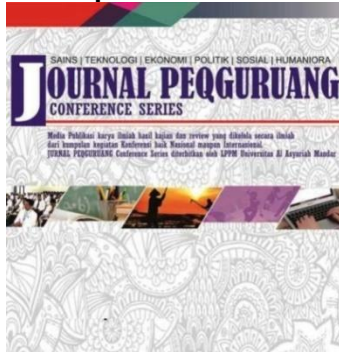


Graphical abstract



POLA KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE DAN ORANG TUA DI LINGKUNGAN PATOKE KELURAHAN SULEWATANG KECAMATAN POLEWALI

¹Kurniawan, ²Masyhadiah, ³Munawi Gay.

¹Ilmu Komunikasi, ²Fakultas Ilmu- ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan, ³Universitas Al Asyariah Mandar.

*Corresponding author

wawankurniawan755@gmail.com

masyhadiah22asraruddin@gmail.com

nawir1463@gmail.com

Abstract

This study utilizes a graphic subjective methodology. Then the wellspring of information was gotten through field perceptions, particularly meets with web based game players and their folks. This study utilized the hypothesis of Social Rationalizations from Leslie Baxter and Barbara Montgomery. This hypothesis makes sense of that a relationship generally contains logical inconsistencies in it and requires a correspondence that capabilities to control, form, and resolve the inconsistencies that happen.

The aftereffects of this study show that the correspondence example of kids playing web based games with their folks. It is shown by different examples and sorts of parent-kid cooperations in managing the impacts of web based game dependence. There are three examples of correspondence in parent-youngster connections connected with life, in particular autotarian, tolerant, authoritative, in a relationship there is a requirement for a harmony between sensations of association and sensations of division. In this review, the creators found that from the correspondence information among guardians and youngsters, web based game players will quite often be more shut. commonly reliant upon one another. The feeling of association among guardians and kids makes closeness between the two. Notwithstanding, in that closeness, guardians and kids have various encounters, inspirations, and characters, in this manner influencing their view of things.

Catchphrases: Youngsters, Guardians, Internet Games

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metodologi subyektif grafis. Kemudian sumber informasi didapat melalui persepsi lapangan, khususnya bertemu dengan para pemain game berbasis web dan orang tuanya. Penelitian ini menggunakan hipotesis Social Rationalizations dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery. Hipotesis ini masuk akal bahwa suatu hubungan umumnya mengandung inkonsistensi logis di dalamnya dan membutuhkan korespondensi yang kemampuan untuk mengontrol, membentuk, dan menyelesaikan inkonsistensi yang terjadi.

Efek samping dari penelitian ini menunjukkan bahwa contoh korespondensi anak-anak bermain game berbasis web dengan orang tua mereka. Hal ini ditunjukkan dengan berbagai contoh dan bentuk kerjasama orang tua-anak dalam mengelola dampak ketergantungan game berbasis web. Ada tiga contoh korespondensi dalam hubungan orang tua-anak yang terhubung dengan kehidupan, khususnya ototarian, toleran, otoritatif, dalam suatu hubungan diperlukan keselarasan antara sensasi asosiasi dan sensasi perpecahan. Dalam ulasan ini, pencipta menemukan bahwa dari informasi korespondensi antara wali dan anak-anak, pemain game berbasis web akan lebih sering tertutup. umumnya bergantung satu sama lain. Rasa kebersamaan antara wali dan anak membuat kedekatan di antara keduanya. Namun dalam kedekatan itu, wali dan anak memiliki berbagai pertemuan, inspirasi, dan karakter, dengan cara ini mempengaruhi pandangan mereka terhadap sesuatu.

Kata Kunci : Anak Muda, Wali, Game Internet

Article history

DOI: <http://dx.doi.org/10.35329/jp.v5i1.3590>

Received : 19 Agustus 2022 | Received in revised form : 7 Februari 2023 | Accepted : 5 Mei 2023

1. PENDAHULUAN

Badan Pengukur Fokus (BPS) bekerja sama dengan Asosiasi Penyedia Akses Web Indonesia (APJII) mencatat bahwa laju perkembangan klien web di Indonesia selama sisa tahun 2013 telah mencapai 71,19 juta orang. Salah satu manfaat komunikasi orang ke orang yang paling terkenal saat ini adalah Facebook, sebuah layanan komunikasi interpersonal jarak jauh yang diluncurkan pada Februari 2004, didirikan oleh Imprint Zuckerberg dengan teman-teman flatnya dan siswa Harvard College, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes. Pendaftaran situs ini pada awalnya terbatas pada mahasiswa Harvard saja, kemudian diperluas ke berbagai sekolah di Boston, tingkat Elite, dan Stanford College. Situs ini secara bertahap dibuka untuk siswa di perguruan tinggi yang berbeda sebelum dibuka untuk siswa sekolah menengah, terakhir untuk siapa saja yang berusia sekitar 13 tahun. (Shaeba, M. 2019)

Dalam kebutuhannya dengan mentalitas korespondensi, sangat penting untuk memiliki pilihan untuk berhubungan dengan orang lain karena dikatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan terpisah dari korespondensi besar satu sama lain. Sehingga dapat dengan mudah menyampaikan tentang hal yang diinginkan dalam melakukan surat-menyurat yang baik, sehingga dalam pergaulan dapat dikatakan sangat efektif dalam penyampaian data yang diselesaikan dengan membutuhkan rancangan surat menyurat yang baik dengan mengarahkan pada yang ada. pertanian yang akan membutuhkan desain korespondensi yang bagus. Dengan tujuan agar mereka bisa langsung membimbing para peternak. Kebutuhan untuk memberikan pandangan mereka dalam pengembangan selesai, maka setiap individu akan benar-benar ingin sampai pada pemahaman bersama yang layak dan akan menjadi konsekuensi dari korespondensi, dan mendorong individu untuk berpikir dengan cara baru. (Anastasya, G., Massyat, M., dan Syaeba, M. 2021)

Dalam surat menyurat, contoh-contoh tertentu dikenal sebagai penampakan perilaku manusia dalam menyampaikan (Nurudin, 2017). Istilah desain korespondensi umumnya disinggung sebagai model, yang merupakan kerangka kerja yang terdiri dari bagian-bagian yang berbeda yang terhubung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Joseph A Devito memisahkan desain korespondensi menjadi empat, yaitu korespondensi relasional, korespondensi kumpul kecil, korespondensi publik, dan korespondensi massal. (Nurudin, 2017). Kata desain korespondensi dikerjakan oleh dua suku kata, khususnya contoh korespondensi. Sesuai referensi Kata Besar Bahasa Indonesia, desain "menandakan struktur (struktur) yang layak. Contoh dalam korespondensi ini dapat diuraikan atau diuraikan sebagai struktur, gambar, rencana korespondensi yang harus terlihat dari jumlah komunikasi.

Game internet adalah game berbasis elektronik dan visual (A Rini, 2011: 47). Game berbasis web memiliki perbedaan yang sangat besar dari game lain, terutama bahwa pemain game dapat bermain dengan orang-orang di sekitarnya, tetapi juga dapat bermain dengan beberapa pemain berbeda di berbagai tempat,

bahkan di berbagai wilayah di dunia (Youthful, K. S, 2018).). Anak-anak dianggap lebih sukses dan tidak berdaya terhadap penggunaan game berbasis web daripada orang dewasa. Ketergantungan game internet dapat digambarkan dengan sejauh mana pemain (J. S. Lemmens, 2016) main-main yang tidak perlu yang dapat berdampak buruk pada gamer.

Game berbasis web bukan hanya sekedar game yang wajib ditonton, namun pemain dapat berperan serta dalam memindahkan gambar-gambar di dalamnya bersama dengan pemain yang berbeda, bahkan dalam game berbasis web ini para pemain dapat saling bersaing untuk mendapatkan fokus. yang paling tinggi atau paling rendah yang dengan demikian berubah menjadi pemain yang kalah atau menjadi pemenang. Game berbasis web juga dapat diartikan sebagai game yang dapat mempersiapkan ketangkasan intelektual seseorang dalam membuat pilihan langkah dalam game dengan mencapai target tertentu. (Alam, M. F. 2010) Berdasarkan landasan yang dirujuk, pencipta tertarik untuk mengeksplorasi "Contoh Korespondensi Pemain dan Wali Game Berbasis Web Anak dengan Anak Muda di Iklim Patoke, Kota Sulalung, Lokal Polewali"

2. METODE PENELITIAN

Teknik eksplorasi adalah pendekatan karakteristik untuk mendapatkan informasi berharga untuk alasan tertentu. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini digunakan untuk mengatasi, memahami, dan mengharapkan hal-hal yang sangat mantap dari perencanaan hasil pemeriksaan. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan subjektif. Eksplorasi subjektif adalah penelitian yang mengharapkan untuk memahami kekhasan tentang apa yang mampu dilakukan oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, penegasan, inspirasi, kegiatan dan lain-lain secara komprehensif dan melalui penggambaran sebagai kata-kata dan bahasa, dalam setting normal yang unik dengan menggunakan strategi reguler yang berbeda. (Moleong, Strategi Eksplorasi Subyektif, 2011)

Eksplorasi subyektif adalah strategi dalam pandangan cara berpikir positivisme, sedangkan untuk penyelidikan pada hal-hal biasa, di mana ilmuwan adalah instrumen kunci, prosedur pengumpulan informasi diselesaikan dengan triangulasi (konsolidasi). Penyelidikan informasi bersifat induktif atau subjektif, dan mengeksplorasi hasil menggarisbawahi makna daripada spekulasi. (Sugiyono, 2011)

Informan Penelitian

Prosedur pengujian yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah pengujian purposive, khususnya metode penentuan contoh dengan perenungan tertentu. Subyek yang dipilih sebagai tes sesuai dengan kualitas luar biasa dari contoh. Sesuai (Amirullah, 2015) Pengujian purposive adalah jenis pengujian kenyamanan di mana dalam metode ini contoh dipilih berdasarkan evaluasi atau perspektif spesialis dalam pandangan poin dan alasan peninjauan. Contoh dalam penelitian ini adalah anak-anak berumur 12 sampai 14 tahun yang berada di Iklim Patoke, Kota Sulalung.

Sumber informasi

Sumber informasi eksplorasi adalah subjek dari mana informasi tersebut diperoleh. Dalam penelitian ini para pencipta memanfaatkan dua sumber informasi, yaitu:

1. Informasi penting

Informasi ini diperoleh secara langsung dari para saksi melalui pertemuan atas ke bawah dan persepsi wali dan anak-anak yang terkena dampak permainan internet.

2. Informasi Tambahan

Informasi ini diperoleh melalui beberapa majalah logis, sumber laporan individu yang diajukan, informasi online, catatan resmi buku dan buku harian yang terkait dengan Contoh Korespondensi Keturunan Gamer dan Penjaga berbasis Web di Iklim Patoke, Kelurahan Sulewatang, Wilayah Polewali.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan informasi merupakan langkah terpenting dalam penelitian, mengingat alasan mendasar penelitian adalah untuk memperoleh informasi (Sugiyono, 2007: 62). Prosedur pemilihan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Persepsi

Persepsi adalah persepsi langsung di lokasi eksplorasi untuk mendapatkan data informasi yang lebih tepat tentang hal-hal yang sedang direnungkan.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi melalui tanya jawab dan pertukaran atau percakapan dengan saksi-saksi yang dianggap tahu banyak tentang barang dan masalah pemeriksaan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman berbagai kronik dan dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian.

Metode investigasi informasi

Dalam memimpin pemeriksaan informasi dalam tinjauan ini, spesialis menyinggung tahapan prosedur penyelidikan informasi menurut Miles dan Huberman dalam Herdiansyah, Haris (2010:164), yaitu:

1. Bermaacam-macam informasi.

Pada tahap ini ilmuwan menyelesaikan proses pengumpulan informasi dengan menggunakan metode pengumpulan informasi yang tidak diatur selama ini.

2. Penurunan informasi (Information reduction).

Informasi yang telah dipilih akan ditangani dengan menilai dan mengkoordinasikan dan mencari tahu informasi, sehingga informasi serupa dari wawancara dan informasi non-wawancara dapat diatur untuk bekerja dengan data dalam proses pemeriksaan informasi.

3. Pertunjukan informasi (Information show).

Cara penyampaian informasi yang paling umum dilakukan adalah melalui penataan dan klasifikasi informasi yang didapat dari penanganan informasi, sehingga penyatuan informasi tersebut terkait dengan contoh-contoh yang terdapat pada penemuan-penemuan di lapangan yang kemudian akan diurai oleh para ilmuwan secara terang-terangan. dari hipotesis penting.

4. Akhiri menggambar dan tahap konfirmasi.

Langkah terakhir menuju pemeriksaan informasi subjektif seperti yang ditunjukkan oleh Miles dan Huberman adalah membuat kesimpulan dan konfirmasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Contoh korespondensi anak-anak bermain game internet dengan orang tua mereka.

Menurut Hardjana (2013), proses korespondensi relasional dianggap layak karena biasanya terjadi secara langsung (eye to eye). Komunikator atau pembicara menggunakan korespondensi mata ke mata; Komunikator individu menghubungi individu komunikasi. Pada saat pembicara membahas pesan kepada komunikasi, secara bersamaan korespondensi nonverbal terjadi kritik cepat, pembicara juga menyadari bahwa komunikasi dengan cepat menjawab pesan yang telah disampaikan, sesuai dengan gaya wacana dan penampilan pembicara. Demikian pula penerima manfaat mengetahui korespondensi verbal dan nonverbal dari pembicara, dengan demikian komunikasi dapat memberikan penilaian pada pembicara atau komunikator (Tudang, Y. A., Massyat, M., dan Masyhara, M, 2020: 387-388).

Korespondensi relasional memainkan peran penting dalam keluarga karena pesan disampaikan dengan tepat atau tidak bergantung pada metode korespondensi relasional antara anak-anak dan orang tua mereka atau sebaliknya. Karena kemampuan korespondensi relasional adalah untuk bekerja pada hubungan manusia, menjauh dari dan mengalahkannya masalah pribadi, mengurangi kerentanan tentang sesuatu, dan menawarkan informasi dan keterlibatan pada orang lain. (Anita Trisia, 2015:9). Seperti yang ditunjukkan oleh Yusuf, ada 3 desain korespondensi orang tua, khususnya:

a. Contoh korespondensi tiran (Authoritarian)

Desain korespondensi diktator dijelaskan oleh wali yang melarang anak-anak mereka untuk merugikan keinginan anak itu. Desain korespondensi diktator memiliki pedoman tegas dari wali. Dalam desain korespondensi ini mentalitas pengakuan rendah, tetapi kontrolnya tinggi, suka menolak, mengarahkan, mengharuskan anak untuk mencapai sesuatu tanpa mengurangi, tidak membungkuk, biasanya dekat dengan rumah dan menolak. Untuk mengetahui jumlah wali yang menggunakan desain korespondensi diktator yang terjadi dalam hubungan antara wali dan keturunan pemain game berbasis web.

Sebuah desain korespondensi tiran digambarkan oleh wali yang melarang anak-anak mereka untuk merugikan keinginan dan keinginan anak itu. Desain korespondensi diktator memiliki standar yang tidak fleksibel dari wali, karena selain hanya membatasi, wali dari setiap saksi di atas, tidak memberikan jawaban untuk anak-anak sehingga anak-anak perlu 'merasa nyaman'.

Dalam desain korespondensi ini disposisi pengakuan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menolak, memiliki mentalitas jitu, mengharuskan anak untuk menyelesaikan sesuatu tanpa mengurangi, tidak membungkuk dan keras, sehingga anak pada umumnya akan menunjukkan sikap yang mendalam dan secara konsisten menolak keinginan orang-orangnya.

b. Contoh Korespondensi Toleran

Desain korespondensi yang lunak digambarkan dengan kesempatan tak terbatas bagi anak-anak untuk bertindak dan bertindak sesuai keinginan anak. Desain korespondensi lunak atau disebut juga desain korespondensi komprehensif adalah penjaga yang mengalah, tunduk pada semua keinginan, melindungi yang tidak perlu, dan memberi atau memuaskan setiap keinginan anak-anak dalam jumlah besar. Untuk

mengetahui jumlah wali yang menggunakan desain surat menyurat yang ringan yang terjadi dalam hubungan antara wali dan keturunan pemain game berbasis web.

c. Contoh Korespondensi Berbasis Suara (Otoritatif)

Desain korespondensi orang tua berdasarkan suara sebagian besar dijelaskan oleh disposisi terbuka di antara wali dan anak-anak. Mereka membuat aturan yang disepakati bersama. Wali berdasarkan popularitas adalah wali yang mencoba untuk melihat langsung nilai dalam kapasitas anak-anak. Untuk mengetahui jumlah wali yang menggunakan mayoritas aturan desain korespondensi yang terjadi dalam hubungan antara wali dan keturunan pemain game berbasis web.

Konsekuensi dari penelitian ini menunjukkan bahwa kedekatan hubungan antara wali dan anak dalam kehidupan sehari-hari ada perasaan hubungan satu sama lain. Perasaan hubungan antara wali membuat kedekatan antara keduanya. Namun dalam kedekatan itu, wali dan anak memiliki berbagai perjumpaan inspirasi, dan karakter, sehingga mempengaruhi kesan mereka terhadap hal yang berbeda. Perbedaan wawasan ini sering menyebabkan pertengkaran di antara wali dan anak-anak. Wali berusaha untuk melindungi anak-anak mereka dari konsekuensi buruk dari ketergantungan pada game berbasis web. Bagaimanapun, sekali lagi, anak-anak perlu memuaskan minat mereka pada game berbasis web. Jadi tidak sepenuhnya menetap untuk terus mendapatkan ke web. Padahal mereka tahu itu bisa menimbulkan dampak buruk ketergantungan. Seringkali, minat anak-anak menetap pada mereka melanggar persetujuan mereka dengan orang tua mereka.

Korespondensi dalam Hubungan Relasional Anak Muda Gamer dan Wali berbasis Web.

a. Hubungan tidak langsung

Dalam menjalin hubungan keluarga, khususnya hubungan antara wali dan anak, umumnya tidak berjalan dengan baik. Dalam jangka panjang, persoalan keberadaan setiap individu seringkali menjadi salah satu penyebab ketegangan. Dalam hubungan, setiap keluarga harus memiliki keprihatinannya sendiri, dan hubungan antara wali dan anak-anak kadang-kadang tidak berjalan seperti yang diharapkan wali.

b. Kehidupan hubungan dipisahkan oleh perubahan

Kehidupan hubungan dipisahkan oleh perubahan. Perubahan situasi ini adalah tingkat kedekatan dalam hubungan yang akan mempengaruhi kontras dalam cara berkomunikasi persekutuan. Siklus atau perubahan dalam suatu hubungan akan berubah dalam jangka panjang

c. Inkonsistensi logis adalah realitas kunci dalam kehidupan hubungan.

Kecurigaan ketiga ini menekankan bahwa inkonsistensi atau ketegangan logis yang terjadi antara dua hal yang berlawanan tidak pernah hilang dan tidak pernah berhenti membuat tekanan. Orang-orang menghadapi ketegangan dan pembatasan ini dengan berbagai cara, namun mereka umumnya hadir dalam kehidupan hubungan. Hubungan antara wali dan anak-anak yang bergantung pada game online biasanya mengandung ketidakkonsistenan, karena wali sangat khawatir bahwa anak-anak mereka bergantung pada game berbasis web.

d. Korespondensi sangat penting dalam mengawasi dan mengatur inkonsistensi logis dalam suatu Hubungan.

Korespondensi merupakan hal mendasar dalam mengawasi dan mengatur inkonsistensi logis dalam koneksi. Contoh korespondensi adalah memberikan pengaturan dan jawaban atas suatu masalah dalam hubungan antara wali dan anak-anak yang bergantung pada game berbasis web. Sering terjadi ketegangan antara wali dan anak-anak yang bermain game berbasis web, disinilah tugas wali dalam mengawasi atau mengatur ketidaksesuaian yang terjadi dalam keluarga. Pembahasan

Pola komunikasi anak bermain game online dengan orang tuanya.

Pola Komunikasi Interpersonal Menurut Muhammad yang mengatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah suatu proses pertukaran informasi antara seseorang dengan orang lain atau lebih yang umpan baliknya segera diketahui. Dengan kata lain, pola komunikasi interpersonal berdampak langsung pada pelaku komunikasi.

Menurut Vito, ciri-ciri pola komunikasi interpersonal antara lain: bersifat dialogis. Pola komunikasi interpersonal dikatakan dialogis, menunjukkan bahwa arus balik komunikasi antara komunikator dan komunikan terjadi langsung dari respon komunikan, dan pasti mengetahui apakah komunikasi itu positif, negatif, dan berhasil atau tidak.

Pola komunikasi yang demokratis (berwibawa) membuat anak mampu menjalin komunikasi yang baik dengan orang tuanya. Anak bebas menyampaikan pendapat atau keinginannya kepada orang tuanya. Begitu pula orang tua mengontrol segala sesuatu yang dilakukan dan diinginkan anak agar anak tetap pada pendiriannya dan tidak merasa tertekan dengan aturan-aturan yang telah disepakati anak dan orang tua. Meluangkan waktu bersama anak dan memahami apa yang diinginkan anak memudahkan anak berkomunikasi dan terbuka dengan orang tua. Saling memahami dan memahami tanggung jawab masing-masing, serta peran antara orang tua dan anak. Tidak membatasi ruang gerak, namun orang tua tetap mengontrol, membimbing, dan memberikan pemahaman kepada anak tentang baik buruknya apa yang akan mereka lakukan.

Pola komunikasi permisif (membebaskan) adalah pola komunikasi yang ditandai dengan adanya kebebasan yang tidak terbatas bagi anak untuk bertindak dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak dan orang tua yang mengalah pada segala keinginan anak secara berlebihan. Pola komunikasi yang diterapkan dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak remaja. Ada beberapa orang tua yang tidak tahu bagaimana berkomunikasi yang baik dengan anak-anaknya. Jadi dalam hubungan, setiap keluarga memiliki masalahnya masing-masing, dan hubungan antara orang tua dan anak terkadang tidak seperti yang diharapkan. diharapkan orang tua. Sikap pola komunikasi orang tua untuk menerima tinggi tetapi kontrol rendah, memberikan kebebasan kepada anak untuk mengungkapkan keinginannya.

Hal ini masuk akal bahwa dalam contoh ini wali mengendalikan keinginan anak dengan inspirasi dari keinginan anak, namun dengan sikap yang hangat, ada hubungan yang sama antara wali dan anak yang

diselesaikan secara normal, menceritakan hal-hal yang baik dan pesimis, akan memperhatikan. protes dan sentimen. anak-anak, jadi anak-anak perlu mengomunikasikan apa yang mereka rasakan, walinya setuju. Desain korespondensi ini merupakan campuran bidang kekuatan yang serius untuk dan dukungan positif. Pentingnya korespondensi dalam keluarga merupakan salah satu metode utama pengembangan karakter dalam cara berperilaku anak, sehingga mereka tidak tergantung pada game berbasis web yang akan mempengaruhi perkembangan mereka. Berdasarkan informasi yang ditemukan pencipta di Iklim Patoke, Kota Sulalung, Kabupaten Polewali, disadari bahwa contoh surat menyurat wali kepada anak-anak mereka adalah cara yang berbeda yang diterapkan wali untuk anak-anak mereka. bahwa anggapan bahwa kehidupan terkait dipisahkan oleh perubahan adalah sesuatu yang khas dan harus terjadi di antara wali dan anak-anak dengan alasan itu setelah beberapa waktu.

Melihat masa anak-anak yang sangat membutuhkan pengawasan dan pertimbangan orang tua, maka antara wali dan anak hendaknya menjalin hubungan yang terbuka dan teratur. Kebebasan, perlindungan, dan keterkejutan dianggap sebagai hal yang penting dalam hubungan, sejauh itu hanya untuk hal-hal yang agak kecil dan tidak terlalu mendasar dalam hubungan keluarga, karena hubungan digambarkan dengan latihan yang positif atau teratur, dan latihan yang eksentrik atau eksentrik. tidak dibatasi.

Jika semua itu dalam hubungan itu tidak mengejutkan, hubungan itu akan kehilangan daya pikatnya. Lagi pula, bagaimanapun juga, harus ada kondisi hubungan yang tidak mengejutkan, mengingat fakta bahwa tingkat kerentanan yang tinggi dalam hubungan juga akan membawa hubungan ke dalam keadaan berbahaya.

Salah satu contoh adalah ketegangan dalam keluarga, khususnya di antara wali dan anak-anak mereka yang bergantung pada game berbasis web. Selama siklus korespondensi dalam keluarga, akan ada banyak masalah yang muncul karena inkonsistensi. karena koneksi relasional dapat berubah dalam bantalan yang tidak jelas. Berbagai ketegangan muncul dari sentimen di antara para wali dan anak-anak mereka. Namun, jika masing-masing pihak bisa mengatasinya dengan baik, tekanan itu akan hilang tanpa orang lain.

Dengan cara ini, lebih baik bagi anak-anak sejak dini, yang telah dipersiapkan untuk mengomunikasikan berbagai hal yang mereka rasakan dan dilakukan di luar rumah, apakah pengungkapan itu dihasilkan dengan kritik dari wali atau anak-anak yang sengaja mengungkapkannya. Anak-anak dalam beberapa kasus tertutup untuk hal-hal dan tidak mengkomunikasikan proses berpikir mereka, tetapi karena wali merasa bahwa perkembangan anak mereka harus terus-menerus diperiksa, wali akan mencari cara untuk membuat anak-anak mereka menyampaikan pendapat mereka.

Dalam ulasan ini, wali biasanya mendapatkan beberapa informasi tentang kesenangan bermain game berbasis web, dan mendorong anak untuk menjelaskan mengapa mereka bisa bermain sampai mereka bergantung pada game berbasis web.

Korespondensi dalam Hubungan Relasional Anak-anak Pemain dan Wali Game Berbasis Web.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedekatan hubungan antara wali dan anak-anak sangat baik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam suatu hubungan ada perasaan ketergantungan. Rasa kebersamaan antara wali dan anak membuat kedekatan di antara keduanya. Namun, dalam kedekatan itu, wali dan anak memiliki berbagai pertemuan, inspirasi, dan karakter, sehingga memengaruhi kesan mereka terhadap sesuatu. Perbedaan dalam kebijaksanaan ini sering menimbulkan perselisihan di antara para wali dan anak-anak.

Wali berusaha melindungi anak-anak mereka dari konsekuensi buruk dari kebiasaan bermain internet. Namun, sekali lagi, anak-anak harus memuaskan minat mereka pada game berbasis web. Sehingga mereka panik untuk terus memainkan game berbasis web tersebut. Padahal mereka menyadarinya bisa menimbulkan dampak fiksasi yang buruk. Sebagai aturan, minat anak-anak mendorong mereka untuk melanggar persetujuan mereka dengan orang tua mereka.

Keterkaitan dan keterpisahan adalah sesuatu yang terjadi sepanjang kehidupan sehari-hari. Kemandirian akan dipertahankan jika salah satu kaki tangan akan kehilangan masalah sendiri, namun dengan asumsi hubungan sebaliknya terjadi tidak perlu itu akan menghapus hubungan karena beberapa akan kehilangan karakter mereka sendiri. Pemisahan di sini bukan berarti hidup terpisah, tetapi karena berbagai keinginan dan perasaan bahwa mereka memiliki kebebasan individu

Dalam sebuah keluarga terdapat inkonsistensi logika yang dapat diandalkan di dalamnya, misalnya antara wali dan anak-anak, pemain game online umumnya memiliki inkonsistensi logis di dalamnya, karena setiap orang merasa memiliki keistimewaan tersendiri.

Dalam ulasan ini, pencipta menemukan informasi bahwa dalam suatu hubungan ada persyaratan untuk keharmonisan antara rasa sayang satu sama lain dan rasa sayang untuk dipisahkan dari orang lain dan dipisahkan. Setiap orang dalam suatu hubungan membutuhkan ruang untuk diri mereka sendiri, namun memiliki dorongan dan ingin menginvestasikan energi satu sama lain.

Dalam ulasan ini, wali dan anak-anak mengakui bahwa keterhubungan dalam hubungan relasional dalam iklim keluarga dibangun dan dipertahankan terus-menerus. Hampir semua latihan sehari-hari dilakukan bersama-sama, seperti bermain, memeriksa, dan menatap TV. Keterpisahan dalam hubungan relasi wali dan anak adalah sesuatu yang harus dibatasi atau bahkan dijauhi. Wali merasa perlu membimbing anak-anak mereka yang memang membutuhkan arahan dengan berusaha semaksimal mungkin untuk bisa dekat dan mengontrol setiap gerak anak-anak mereka dalam bermain game online, mari menjadi kaya. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam tinjauan ini, kebebasan, perlindungan, dan keterkejutan, seharusnya tidak sepenuhnya dimungkinkan dalam hubungan relasional wali dan anak.

Seperti diketahui bahwa di antara unsur-unsur korespondensi relasional adalah mengubah cara pandang dan perilaku, serta membantu orang lain dalam mengurus masalah. Komunikator dapat mengubah sikap dan perilaku individu dengan menyampaikan wacana mata ke mata dan berniat untuk mempengaruhi komunikan. Selain itu, membantu orang lain dalam menangani masalah, seorang komunikator dapat membantu mengatasi masalah yang terjadi atau dialami oleh seseorang seperti halnya dengan wali yang mencoba menangani masalah anak-anak mereka yang merupakan pemain game berbasis web.

4. SIMPULAN

Mengingat gambaran dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedekatan hubungan antara wali dan anak-anak sangat baik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam suatu hubungan ada perasaan ketergantungan satu sama lain. Perasaan hubungan antara wali dan anak-anak membuat kedekatan antara keduanya. Namun, dalam kedekatan itu, wali dan anak memiliki berbagai pertemuan, inspirasi, dan karakter, sehingga memengaruhi kesan mereka terhadap sesuatu. Perbedaan dalam penegasan ini sering menimbulkan perselisihan di antara wali dan anak-anak. Korespondensi sebagai pertukaran digunakan oleh para wali untuk menangani masalah perbedaan dalam penegasan ini. Pertukaran ini nantinya akan membantu wali dan anak-anak untuk membuat pemahaman yang khas, untuk membuat pemahaman yang layak untuk masing-masing. Interaksi ini membutuhkan wali dan anak-anak untuk bersikap terbuka, sah, dan siap untuk mengakui penilaian yang ideal dan mengerikan

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, M. F. (2010). *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*. (Bandung: Pustaka Setia)
- Anastasya, G., Massyat, M., & Syaeba, M. (2021). Pola Komunikasi Organisasi Balai Penyuluh Pertanian dalam Upaya Penyebaran Informasi Pertanian di Desa Buntubuda Kelurahan Mamasa, Kecamatan Mamasa. *Journal Pegguruang*, 3(2), 559-567.
- Amirullah. (2015). *Populasi dan Sampel*. 1–14. <https://doi.org/10.1007/BF00353157>
- Heriawan, S. (2016). Pola Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Scooter “Vespa” Dalam Menjalin Hubungan Solidaritas (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Ikatan Scooter Wonogiri di Wonogiri) NASKAH. *Naskah Publikasi*, 53(9), 12.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, L. J. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nurudin, N. (2017). *Perkembangan Teknologi Komunikasi*.
- Rini, A. (2011). Menanggulangi kecanduan game online pada anak. *Jakarta: Pustaka Mina*, 28.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaeba, M. (2019). *Etika Komunikasi Media Sosial Facebook (Studi Eksplorasi Terhadap Tindakan*

Bullying Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Pemerintahan Universitas Al Asyariah Mandar). *Mitzal (Demokrasi, Komunikasi dan Budaya): Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Komunikasi*, 1(1).

- Tudang, Y. A., Massyat, M., & Masyhadiah, M. (2020). Hubungan Komunikasi Antar Pribadi Perawat dengan Kepuasan Pasien Rawat Inap Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Kondosapata Mamasa. *Journal Pegguruang*, 2(2), 386-391.
- Young, K.S., dan Rogers, R. C, “the relationship between depression and internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*” 1,1998, available from <http://www.netaddiction.com/articles/symptoms.pdf> di akses pada 14 september 2018