkan kembali prestasi mereka di sekolah. Namun ada pula anak yang tidak mengalami peningkatan prestasi walaupun orang tuanya sudah mengomunikasikan dampak negatif bermain Mobile Legends pada prestasi di sekolah dan peraturan mengenai waktu bermainnya.

Dua dari tiga keluarga yaitu keluarga I dan Keluarga III memiliki pola komunikasi yang seimbang antara orang tua dan anak. Orang tua dan anak memiliki hak dan kepentingan yang sama, mereka mengetahui posisi dan perannya masing-masing dalam keluarga. Sebagai bentuk hak orang tua, mereka membuat peraturan untuk anak-anak dan meminta agar anak-anak mematuhi peraturan yang sudah dibuat. Setelah anak-anak mematuhi peraturan yang ada serta selesai menjalankan kewajibannya maka mereka pun berhak meminta untuk diperbolehkan bermain *online game* Mobile Legends. Pada keluarga II seperti yang sudah penulis jelaskan bahwa masih ada peraturan dan negosiasi yang belum berjalan dengan sebagaimana mestinya dikarenakan sang anak belum bisa mematuhi peraturan dengan baik.

Hasil komunikasi interpersonal pendekatan humanistik yang dilakukan oleh para orang tua kepada anak berbeda-beda di mana salah satu orang tua yaitu mengatakan bahwa setelah diberikan pengertian mengenai dampak bermain Mobile Legends pada prestasi di sekolah anak, mengalami peningkatan prestasi atau peringkat di sekolahnya. Namun, dari anak menyampaikan hal berbeda bahwa masih mengalami penurunan pada prestasinya. Salah satu orang tua lainnya menyampaikan hal berbeda juga, tidak mengalami perubahan prestasi atau peringkat di sekolah baik peningkatan maupun penurunan walaupun sudah diberikan pengertian. Namun, sang anak menyampaikan bahwa mengalami peningkatan prestasi atau peringkat di sekolah. Hal tersebut bisa saja menggambarkan bahwa sebenarnya anak-anak ini tidak terlalu memperhatikan nilai dan juga peringkat mereka, justru para orang tualah yang memperhatikan nilai dan peringkat sang anak.

Berdasarkan pada analisis didapatkan

bahwa pola komunikasi humanistik yang terjadi didalam dua keluarga yaitu keluarga I dan III adalah the balanced split pattern (pola seimbang). Dalam penelitian mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah ini dua keluarga yang menjadi narasumber penulis terjalin komunikasi yang seimbang antara orang tua dan anak. Mereka mengetahui kedudukan dan otoritas masing-masing yang mana orang tua mengetahui perannya untuk terus mengurus dan mengatur sang anak, memberikan edukasi, informasi serta hak membuat peraturan untuk anak-anak mereka dalam penggunaan *smartphone* dan waktu bermain Mobile Legends.

Anak-anak pun mulai mengerti dan memahami peran orang tua dan akhirnya menuruti perkataan dan peraturan yang sudah dibuat oleh kedua orang tua. Sementara dari sisi anak, berhak untuk menerima informasi terkait dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah untuk membuat lebih sadar akan tugas dan kewajiban serta mampu menjalankannya dengan baik agar nilai atau prestasi yang mereka dapatkan di sekolah tidak mengalami penurunan dan bisa dipertahankan. Setelah memahami pesan yang disampaikan oleh orang tua dan mampu menjalani segala peraturan yang ada dengan baik, akan ada hak lainnya yang diterima yaitu diperbolehkan untuk bermain *online game* Mobile Legends. Dari hal tersebut dapat terlihat adanya kesetaraan dan porsi yang sesuai dengan peran-peran mereka sebagai orang tua dan anak yang sekaligus pelajar.

Pada satu keluarga lainnya yaitu keluarga II, menunjukkan adanya pola komunikasi humanistik the unbalanced split pattern (pola tidak seimbang). Pola ini menjelaskan bahwa adanya dominasi di dalam keluarga yang biasanya dilakukan oleh orang tua, namun jika dikaitkan dengan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan tiga keluarga sebagai narasumber salah satu keluarga lebih didominasi oleh sang anak. Orang tua dari sang anak menyampaikan bahwa beliau sudah melakukan komunikasi secara terbuka, memberikan informasi dan edukasi terkait dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends di sekolah kepada sang anak dan anak pun memahami pesan yang disampaikan oleh orang tuanya. Orang tua sang anak juga memberlakukan peraturan dan negosiasi mengenai waktu bermain *online game* Mobile Legends bagi

sang anak. Namun, untuk kenyataannya sendiri peraturan tersebut belum berjalan dengan baik, sang anak masih sulit dan belum bisa mematuhi peraturan yang ada karena keinginan bermainnya masih sangat tinggi sehingga negosiasi tidak dapat berjalan dengan baik.

Jika dilihat dari sisi pola komunikasi keluarga, hal tersebut bisa termasuk ke dalam pola komunikasi yang tak seimbang karena tujuan dari orang tua sang anak memberikan peraturan adalah agar sang anak lebih disiplin dalam mengatur waktu dan menyadari tugas serta kewajibannya. Namun, pada kenyatannya sang anak masih sering bermain *online game* Mobile Legends terus-menerus mengingat bahwa ia memegang smartphone-nya sendiri dan tak jarang ia sembunyikan untuk ia mainkan. Ketiga keluarga yang menjadi narasumber terdapat adanya keterbukaan dan saling berbagi antara orang tua dan anak. Terdapat pula otoritas yang berlaku dari kedua sisi, baik dari sisi orang tua maupun sisi anak. Para orang tua pun memberikan kesempatan bagi sang anak untuk memberikan pendapatnya tentang *online game* Mobile Legends. Komunikasi interpersonal ini perlu dilakukan oleh orang tua dan anak sehingga Mobile Legends tersebut tidak berdampak negatif pada prestasi belajar anak di sekolah.

Proses komunikasi yang berjalan antara orang tua dan anak Sekolah Dasar mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah berjalan dua arah atau diadik dimana orang tua dan anak saling berinteraksi secara langsung yang dilakukan sehari-hari di rumah. Komunikasi interpersonal yang dilakukan dalam memberikan informasi mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah dengan menggunakan komunikasi interpersonal pendekatan humanistik yang terjadi pada tiga keluarga yang menjadi narasumber penulis berjalan dengan terbuka, jujur, terdapat empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan terkait peran sebagai orang tua dan anak.

Dari analisis dan pembahasan wawancara didapatkan kesimpulan bahwa terdapat kesetaraan komunikasi didalam dua keluarga, yang mana komunikasi yang dilakukan orang tua mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan-tahapan komunikasi

interpersonal pendekatan humanistik. Selain itu, adanya perbedaan pada awal mula atau latar belakang pemberian *smartphone* kepada anak juga membentuk pola komunikasi keluarga.

Setelah ada proses komunikasi interpersonal, anak-anak yang semula mengalami penurunan prestasi secara perlahan dapat meningkatkan kembali prestasi mereka di sekolah. Hal tersebut dapat dikatakan adanya keberhasilan komunikasi yang dilakukan oleh orang tua pada anak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi yang berjalan antara orang tua dan anak di dalam dua keluarga ini termasuk ke dalam pola komunikasi seimbang atau *the balanced split pattern*. Untuk satu keluarga lainnya tidak terdapat kesetaraan dalam berkomunikasi perihal peraturan yang dibuat. Sang anak belum bisa mematuhi peraturan yang dibuat oleh orang tuanya sehingga sang anak dapat dikatakan mendominasi dalam keluarga dan tetap bermain *online game* Mobile Legends sesuai dengan kemauannya. Sang anak yang semula mengalami penurunan prestasi karena *online game* Mobile Legends, tidak mengalami peningkatan prestasi walaupun orang tua sudah mengomunikasikan dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah dan peraturan mengenai waktu bermainnya. Hal tersebut dapat dikatakan komunikasi yang berjalan belum berhasil sebagaimana mestinya dan tidak berdampak pada peningkatan prestasi sang anak. Dari hasil tersebut didapatkan kesimpulan bahwa pola komunikasi yang berjalan antara orang tua dan anak di dalam keluarga ini termasuk ke dalam pola komunikasi tidak seimbang atau *the unbalanced split pattern*.

Dengan adanya komunikasi dan pemberian informasi mengenai dampak negatif bermain *online game* Mobile Legends pada prestasi di sekolah dapat membantu anak-anak untuk bisa memahami dampak yang terjadi sehingga mereka dapat lebih fokus pada kewajibannya sebagai pelajar, fokus terhadap sekolah mereka sehingga nilai dan prestasi mereka dapat ditingkatkan atau dipertahankan dan tidak mengalami penurun.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. P. (2018). Bermain "Game" Mampu Hilangkan Stres. Benarkah? Diperoleh dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/02/11/141109320/bermain-game-mampu-hilangkan-stres-benarkah> Diperoleh dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-main-game-kini-masuk-kategori-gangguan-mental>
- Antara. (2014). Lebih Separuh Warnet Beralih Ke Game Online. Diperoleh dari <https://jabar.antaranews.com/berita/50010/lebih-separuh-warnet-beralih-ke-permainan-daring>
- Creswell, J. W. dan Creswell, J. D. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Edisi Keempat). California, United States of America: SAGE Publishing, Inc.
- DeVito, J. A. (2009a). The Human Communication (Edisi Kesebelas). United States of America: Pearson Education, Inc.
- DeVito, J. A. (2009b). The Interpersonal Communication. United States of America: Pearson Education, Inc.
- DeVito, J. A. (2011). Komunikasi Antar Manusia (Edisi Kelima). Tangerang, Indonesia: Karisma Publishing Group.
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (2009). Handbook of Qualitative Research (Cetakan I) (Dariyatno, Fata B. S., Abi, Rinaldi, J., Trans.). Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Listiorini. (2018). 10 Game Online Android Terbaik dan Terpopuler di Dunia. Diperoleh, dari <https://carisinyal.com/game-online-android-terpopuler>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis. Thousand Oaks, CA: SAGE Publication.
- Pratiwi, R. (2017). Jauhi 11 Dampak Negatif Game Online Ini! Diperoleh dari <https://www.halopsikolog.com/11-dampak-negatif-game-online/395/>
- Ramadhani, R. (2013). Komunikasi Interpersonal orang tua dan anak dalam membentuk perilaku positif anak pada murid SDIT Cordova Samarinda. Jurnal Ilmu Komunikasi, 1 (3).
- Septania, R. C. (2018). Kecanduan Main Game Kini Masuk Kategori Gangguan Mental.