

ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi, jenis permainan juga mampu dimainkan secara *online* atau lebih dikenal dengan *Game Online*. Dengan maraknya game online di Indonesia khususnya di kota Yogyakarta membuat fenomena baru di kalangan penggemar game. Tapi akibatnya kalau bermain game berlebihan sangat fatal. Game online ini ternyata lebih disenangi oleh anak kecil, dan yang paling dominan untuk memainkan game online adalah anak yang berada pada kisaran umur 12 – 15 tahun. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak yang kecanduan game online dan faktor-faktor penghambat pola komunikasi orang tua dengan anak yang kecanduan game online di karangnongko depok sleman Yogyakarta. Teori yang digunakan adalah teori manajemen makna terkoordinasi yang menjelaskan pola komunikasi yang digunakan oleh orangtua dengan anak yang kecanduan *game online*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *indepth interview* yang termasuk dalam penelitian kualitatif. Data yang terdapat dalam obyek penelitian dijelaskan dalam identitas informan. Adapun pembagian informan meliputi nama, usia, alamat, pendidikan terakhir, pekerjaan. Hasil penelitian berdasarkan analisis data yang didapatkan dari wawancara mendalam dengan informan menunjukan bahwa Pola Komunikasi yang digunakan adalah *Permissive*, Dalam hal ini sikap *acceptance* (penerimaan) orang tua tinggi namun kontrolnya rendah, memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya. Pola Komunikasi *Permissive* adalah faktor yang dapat menjadikan anak kecanduan *Game Online*.

Kata Kunci : Kecanduan, Pola Komunikasi, Komunikasi Iterpersonal

ABSTRACT

Along with the development of technology, the type of game also can be played online or better known as the Online Game. With the rise of online games in Indonesia, especially in Yogyakarta making new phenomenon among gaming enthusiasts. But the implications of excessive game playing is very danger. This online game is more favored by small children, and the most dominant to play the online game is the children who are in the age range 12-15 years. The aim in this study was to determine the communication patterns of parents with children addicted to online games and the factors inhibiting the communication patterns of parents with children addicted to online games in Karangnongko Depok Sleman, Yogyakarta. The theory used is a management theory that explains the meaning of coordinated communication patterns used by parents with children addicted to online games. Data collection techniques used were depth interview included in qualitative research. The data contained in the object of the research described in the informant's identity. The division informants include name, age, address, education, past work. The results based on the analysis of data obtained from in-depth interviews with informants showed that the pattern of communication used is Permissive, in this case the attitude of acceptance (acceptance) of parents, high-low control, to give freedom to the child to express the urge or desire. Permissive communication pattern is a factor that can make children addicted to online games.