

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**ANALISIS KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
ORANGTUA DENGAN MAHASISWA  
(Studi pada mahasiswa adiksi bermain *game online PUBG (player  
unknown's battelegrounds)* di Pekanbaru.**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
Pada Fakultas IlmuKomunikasi  
Universitas Islam Riau



**EDI SAPUTRA HASIBUAN**

NPM : 169110052  
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2020**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama : Edi Saputra Hasibuan  
NPM : 169110052  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Massa  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Ujian Skripsi : Rabu, 26 Agustus 2020  
Judul Penelitian : Analisis Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Adiksi *Game Online PUBG (Player Unkwon's Battleground* Di Pekanbaru)

Format sistematika dan per bahasan meteri masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk diuji dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 15 September 2020

Menyetujui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing

(Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom)

  
(Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom)

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

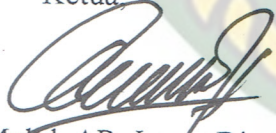
**PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Nama : **Edi Saputra Hasibuan**  
NPM : 169110052  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Massa  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif : Rabu, 26 Agustus 2020  
Judul Skripsi : “ Analisis Komunikasi Interpersonal Orang  
Tua Dengan Mahasiswa (Studi Pada  
Mahasiswa Adiksi Game Online PUBG  
(Player Unkwon’s Battleground Di  
Pekanbaru) ”

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 15 September 2020

Ketua



(Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom)

Tim Penguji



(Dyah Pithaloka, M.Si)

Mengetahui,  
Wakil Dekan I

Tim Penguji



(Cutra Aslinda, M. I. Kom)

(Dr. Fatmawati, S.IP, MM)

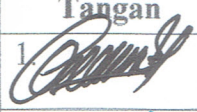


**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Nomor : 0648/UIR-Fikom/Kpts/2020 Tanggal 21 Agustus 2020 maka di hadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu** Tanggal **026 Agustus 2020 Jam : 13.00 – 14.00. WIB** bertempat di ruang **Aula** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : **Edi Saputra Hasibuan**  
NPM : 169110052  
Bidang Konsentrasi : Media Massa  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Judul Skripsi : “Analisis Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Adiksi Game Online PUBG (Player Unkwon’s Battleground Di Pekanbaru)”  
Nilai Ujian : Angka : “71,25” ; Huruf : “B”  
Keputusan Hasil Ujian Tim Penguji : Lulus / Tidak Lulus / Ditunda

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom	Ketua	1. 
2	Dyah Pithaloka, M.Si	Penguji	2. 
3	Dr. Fatmawati, S.IP, MM	Penguji	3. 

Pekanbaru, 15 September 2020  
Dekan

**Dr. Abdul Aziz, S.Sos, M.Si**  
NIP : 196506181994031004

**Analisis Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Adiksi Game Online PUBG (Player Unkwon's Battleground Di Pekanbaru)**

Yang diajukan oleh :

Edi Saputra Hasibuan  
169110052

Pada tanggal :  
Senin, 26 Agustus 2020

Mengesahkan

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

(Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si)

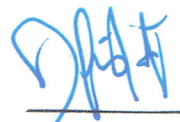
Tim Penguji,

Tanda Tangan,

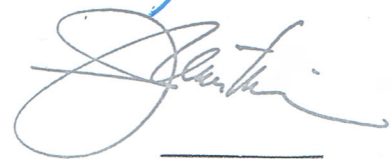
Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom



Dyah Pithaloka, M.Si



Dr. Fatmawati, S.IP, MM



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Edi Saputra Hasibuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Muara Tige, 26 Agustus 1998  
NPM : 169110052  
Program Studi : Strata Satu (S-1)  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Alamat/No Tlp : Jl. Amal khlas air dingin Pekanbaru / 081224105320  
Judul Skripsi : Analisis Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Mahasiswa

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya skripsi adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpanan dari apa yang saya nyatakan di atas (point 1-3), maka saya bersedia menerima saksi pembatalan nilai proposal dan atau pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 20 Agustus 2020



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Salah satu kegiatan yang tidak bisa di lewatkan di dalam kehidupan sehari-hari manusia adalah kegiatan manusia berkomunikasi. komunikasi bagi kehidupan manusia sangat erat kaitannya seperti udara untuk bernafas, tanpa komunikasi dalam aktivitas manusia maka kemungkinan besar aktivitas tersebut tidak akan efisien, Bahkan para ahli komunikasi meyakini akan hal itu.

menurut Watzlawick, Beavin, Jackson, dan Nina dalam (Syam, 2011:35) memberikan pernyataan “*We can’t not communicate*” yang artinya kita tidak dapat tidak berkomunikasi. Di dalam kehidupan berinteraksi sehari-hari, manusia dapat melakukan komunikasi dengan diri sendiri, berkomunikasi dengan diri sendiri juga disebut dengan komunikasi Interpersonal atau antarpribadi. Komunikasi Interpersonal (antarpribadi) adalah komunikasi yang dilakukan dua orang atau lebih secara tatap muka langsung dan dapat melakukan interaksi secara langsung antara komunikator dan komunikan. menurut Trenholm dan Jensen mendeskripsikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara dua orang yang berlangsung secara tatap muka (komunikasi diadik). komunikasi interpersonal di artikan sebagai interaksi tatap muka antara dua atau beberapa orang.

Dalam komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan yakni antara lain bertujuan untuk menemukan diri sendiri (jati diri), menemukan dunia luar, membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti, proses perubahan sikap dan perilaku. Komunikasi Interpersonal sangat butuh juga dalam komunikasi kepada Orangtua guna untuk pencegahan dalam penyimpangan dan proses dalam pembentukan pola pikir bagi anak-anaknya.

Komunikasi Orang tua dan anak adalah komunikasi di lakukan secara tatap muka yang dilakukan antara orang tua dengan anak di dalam suatu ikatan yang dinamakan keluarga, dalam komunikasi Interpersonal antara Orang tua dan Anak sangat perlu adanya feedback atau respon yang baik agar komunikasi Interpersonal ini efektif sehingga tidak menimbulkan adanya *miss communaction* antara Orang tua dan Anak. Peran Orang tua terhadap anak sangat di butuhkan dalam proses pemebentukan karakter dan perilaku yang akan di terapkan pada saat melakukan di lingkungan sosialnya, dengan peran Orang tua ini wajib memberikan edukasi-edukasi yang positif sehingga sang Anak tidak melakukan kenalakan dan kejahatan ketika berada di luar zona pengawasan Orang tua.

Menurut Shek (Lestari, 2012:61), Komunikasi yang tercipta antara anak dan orangtuanya berpengaruh terhadap fungsi dan kesejahteraan keluarga secara keseluruhan serta psikososial pada kepribadian anak. Adanya bukti bahwa komunikasi yang baik antara orangtua dan anak

berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan anak dalam perilaku, Clark dan Shileds (Lestari, 2012:61). Komunikasi Orang tua didalam penulisan ini digunakan untuk mengurangi dan mencegah dari perilaku mahasiswa yang mengalami kecanduan bermain *game online*.

Salah satu faktor yang kuat dalam pencegahan kasus adiksi (kecanduan) *game online* ini adalah dengan pengawasan keluarga yang dimana kelurga berfungsi sebagai tempat pencurahan hati, tempat mengadu yang paling efektif karena didalam nya memiliki ikatan tali darah, sehingga muncul rasa kasih sayang dan rasa saling melindungi bukan sebaliknya. Dalam keluarga perlu di terapkan komunikasi interpersonal yang efektif antara orang tua dan anak sehingga anak-anak di rumah merasa di dukung dan dilindungi.

Maka dari itu sebagai penulis penelitian ini mengambil subjek mahasiswa yang mengalami kecanduan bermain *game online* PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*) *Mobile* yakni kriteria/ciri-ciri mahasiswa yang kecanduan dimaksud adalah apabila seorang mahasiswa dalam keadaan sibuk sekali pun masih menyempatkan walaupun sebentar untuk bermian game, misalnya pada saat proses belajar mengajar di kampus, pada saat di keramaian, maupun pada saat megikuti acara seminar dan lain-lain. Kecanduan bermain *game online* biasanya mengalami gangguan pada mental dan emosi sehingga apabila dibiarkan terus menerus akan membuat seseorang menjadi lost control, lupa dengan waktu, sehingga mental dan emosi seseorang tersebut meningkat, maka

dengan penelitian ini, penulis ingin memberikan arahan dan acuan untuk mengurangi dan meminimalisir kasus kecanduan *game online* terutama *game online* PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*) *Mobile* dengan cara komunikasi interpersonal Orang tua dengan mahasiswa adiksi (kecanduan bermain *game online*).

Dalam era teknologi ini memang besar pengaruh nya kepada anak-anak terutama kalangan remaja bahkan orang dewasa sekali pun sebagian besar sudah terpengaruh akibat berkembang pesatnya dunia teknologi dan digital sekarang ini.

Kota Pekanbaru merupakan salah satu wilayah yang tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi yang semakin meningkat dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi sangat cepat berpengaruh, terutama pada kalangan usia muda. Salah satu pengaruh teknologi yang sangat terlihat pada generasi muda yakni kecanduan akan *game online*.

*game online* merupakan permainan digital dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) yang dimainkan beberapa orang secara bersama dengan menggunakan media komputer dan smartphone. dengan perantara jejaring internet sebagai penghubung game online ialah suatu aplikasi yang bersifat menghibur dengan cara dimainkan secara publik, dengan berbagai genre permainan yang berbeda-beda seperti genre petualang, strategi, fps (*first person shooter*) dan lain-lain. Dengan kata lain menurut (Adam & Rollings, 2007:31) *game online* merupakan

*game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet dengan tujuan untuk mencari hiburan dan kesenangan.

Salah satu *game online* yang sangat marak di mainkan dan membuat kecanduan bagi kalangan mahasiswa di kota Pekanbaru adalah *game online* PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*) *Mobile*. seiring berjalannya waktu kecanduan akan *game* ini akan dapat berdampak terhadap komunikasi pelaku baik dengan individu, kelompok sosial maupun kelompok keluarga.

Sebuah kasus yang saya temui didaerah Pekanbaru ini banyak kalangan mahasiswa menyalah gunakan permainan yang berfungsi sebagai penghibur berubah menjadi penghncur, baik itu dari segi mental, fisik, bahkan lebih buruk dari itu jika tidak mengontrol diri dalam bermain *game*, baik itu *game online* maupun *game offline*.

Dampak negatif dari kecanduan *game online* ini bisa kita lihat seperti halnya contoh yang saya ambil pada media *online* Okezone.com yang berisi dimana salah satu warga negara Indonesia yang tinggal di Jakarta mengalami kecanduan *game online*, orang tua dari mahasiswa tersebut memberikan keterangan bahwa anak nya sudah mau di DO (*Drop Out*) dari universitas nya di purwokerto. Anak *online*, jam 1-2 pagi masih *online*. Gak mau mandi, sampai pispot dibawa masuk ke kamar karena gak mau ke kamar mandi, dia gak mau meninggalkan *gamenya*, jadi dibawa

kemari,“ kata kepala Departemen medik kesehatan Jiwa –Jakarta”.<sup>1</sup> *Prevalensi* kecanduan *game online* di tanah air diduga lebih tinggi dari jumlah Negara maju di Asia. BRSCM sejak tahun 2018 telah membuka klinik khusus adiksi perilaku, dan sampai sekarang sudah merawat puluhan pasien anak, remaja dewasa dari berbagai daerah.

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bisa dikatakan kecanduan *game online* jika penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan (adiksi) jika penggunaannya bermain lebih dari 3-5 jam lebih dalam sehari. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah sebuah kondisi kronis dalam memainkan permainan berbasis elektronik yang dilakukan berulang-ulang hingga lepas kendali dan mengalami kesulitan untuk menghentikan perilaku tersebut secara sukarela.

Berdasarkan Studi Pendahuluan secara wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan, kalangan mahasiswa baik itu mahasiswa semester akhir maupun semester awal, mahasiswa sekalipun sulit mengendalikan nafsu dan sikap jika sudah terpengaruh oleh ganasnya kecanduan bermain *game online* ini, kenapa tidak game pada

<sup>1</sup><https://www.google.com/amp/s/techno.okezone.com/amp/2019/06/16/326/2066993/kecanduan-game-mahasiswa-bawa-pispot-ke-kamar-tidur-hingga-terancam-do.Dj> pada 24 April 2020

konsekuensinya memang diciptakan untuk memberikan kesenangan dan kepuasan sehingga dengan mudah penggunaannya mengalami kecanduan yang akhirnya ketergantungan terhadap *game* yang dimainkan. pada kasus yang saya temui di media dan di lapangan, dan secara data bahwa kecanduan (adiksi) bermain *game online* di tanah air ini diduga lebih tinggi dibandingkan dengan Negara-negara tetangga, hal ini juga lah yang mendorong saya dan ketertarikan saya untuk menulis penelitian ini dengan hasil pengamatan saya di lingkungan saya tinggal.

Merujuk pada dampak negatif yang didapatkan dari *game online*, komunikasi Interpersonal orangtua dengan mahasiswa sangat dibutuhkan demi memperhatikan kegiatan yang dilakukan seorang mahasiswa. Sebaliknya apabila dibiarkan begitu saja, seperti hal kasus-kasus yang beredar di media sosial.

Dalam hal ini perlu di tingkatkan lagi dalam berinteraksi dalam lingkungannya harus ekstra memperhatikan kegiatan dan tempat bermain anak.

Perlu diingat, bermain adalah kebutuhan pokok pada manusia, Oleh karena itu dibutuhkannya komunikasi interpersonal antara mahasiswa dan interaksi sosialnya. Jika sudah mengalami kecanduan bermain *game online* maka agar mahasiswa tersebut agar dapat mendapat wadah untuk menyalurkan kebutuhan bermainnya. Menurut pengamatan peneliti dalam hal ini peran orang tua dan peran lingkungan sekitarnya sangat penting untuk lebih tegas mengarahkan anak-anaknya. Pada masa

seperti sekarang ini kita bisa melihat kebanyakan orang tua mungkin hanya bertahan pada zona nyaman mereka yaitu beraktifitas pada kegiatan mereka saja, tanpa adanya waktu untuk memperhatikan perkembangan anak.

Proses Komunikasi Interpersonal orang tua dengan mahasiswa harus menciptakan sarana edukasi dan suasana kedekatan jauh lebih menyenangkan daripada bermain *game online* di warnet (warung internet) maupun di *gadget*.

Untuk itu perlu dilakukan komunikasi Interpersonal Orang tua terhadap mahasiswa Adiksi. Transformasi nilai dalam Komunikasi Interpersonal orang tua terhadap mahasiswa disampaikan melalui pesan verbal dan nonverbal, selama proses tersebut komunikasi Interpersonal mutlak perlu dilakukan. Menurut Shek (Lestari, 2012:61), komunikasi yang tercipta antara anak dan orangtua berpengaruh terhadap fungsi kesejahteraan keluarga secara keseluruhan serta psikososial pada pribadi anak. Adanya bukti bahwa komunikasi yang baik antara orangtua dan anak berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan anak dan perilaku, Clark dan Shileds (Lestari, 2012:61).

Oleh karena itu dibutuhkannya komunikasi Interpersonal Orang tua dengan mahasiswa adiksi agar anak tersebut mendapat wadah untuk menyalurkan kebutuhan bermainnya. Ini termasuk salah satu kasus yang menarik untuk diteliti dikarenakan fenomena seperti ini sudah sering kita temui tanpa kita sadari penyebab mengapa seorang anak masih tetap

bermain di warnet walaupun sudah diberi hukuman. Maka dari itu penulis merumuskan judul penelitian ini dengan judul “Komunikasi Interpersonal mahasiswa dengan Orang tua dalam Upaya Mengurangi Kecanduan (adiksi) bermain *Game online* di Pekanbaru.

Salah satu faktor yang kuat dalam pencegahan kasus adiksi (kecanduan) *game online* ini adalah dengan pengawasan keluarga yang dimana keluarga berfungsi sebagai tempat pencurahan hati, tempat mengadu yang paling efektif karena didalamnya memiliki ikatan tali darah, sehingga muncul rasa kasih sayang dan rasa saling melindungi bukan sebaliknya. Dalam keluarga perlu di terapkan komunikasi Interpersonal yang efektif antara dua individu mengutamakan rasa saling menghargai dan saling melindungi agar tidak terjadi sesuatu hal-hal yang tidak diinginkan. sehingga mahasiswa di dalam lingkungan Keluarga di dukung dan dilindungi.

Maka dari itu sebagai penulis penelitian ini mengambil subjek mahasiswa yang mengalami kecanduan bermain *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* yakni kriteria/ciri-ciri mahasiswa yang kecanduan dimaksud adalah apabila seorang mahasiswa bermain *game* lebih dari 3-5 jam perhari. Bahkan dalam keadaan sibuk sekali pun masih menyempatkan walaupun sebentar untuk bermain *game*, misalnya pada saat proses belajar mengajar di kampus, pada saat di keramaian, maupun pada saat megikuti acara seminar dan lain-lain. Kecanduan bermain *game online* biasanya mengalami gangguan pada

mental dan emosi sehingga apabila dibiarkan terus menerus akan membuat seseorang menjadi *lost control*, lupa dengan waktu, sehingga mental dan emosi seseorang tersebut meningkat, maka dengan penelitian ini, penulis ingin memberikan arahan dan acuan untuk mengurangi dan meminimalisir kasus kecanduan *game online* terutama *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* dengan cara Komunikasi Interpersonal Orang tua dengan mahasiswa adiksi (kecanduan bermain *game online*).

Dalam era teknologi ini memang besar pengaruh nya kepada anak-anak terutama kalangan remaja bahkan orang dewasa sekali pun sebagian besar sudah terpengaruh akibat berkembang pesatnya dunia teknologi dan digital sekarang ini.

Kota Pekanbaru merupakan salah satu wilayah yang tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi yang semakin meningkat dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi sangat cepat berpengaruh, terutama pada kalangan usia muda. Salah satu pengaruh teknologi yang sangat terlihat pada generasi muda yakni kecanduan akan *game online*.

*Game online* merupakan permainan digital dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) yang dimainkan beberapa orang secara bersama dengan menggunakan media komputer dan *smartphone*. dengan perantara jejaring internet sebagai penghubung *game online* ialah suatu aplikasi yang bersifat menghibur dengan cara dimainkan secara publik, dengan berbagai genre permainan yang berbeda-beda seperti genre petualang, strategi, fps (*firs person shooter*) dan lain-lain. Dengan

kata lain menurut Adam & Rollings (2007:31) *game online* merupakan game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet dengan tujuan untuk mencari hiburan dan kesenangan.

Salah satu *game online* yang sangat marak di mainkan dan membuat kecanduan bagi kalangan mahasiswa di kota Pekanbaru adalah *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile*. Seiring berjalannya waktu kecanduan akan *game* ini akan dapat berdampak terhadap komunikasi pelaku baik dengan individu, kelompok sosial maupun kelompok keluarga.

Berdasarkan latar belakang diatas maka diperlukan penelitian mengenai analisis komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Mahasiswa di Pekanbaru.

## **B. Identifikasi masalah penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, komunikasi Interpersonal antara Orang tua dan Mahasiswa Adiksi (Pecandu) *Game Online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* di Pekanbaru, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Adiksi (Kecanduan) *Game Online* memiliki banyak dampak negative terhadap Mahasiswa Di Pekanbaru, Seperti dampak kurangnya Pola hidup sehat, Ketinggalan proses perkuliahan akibat sering begadang tiap malam, Makan kurang di perhatikan akibat lalai dengan pengaruh *Game online*.

2. Kurangnya Komunikasi yang terjalin antara Orang tua dengan Anak yang mengalami kasus Adiksi (Kecanduan).seperti Orang tua tidak peduli terhadap anak-anak yang keasyikan bermain *Game Online*, dan sebaliknya.
3. Kurangnya pemahaman Orang tua tentang cara berkomunikasi dengan baik agar komunikasi yang di sampaikan kepada anak/mahasiswa yang sudah mengalami kecanduan bermain *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* di Pekanbaru.

**C. Fokus penelitian**

Fokus masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana komunikasi Interpersonal dengan Orang tua dengan kasus mahasiswa yang mengalami kecanduan bermain *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile*.

**D. Rumusan masalah**

1. Bagaimana komunikasi Interpersonal Orang tua dengan mahasiswa adiksi *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* dengan di Pekanbaru ?
2. Bagaimana Peran Orang tua mempengaruhi komunikasi Interpersonal mahasiswa Adiksi *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* di Pekanbaru ?

## E. Tujuan dan manfaat penelitian

### 1. Tujuan penelitian

Untuk Meneliti bagaimana komunikasi Interpersonal dari mahasiswa adiksi *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) mobile* di pekanbaru.

### 2. Manfaat penelitian

Untuk mendapatkan kajian pembelajaran untuk menghindari perilaku adiksi sebagai penyampaian informasi ke masyarakat negatif dan positif akibat dari bermain *game online*.

#### a) Manfaat Akademis

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menambah kajian pembelajaran apa saja komunikasi yang terdapat pada sebuah game yang nantinya akan di bahas di penelitian ini.

#### b) Manfaat Praktis

Dengan melalui penelitian ini agar dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian nilai-nilai dan masyarakat dapat menyaring pesan-pesan yang disampaikan oleh peneliti untuk dijadikan sebagai pembelajaran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

Dalam kajian literatur di bawah ini, peneliti akan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Mahasiswa. Bagian-bagian kajian literatur tersebut sebagai berikut:

##### 1. Komunikasi

Komunikasi pada era sekarang ini sangat perlu di perhatikan dan sangat diperlukan dalam melakukan kegiatan berinteraksi sosial, seiring berjalannya waktu, muncul berbagai macam istilah komunikasi, ada komunikasi timbal balik, komunikasi tatap muka, komunikasi langsung, komunikasi tidak langsung, komunikasi vertikal, komunikasi horizontal, komunikasi dua arah, dan lain sebagainya.

Komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin yaitu *communicatio* dan bersumber dari bahasa communis yang berarti sama. Maksudnya sama disini adalah sama makna. Pengertian dasar ini dikarenakan komunikasi itu bukan hanya bersifat informatif yakni agar orang lain paham, tetapi juga persuasif supaya orang lain bersedia menerima suatu paham atau keyakinan, melakukan suatu perbuatan atau kegiatan dan lain-lain (Effendy, 2009:9).

Komunikasi adalah sesuatu yang sangat esensial baik bagi individu, relasi, kelompok, organisasi dan masyarakat, dia merupakan garis yang menghubungkan manusia dengan dunia, bagaimana manusia membuat kesan tentang kepada dunia. sebab itu, jika manusia tidak berkomunikasi maka dia tidak dapat menciptakan dan memelihara relasi dengan semua kelompok, baik organisasi dan masyarakat komunikasi memungkinkan manusia mengkoordinasikan semua kebutuhannya dengan dan bersama orang lain (Liliwery, 2011:35).

Komunikasi adalah suatu hubungan yang melibatkan proses ketika informasi dan pesan dapat tersalurkan dari satu pihak (orang dan benda / media) ke pihak lain. Tanpa adanya komunikasi, sejarah peradaban manusia tak akan dapat maju sebagaimana tak ada hubungan yang memungkinkan informasi / pesan dapat dibagi kepada orang lain yang membuat informasi / wawasan / pesan dapat tersampaikan. Sejak manusia hadir di dalam kehidupan, sejak itu pula terjadi proses pertukaran ide, informasi, gagasan, keterangan, imbauan, permohonan, saran, usul, bahkan perintah. Dengan itu pula, informasi atau pengetahuan yang ditemukan oleh seseorang atau kelompok manusia dapat diterima banyak orang dan pada akhirnya persepsi terhadap suatu hal tersebut membuat masyarakat memahaminya secara bersama-sama (Soyomukti, 2016:11).

## 2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal adalah proses komunikasi antara komunikator dengan seorang komunikan. Jenis Komunikasi ini di anggap sangat efektif untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang, karena sifat nya yang *dialogis*, berupa percakapan. dalam proses komunikasi antar personal ini komunikator dapat mengetahui pasti apakah komunikasinya itu positif atau negatif, berhasil atau tidak. jika tidak, komunikator dapat memberikan kesempatan bertanya seluas-luasnya kepada komunikan. (Effendy 2014:8).

Menurut Dean Barnlund memberikan pendapat tentang komunikasi antar personal sebagai “perilaku orang-orang pada pertemuan tatap muka pada situasi sosial informal dan melakukan interaksi terfokus lewat pertukaran isyarat verbal dan nonverbal yang saling berbalasan. (Edi dan Syarwani, 2014:3)

Menurut Richard L, Weaver II (1993) dalam (Budyatna, 2011:15).

menyebutkan beberapa karakteristik komunikasi Interpersonal menurut nya ada delapan karakterstik yaitu :

- a) Melibatkan paling sedikit dua orang

Komunikasi Interpersonal melibatkan antara dua orang. Menurut Weaver, komunikasi Interpersonal melibatkan tidak lebih dari dua orang individu yang dinamakan *a dyad*. Jumlah dua orang bukanlah jumlah yang sembarangan. Jumlah tiga atau *the triad* dapat di anggap sebagai kelompok kecil.

b) Adanya umpan balik (*feedback*)

Komunikasi Interpersonal akan memberikan reaksi umpan balik. Umpan balik adalah suatu proses penyampaian pesan kepada komunikan dimana di dalam nya seorang komunis ini akan merespon baik secara verbal maupun nonverbal tentang tanggapan nya mengenai pesan yang di sampaikan komunikator.

c) Tidak harus tatap muka

Komunikasi Interpersonal bisa juga dilakukan tanpa harus bertatap muka. Di dalam komunikasi interpersonal sudah terbentuk adanya saling pengertian antara individu, sehingga proses tatap muka tidak terlalu penting. Misalnya interaksi dengan teman akrab. Suami istri, proses komunikasi ini bisa melalui alat elektronik seperti *smartphone*, e-mail, dan juga bisa menggunakan bahasa isyarat bahkan dalam keadaan berjauhan jarak sekali pun.

d) Tidak harus bertujuan

Komunikasi Interpersonal tidak harus selalu sengaja atau kesadaran. Misalnya, anda dapat mengetahui kerana bersilap lidah bahwa orang itu telah berbohong kepada anda. Anda bisa juga mengetahui bahwa seseorang yang berada di dekat anda melakukan gerakan kakinya yang selalu bergerak dan bergeser, berkata-kata penuh keraguan atau bereaksi secara gugup. Dengan demikian beberapa contoh di atas menggambarkan orang-orang itu mungkin berkomunikasi secara tidak sengaja atau tidak

sadar bahwa apa yang dilakukannya sudah termasuk kedalam proses komunikasi.

e) Menghasilkan beberapa pengaruh atau *effect*

Dalam proses komunikasi Interpersonal yang benar, maka suatu pesan yang disampaikan harus menghasilkan pengaruh atau efek, dan dengan pengaruh dan efek itu tidak harus segera atau nyata, namun harus terjadi.

f) Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata

Proses komunikasi tanpa menggunakan kata-kata atau lebih tepatnya dikatakan komunikasi nonverbal yang menggunakan mimik wajah, gerak tubuh, bahkan dengan simbol-simbol yang menggambarkan dengan kejadian tertentu.

g) Di pengaruhi oleh konteks

Konteks adalah tempat dimana pertemuan komunikasi terjadi termasuk apa yang mendahului dan mengikuti apa yang dikatakan. Konteks mempengaruhi harapan-harapan para partisipan, makna yang diperoleh para partisipan dan perilaku mereka selanjutnya.

h) Di pengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*

Kegaduhan atau noise adalah setiap rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam proses pemberian pesan. Kegaduhan atau noise bersifat eksternal (diluar), internal (didalam), dan sematik.

### 3. Fungsi komunikasi Interpersonal

Fungsi utama komunikasi adalah mengendalikan lingkungan untuk memperoleh imbalan-imbalan tertentu berupa fisik, ekonomi, dan sosial. Menurut Milner & Stierberg (1975) dalam Nihaya (2016:33) komunikasi insana atau *human communication* baik yang non-Interpersonal maupun yang antarpersonal semuanya mengenai pengendalian lingkungan yang menghasilkan imbalan seperti dalam bentuk fisik, ekonomi, dan sosial. Sebagaimana konteks komunikasi Interpersonal memiliki beberapa fungsi diantaranya :

a) Membentuk Identitas diri

Fungsi komunikasi Interpersonal yang pertama adalah membentuk identitas diri, dalam artian bahwa komunikasi Interpersonal dapat membantu dalam pembentukan identitas diri yang didasari oleh hubungan dan pencitraan diri.

b) Memahami diri dan orang lain

Memahami diri dan orang lain sangatlah penting. Pemahaman ini dapat diperoleh melalui interaksi yang kita lakukan dengan orang lain dan bersedia membuka diri atau *self-disclosure* dengan orang lain.

c) Mengembangkan hubungan Interpersonal

Komunikasi interpersonal dapat membantu kita supaya terhubung dengan orang lain, membentuk serta mengembangkan hubungan yang baik. Sebagai makhluk sosial harusnya kita memiliki rasa membutuhkan orang lain dalam proses kegiatan dalam suatu kegiatan.

d) Menyesuaikan diri

Komunikasi Interpersonal yang baik memungkinkan kita untuk melihat ke dalam realitas orang lain. Contohnya, mengembangkan hubungan dengan orang-orang lain dengan seseorang yang mempunyai latar belakang budaya yang berbeda dengan kita sehingga dapat memperluas sudut pandang kita dalam kehidupan.

e) Memperoleh informasi

Dalam proses komunikasi Interpersonal atau proses komunikasi Interpersonal berbagi informasi dan pengetahuan yang lebih luas yang diperoleh dari orang lain yang saling bertukar pikiran.

f) Mengurangi ketidakpastian

Setelah mendapatkan informasi dalam melakukan suatu proses komunikasi dengan orang lain hal ini membuat kita juga dapat mengurangi rasa keraguan dan ketidakpastian yang dialami.

g) Mempengaruhi orang lain

Dengan melakukan komunikasi Interpersonal kita dapat mempengaruhi seseorang dengan menggunakan teknik komunikasi persuasif.

h) Manajemen konflik

Dengan kita melakukan komunikasi Interpersonal maka tidak jarang kita akan mengalami konflik pribadi karena kodratnya manusia pemikiran seseorang tidak ada yang sama. Hal ini terjadi karena adanya *miss* komunikasi atau kesalahan dalam menanggapi informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

#### 4. Komunikasi Orang tua dan Mahasiswa

Menurut shek (Lestari, 2012 :61) komunikasi yang tercipta antara anak dan orangtuanya berpengaruh terhadap fungsi dan kesejahteraan keluarga secara keseluruhan serta psikososial pada pribadi mahasiswa, Adanya bukti bahwa komunikasi yang baik antara orangtua dan mahasiswa berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan anak dalam perilaku.

#### 5. Orang Tua dan Anak

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya guna untuk memberikan peluang dan harapan untuk masa depan yang gemilang, sehingga dapat berguna bagi bangsa dan agama.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Rahmat (2007) dalam Akbar (2015:31), Komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak apabila keduanya saling dekat dan berkomunikasi dengan baik secara terbuka dan saling mendukung kearah yang positif dan dapat diterima oleh anak dengan baik sehingga akan berpengaruh terhadap perkembangan mental anak. Umumnya yang dimaksud dengan anak adalah hasil dari perkawinan antara seorang laki-laki dan perempuan

yang melakukan hubungan secara intim atau persetubuhan (*sexual intercoss*).

Dilihat dari sisi hukum adat sebagaimana yang di nyatakan oleh soerjo Wignjodipoero yang dikutip oleh Tholib Setiadi, bahwa : “kecuali dilihat oleh orang tua sebagai penerus juga anak itu dipandang pula sebagai wadah di mana semua harapan orang tuanya kelak kemudian hari wajib ditumpahkan, pula dipandang sebagai pelindung orang tuanya kelak bila orang tua itu sudah tidak mampu lagi secara fisik untuk mencari nafkah (Setiadi, 2010:173).

Anak pada umumnya adalah seseorang manusia yang dilahirkan dari proses perkawinan antara laki-laki dengan perempuan yang terikat pada suatu pernikahan. Anak pada ikatan perkawinan sangat diperlukan guna dalam melanjutkan keturunan, Umur Anak di kategorikan dari umur 1 – 16 tahun di sebut anak usia belia, dan pada fase ini sangat di perlukan akan dorongan arahan, serta bimbingan yang ekstra agar terbentuk kepribadian anak tersebut menjadi baik di kemudian kelak, sedangkan 17-25 di kategorikan Anak Dewasa yang memiliki perbedaan pola pikir dan cara asuh yang berbeda pula, pada kateogori di umur ini orangtua hanya perlu mengingatkan ulang dan memberikan dorongan apabila anak itu mengemukakan keinginan dan kemauan untuk menuju kesuksesan baik itu dari segi usaha maupun dari aspek-aspek lain.

## 6. Perilaku Adiksi

Menurut Marlatt dkk (1988) dalam Lestari (2018:13-15) adiksi dapat didefinisikan sebagai suatu pola perilaku yang menimbulkan resiko penyakit dan masalah gangguan fisik dan mental dan masalah personal serta masalah sosial. perilaku Adiksi biasanya dialami secara subjektif sebagai "*loss of control*" dimana perilaku Adiksi ini terus muncul meski sudah melakukan usaha untuk menghentikannya. jadi perilaku adiksi di dalam penulisan ini ialah yakni dimana seseorang mengalami kecanduan dalam bermain *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) mobile* di kalangan mahasiswa di Riau.

Terdapat tiga persepsi mengenai adiksi yaitu adiksi sebagai perilaku yang tidak bermoral, Adiksi sebagai penyakit, dan adiksi sebagai perilaku maladaptif. Adiksi sebagai perilaku tidak bermoral yang sering juga dinamakan dengan adiksi sebagai perilaku dosa ini adalah sebuah set kepercayaan bahwa adiksi mempersentasikan suatu penolakan untuk menerima kode etik atau moral.

## 7. Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hamper sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologi dan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online* :

- a) *Compulsion* (komplusif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- b) *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game*.
- c) *Toleransi* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan Interpersonal dan kesehatan)  
Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan. Para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan

mereka seperti waktu yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.<sup>2</sup>

#### 8. *game online*

Game online ialah suatu permainan yang dapat di mainkan secara bersama-sama lebih dari dua pemain sekaligus. Dengan perantara jejaring internet sebagai penghubung. Game online ialah suatu aplikasi yang bersifat menghibur dengan cara dimainkan secara publik , dengan berbagai genre permainan yang berbeda-beda seperti genre petualangan, strategi, fps(firs person shooter), tps (third person shooter), dan lain-lain. Dengan kata lain menurut (Adam & Rollings,2007:31) game online merupakan game komputer yang di mainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet dengan tujuan untuk mencari hiburan dan kesenangan.

#### 9. *Jenis-jenis game online*

##### a) *Real Time Strategi (RTS)*

Jenis game ini ialah jenis game peperangan dengan cara pemain diminta untuk mengatur strategi agar pemain dapat memenangkan permainan. Dalam game ini pemian harus mampu mengontrol dan mengolah suatu negara baik strategi perang, Sumber daya manusia, dan juga sumber daya manusianya. Dengan maksud lain konsep

<sup>2</sup> Chen, C.Y. & chang, S, L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Lingking Of Desaign Feature. Asian Journal Of Health and Informasi Science. Vol.3 No 1-4 Taiwan.Di akses pada 10 Agustus 2020

permainan ini diharapkan agar pemain dapat berlaku bijak agar dapat memenangkan permainan. Contoh game yang berjenis (RTS) yakni : *Age of empire, Rise of nations, dan Warcraft.*

b) *First Person Shooter (FPS)*

Jenis permainan ini berkaitan dengan perang tembak menembak dengan sudut pandang orang pertama. Game jenis ini banyak diminati oleh kaum remaja karena lebih menantang dan lebih menarik karena di dalam game tersebut seolah-olah nyata bahwa kita yang menembak karena di lihat dari sudut pandang orang pertama. Contoh *game* yang berjenis FPS ini ialah : *point blank, duke nuke 3D, quake blood, dan perfect dark.*

c) *Role Playing game (RPG)*

Role playing game ini ialah jenis *game online* dengan konsep memiliki karakter-karakter yang ada di dalam dongeng belaka. Di dalam permainan ini para pemain bebas memilih karakter sesuai keinginannya yang sudah di sediakan di menu pilihan karakter. Ada dua jenis RPG di dunia maya yaitu LARP (*Live Action Role Playing*) dan MMORPG (*Massively Multiplayer online Role Game Playing*). Contoh dari kedua jenis game ini yakni antara lain *The Lord of The Rings online, final fantasy, dan Ragnarok.*

d) *Life Simulation Game*

Jenis game online ini memiliki konsep permainan yang memiliki karakter yang dapat melakukan kegiatan-kegiatan seperti di kehidupan nyata. Konsep game ini bisa mengendalikan dan melakukan seperti belajar, berbelanja, berinteraksi, bekerja dan masih banyak lagi.

5). *Vehicle Simulation*

Jenis game ini ialah permainan yang mengharuskan untuk mengendarai suatu kendaraan, baik kendaraan darat, maupun kendaraan di air dengan versi asli sudut pandang orang pertama. Contoh jenis game ini antara lain *Flight gear, Tram, dan Orbit*.

e) *Game Aksi (Action)*

Game aksi adalah salah satu jenis game yang membutuhkan kejelian dan ketangkasan, karena konsep permainan nya ialah berupa menjalankan misi-misi yang harus di lalui, contoh jenis game ini ialah *God of war, Mortal Combat, GTA*, dan masih banyak lagi game dengan kosep aksi.

f) *Game petualang (Adventure)*

Jenis game ini ialah permainan dengan konsep nuansa petualang di dunia maya, dengan karakter dan tokoh-tokoh yang ada di dalam film, serial bioskop dan tv. Contoh jenis game ini antara lain

*Assassin's creed pirates, Ghost town Adventures, Edge of Tomorrow.*<sup>3</sup>

#### 10. Dampak Bermain Game Online

Dampak bermain *game online* dilihat dari segi positifnya ialah hal-hal yang dapat bermanfaat untuk pengguna atau pemain *game online* bagi diri sendiri untuk membentuk karakter individu seorang pemain *game online*, yakni dampak positif dari bermain *game online* antara lain :

- 1) Mahir dalam mengotak atik atau menggunakan komputer
- 2) Bermain *game online* secara global maka otomatis pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan dunia luar maupun orang-orang luar sehingga secara tidak sengaja pemain *game online* dapat berbahasa asing, dari bahasa-bahasa yang di dapatkannya selama bermain game online secara global.
- 3) Dapat memperluas jaringan persahabatan dengan orang luas.
- 4) Selain fungsi *game* sebagai hiburan, *game online* juga dapat di jadikan sebagai usaha jual beli akun bahkan dapat menjadi peluang usaha dibidang *game online* tersebut, contoh pemain dapat menjual akun game nya kepada orang lain, dan juga dapat menjual item seperti pengisian diamond atau cash di dalam *game online*.

Selain itu *game online* jika dilihat dari segi dampak negatifnya, yakni antara lain:

<sup>3</sup><http://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/amp/.Di> akses pada 10 Agustus 2020

- a) Pemain *game online* secara tidak sadar sering melalaikan waktu atau kurangnya pola pengaturan waktu bermain, sehingga lupa dengan waktu, bahkan pemain *game online* akan terlihat boros karena uang habis terbuang ke dalam dunia maya , sebagaian orang banyak
- b) mengalami kerugian dalam bermain *game online* .
- c) Bermain *game online* memicu pada perilaku adiksi atau (kecanduan), sehingga pemain menjadi tidak terkontrol (*lose control*).
- d) Pemain *game online* yang sudah mengalami kecanduan bagi kalangan remaja akan menjadi anak yang pemalas dan bahkan juga bisa bolos sekolah hanya untuk menghabiskan waktu bermain *game online* baik dari gadget maupaun di warung internet.
- e) Bermian *game online* juga akan mengganggu aktivitas rutin seperti makan tidak teratur , lupa beribadah sebagai mestinya , dan bahkan bisa juga kesehatan terganggu.
- f) Efek bermain bagi kesehatan paling besar dampak terjadi nya ialah bagian mata, karena mata adalah salah satu indera yang banyak melakukan aktivitas pada saat bermain *game online*, semakin lama bermain *game online* dengan melihat monitor secara langsung tanpa

henti akan beresiko tinggi akan mengalami mata minus, bahkan akan mengalami kebutaan.<sup>4</sup>

## B. Definisi Operasional

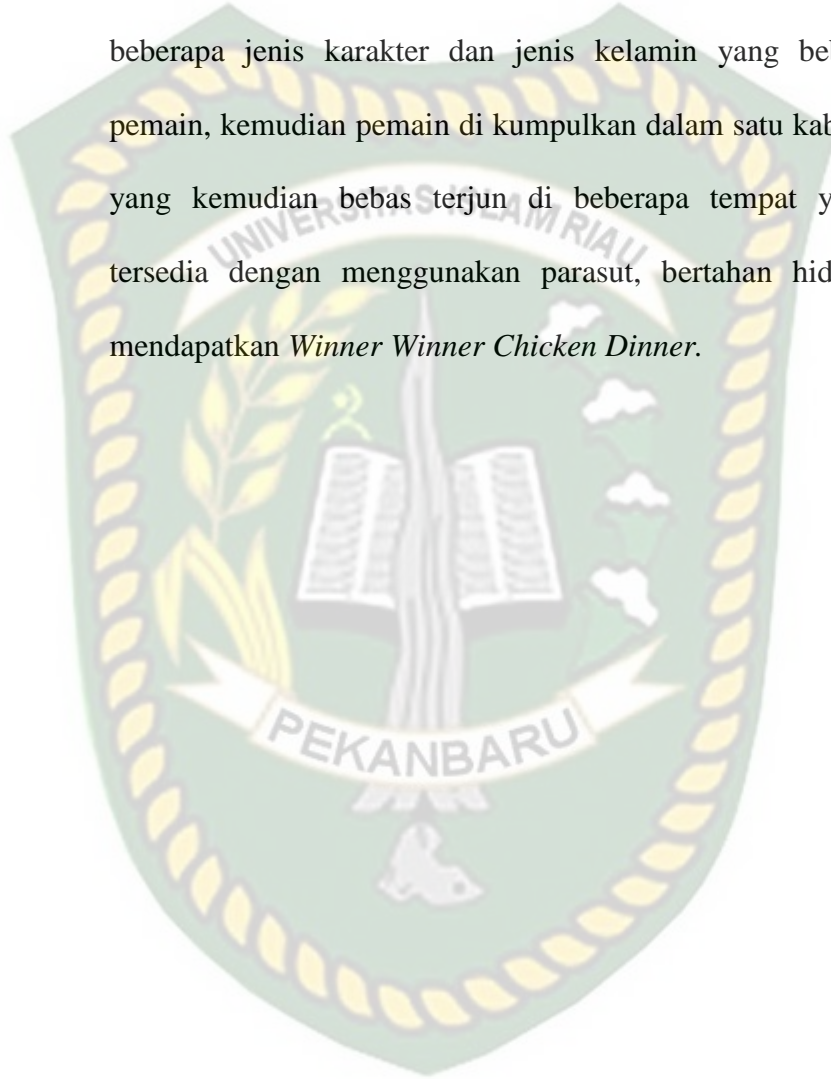
Definisi operasional dalam penelitian ini menjelaskan tentang pendekatan teori yang digunakan dalam penelitian ini

1. Komunikasi Interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih secara tatap muka baik secara verbal maupun non verbal sehingga menghasilkan umpan balik dari komunikan(penerima pesan). Dalam penelitian ini ingin mengetahui bagaimana komunikasi Interpersonal antara keluarga dengan mahasiswa adiksi (kecanduan) *game online* PUBG mobile maupun sebaliknya yang ada di pekanbaru.
2. *Game online* adalah *game* digital yang disertai dengan jaringan LAN (*Local Area Network*). Dengan itu seluruh manusia di dunia ini dapat di pertemukan dalam satu *game* yang sedang dimainkan yang bersifat global. Peneliti mengambil salah satu *game online* PUBG *mobile* yang sedang marak dan banyak di mainkan dalam 2 tahun terakhir ini, di dalam penelitian ini penulis meneliti bagaimana komunikasi interpersonal antara keluarga dengan mahasiswa adiksi di daerah pekanbaru.

---

<sup>4</sup> <http://www.gudangkesehatan.com/dampak-postif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/Di> akses pada 10 Agustus 2020

3. *GamePUBG* mobile bergendre *Battle Royal* dengan jumlah 100 player yang dipertemukan dalam satu pulau dengan konsep membunuh atau dibunuh. Pada awal *game* pemain di sajikan beberapa jenis karakter dan jenis kelamin yang bebas dipilih pemain, kemudian pemain di kumpulkan dalam satu kabin pesawat yang kemudian bebas terjun di beberapa tempat yang sudah tersedia dengan menggunakan parasut, bertahan hidup sampai mendapatkan *Winner Winner Chicken Dinner*.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

### C. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1  
Penelitian Terdahulu

no	Nama, Tahun Penelitian, Dan Universitas	Judul	Masalah	Teori, Hasil Dan Metode
1	Anugrah Fitra Perdana, 2018. Universitas Islam Riau	Komunikasikelompok antar pemain Arena Of Valor (AOV) pada tim savage	<p>a. Komunikasi kelompok pemain game Arena Of Valor (AOV) pada Tim Savage Pekanbaru</p> <p>b. Interaksi Tim yang bermain game Area Of Valor (AOV) pada Tim Savage Pekanbaru.</p>	Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tehnik pengumpulan data, wawancara,observasi langsung, dan dokumentasi.
2	Kukuh Azhari Ismail, 2016 universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang.	Fenomena permainan game online Defense Of The Ancience (DOTA) 2. Pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi dikota malang.	Hasil dan pembahasannya adalah dimana penelitian ini lebih kepada melihat sebuah fenomena yang ada pada permainan game yang ada pada Dota 2. Dengan melakukan penelitian di universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dengan penelitian ini ingin lebih mendiskripsikan apa yang ingin diteliti didalam permainan <i>game online</i> Dota 2.
3	Syahrul Perdana Kuswardani 2015 universitas Airlangga	<i>game online</i> sebagai pola perilaku (studi deskriptif tentang interaksi sosial gamers clash of clans pada clan indo sprit)	Pembahasannya adalah sama-sama membahas mengenai interaksi yang ada pada pemain gamers dimana mereka melakukan pola-pola interaksi semasa mereka bermain <i>game</i> .	Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dimana penelitian ini lebih ingin mendapatkan hasil pengamatan yang sangat jelas dari peneliti ini.
4	Rieka Ellysaribusanto, 2010 universitas sebelas maret	Dampak penggunaan <i>game online</i> di kalangan mahasiswa di universitas sebelas maret	Pembahasan pada penelitian ini sama-sama menggunakan pembahasan <i>game online</i> yang dimana sangat banyak mahasiswa yang meminati permainan <i>game online</i> .	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang dimana menggunakan grouded, pendekatan yang sangat mendalam.

1. Pada penelitian Anugrah Fitra Perdana, 2018. Universitas Islam Riau yang berjudul Komunikasi kelompok antar pemain Arena Of Valor (AOV) pada tim savage. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang game online dan perbedaannya penelitian saya tentang analisis komunikasi interpersonal sementara penelitian terdahulu membahas tentang komunikasi kelompok.
2. Kukuh Azhari Ismail, 2016 universitas islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjudul Fenomena permainan game online Defense Of The Ancients (DOTA) 2. Pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang.. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang game online dan perbedaannya penelitian saya tentang analisis komunikasi interpersonal sementara penelitian terdahulu membahas tentang fenomena.
3. Syahrul Perdana Kusmawardani 2015 universitas Airlangga yang berjudul *game online* sebagai pola perilaku (studi deskriptif tentang interaksi sosial gamers clash of clans pada clan Indo Spirit). Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang game online dan perbedaannya penelitian saya tentang analisis komunikasi interpersonal sementara penelitian terdahulu membahas tentang pola perilaku.
4. Rieka Ellyarisusanto, 2010 universitas sebelas maret yang Dampak penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa di universitas sebelas maret. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang saya

lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang game online dan perbedaannya penelitian saya tentang analisis komunikasi interpersonal sementara penelitian terdahulu membahas tentang dampak pengguna .



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

### BAB III

## METODE PENELITIAN

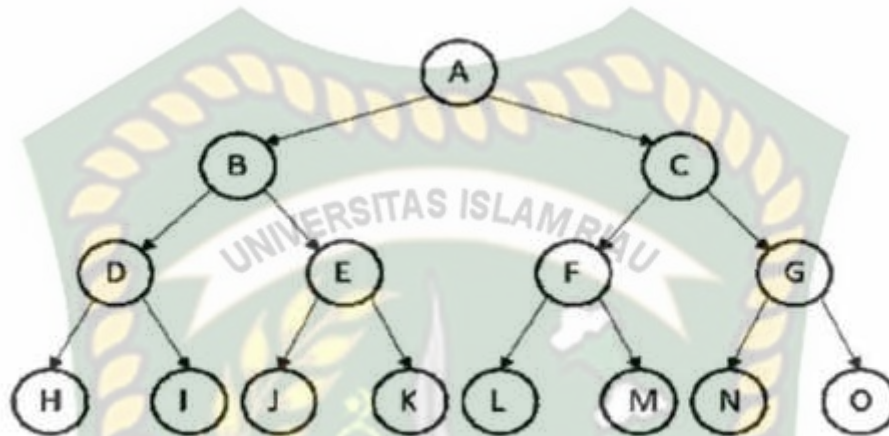
#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Perspektif subjek di tonjolkan dalam penelitian ini. Landasan teori digunakan sebagai pengarah dan panduan dalam melakukan penelitian sesuai kenyataan yang di terjadi di lapangan.

Dalam penelitian ini penulis memberikan gambaran mengenai bagaimana model atau bentuk pendekatan penelitiannya yakni dengan menggunakan teknik sampling *Snowball* yang digunakan dalam kalangan mahasiswa apabila sedang bermain game online yang sudah di kategorikan pada level kecanduan dalam bermain *game online* *PUBG* (*Player Unknown's Battlegrounds*).

Teknik *snowball* sampling adalah suatu metode untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang menerus. Peneliti menyajikan suatu jaringan melalui gambar *sociogram* berupa gambar lingkaran-lingkaran yang dikaitkan atau dihubungkan dengan garis-garis. Setiap lingkaran mewakili suatu responden atau kasus, dan garis-garis menunjukkan hubungan antar responden atau antar kasus (Neuman, 2003:113). Pendapat lain mengatakan bahwa tehnik *snowball* (bola salju) adalah metode sampling dimana diperoleh melalui proses bergulir dari satu responden ke responden yang lainnya, biasanya metode ini digunakan untuk menjelaskan pola-pola sosial atau komunikasi (sosiametrik) suatu komunitas tertentu.

Gambar 3.1  
Bagan Teknik Sampling Snowball<sup>5</sup>



## B. Subjek dan objek penelitian

### 1. Subjek

Subjek adalah target memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012: 38).

Subjek penelitian sering juga disebut dengan istilah informan. Informan adalah orang yang dipercaya menjadi narasumber informasi oleh peneliti yang akan memberikan informasi secara akurat untuk melengkapi data penelitian.

subjek penelitian Orangtua dengan Mahasiswa yang mengalami kecanduan (adiksi) game online PUBG (Player Unknown's. Dengan itu peneliti menetapkan beberapa kriteria sebagai responden, antara lain :

<sup>5</sup><https://sebuahcatatankecilkami.blogspot.com/2017/03/metode-penelitian-bola-salju-snowball.html>. Di akses pada 15 September 2020

- a) Orang tua yang sering bekerja di luar rumah, sehingga tidak ada waktu untuk mengawasi anak/mahasiswa.
- b) Orang tua yang membiarkan anak/mahasiswa bermain *game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* di Pekanbaru.
- c) Orangtua bersedia untuk di wawancarai terkait sebagai narasumber penelitian.

Peneliti menggunakan Teknik snowball sampling untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil informan.

Berikutnya untuk Mahasiswa yang dijadikan responden, maka penelitian menetapkan beberapa kriteria sebagai responden, yaitu :

- a) Bermain *Game Online* lebih dari 3-5 jam sehari.
- b) Kegiatan di kampus sering di abaikan.
- c) Mahasiswa tidak masuk pada bangku perkuliahan akibat terlambat tidur, karena Mahasiswa sering Begadang demi untuk bermian *Game online PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* di Pekanbaru.
- d) Komunikasi interpersonal orangtua dan anak dalam memberikan nasehat terkait *game online* PUBG.

## 2. Objek

Objek peneltian adalah suatu atribut dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan ( Sugiyono, 2012:38).

dalam penelitian ini ialah sifat dari suatu benda, Orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian, maka yang menjadi Objek penelitian ini adalah Komunikasi Orang tua dengan Mahasiswa Adiksi (Pecandu) *Game Online PUBG(Player Unknown's Battlegrounds) Mobile* di Pekanbaru.

### **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun tempat dari penelitian yang akan dilakukan Komunikasi Interpersonal mahasiswa dengan Orang tua.

Waktu penelitian dimulai pada bulan April 2020 dan diperkirakan selesai bulan September 2020.

**Table 3.1**  
**Waktu Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	2019-2020																																											
		Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun				Jul				Ags				Sept							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Persiapan dan Penyusunan Usulan Penelitian	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x																
2.	Seminar Usulan Penelitian																													x															
3.	Revisi Proposal																																												
4.	Penelitian Lapangan																																												
5.	Pengolaha dan Analisis Data																																												
6.	Konsultasi BimbinganSkripsi																																												
7.	Ujian Skripsi																																												
8.	Revisi & Pengesahan Skripsi																																												
9.	Penyeraha Skripsi																																												

#### D. Lokasi penelitian

##### 1. Lokasi penelitian

Metode penelitian ini menggunakan wawancara dengan beberapa mahasiswa pemain *game online* yang ada di Pekanbaru dan juga Orang tua yang bersangkutan dengan secara observasi langsung ke rumah narasumber. Di lakukan pada bulan Juli – Agustus 2020.

#### E. Teknik pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik yang saling mendukung satu sama lain yang diperoleh dari :

##### 1. Wawancara

Teknik wawancara ini di lakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber, dengan melakukan kunjungan langsung ke rumah narasumber, sehingga dengan teknik wawancara ini informasi dan data akan lebih konkrit karena akan dipertanyakan secara langsung kepada narasumber yakni pemain *game online* atau pencandu *game online* *PUBG(*Player Unknown's *Battlegrounds) Mobile* di Pekanbaru.

Adapun dalam pengumpulan data peneliti sudah menyiapkan beberapa pertanyaan seputar dengan permainan *game online* *PUBG(*Player Unknown's *Battlegrounds) Mobile* di Pekanbaru. Narasumber ditekankan untuk memberikan jawaban yang konkrit supaya penulisan dalam penelitian ini menjadi mendalam dan dapat di pahami pembaca.

## 2. Dokumenter

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumenter dilakukan sebagai penunjang penelitian dengan cara mencari dokumen-dokumen yang memungkinkan akan dibutuhkan dalam keperluan penelitian. Dokumenter dilakukan berupa bentuk tulisan dan gambar yang diambil pada saat wawancara atau pada kegiatan yang memungkinkan penting untuk penulisan penelitian.

### **F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik dalam pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik Triangulasi. Teknik Triangulasi yang berguna untuk mengeksplorasi data dan informasi, sehingga diperlukan dalam penentuan informan harus memenuhi kriteria untuk mendapatkan informasi yang akurat. Sehingga teknik triangulasi sumber data harus dengan cara pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini menggunakan tiga analisis yang bersamaan yakni antara lain :

#### 1. Reduksi data

Reduksi data ialah suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian, reduksi data berlangsung terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung.

## 2. Penyajian data

Hal hal yang penting dari kegiatan analisis ialah penyajian data, yakni penyajian data dibatasi sekumpulan informasi secara berurutan yang kemungkinan akan mendapatkan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data seringa digunakan pada data kualitatif pada masa yang lalu adalah teks naratif. penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

## 3. Penarikan kesimpulan

Pada bagian ini ialah proses menarik kesimpulan yang digunakan setelah melakukan beberapa metode yang sudah di bahas pada slide di atas. Penarik kesimpulan didapatkan dari pemikiran kembali yang terlintas dalam pikiran penganalisis selama penulisan.

Reduksi data, penyajian data, dan penarikan data, dengan tiga teknik analisis data ini kegiatan analisis dan kegiatan pengumpulan data itu sendiri merupakan proses siklus dan kualitatif.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

#### 1. Profil Kota Pekanbaru

Menurut Undang-Undang No. 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang, kawasan perkotaan diartikan sebagai wilayah yang mempunyai kegiatan utama bukan pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemutusan dan distribusi pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi. Kota pekanbaru adalah ibu kota dan kota terbesar di provinsi Riau, Indonesia. Kota ini merupakan salah satu sentra ekonomi terbesar di pulau sumatera, dan termasuk sebagai kota dengan tingkat pertumbuhan, migrasi dan urbanisasi yang tinggi. Kota ini berawal dari sebuah pasar (pekan) yang didirikan di tepi sungai siak pada abad ke-18. Hari jadi kota ini ditetapkan pada tanggal 23 juni 1784. Pekanbaru tumbuh besar seiring berkembangnya industry terutama yang berkaitan dengan minyak bumi serta pelaksanaan otonomi daerah.

Gambar 4.1  
Lokasi Riau Kota Pekanbaru<sup>6</sup>



Perkembangan kota ini pada awalnya tidak terlepas dari fungsi sungai siak sebagai sarana transportasi dalam mendistribusikan hasil bumi dari pedalaman dan dataran tinggi Minangkabau ke wilayah pesisir selat Malaka. Pada saat ke-18 wilayah senapelan di tepi sungai siak, menjadi pasar (*pekan*) bagi para pedagang Minangkabau.

Seiring dengan berjalannya waktu daerah ini berkembang menjadi tempat pemukiman yang ramai. Sultan siak ke-4 sultan Alamuddin Syah memindahkan pusat kekuasaan siak dari mempura ke senapelan pada tahun 1762. Pada tanggal 23 juni 1784 berdasarkan musyawarah “dewan menteri” dari kesultanan siak, yang terdiri dari datuk empat suku (Pesisir, Limapuluh, Tanah Datar, dan Kampar), kawasan ini dinamai pekanbaru, dan dikemudian hari diperingati sebagai hari jadi kota ini. Berdasarkan *Besluit Van Het Inlandsch Zelfbestuur Van siak* no. 1 tanggal 19 oktober 1919, pekanbaru

<sup>6</sup><https://www.riaumagz.com/2018/03/26-lokasi-bersejarah-di-kota-pekanbaru.html>. Di akses pada 15 September 2020

menjadi bagian distrik dari kesslutanan siak. Namun pada tahun 1931, pekanbaru di masukkan kedalam wilayah Kampar kiri yang dikepelai oleh seorang *controleur* yang berkedudukan di pekanbaru dan berstatus *landschaps* sampai tahun 1940.<sup>7</sup>

## 2. Sekilas Tentang Game Online PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*) Mobile

*Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* adalah suatu permainan dengan genre *battle royale*, dengan pemain 100 orang sekaligus secara daring. Dalam permainan ini pemain dapat bermain solo, tim 2 orang (*duo*), dan tim 4 orang (*squad*). Di *playstore*, permainan telah dimainkan sebanyak lebih dari 50 jt pengguna Android seluruh dunia. *Spesifikasi* ponsel pintar untuk memainkan PUBG adalah 2Gb / 16Gb (versi lite) namun lebih di sarankan 4Gb / 64Gb dan 6Gb / 128 Gb (versi asli). *Lightspeed &* mengembangkan versi Android dan Ios untuk permainan ini.

PUBG (*playerUnknown's Battlegrounds*) diluncurkan di steam pada bulan maret 2017. Walaupun belum genap satu tahun, tapi permainan ini telah membuat rekor baru, ada sekitar 877.844 pemain yang daring secara bersamaan pada tanggal 26 agustus 2017 di platform steam. Angka ini mengalahkan rekor jumlah pemian Dota 2 dalam waktu bersamaan yang hanya mencapai 842.919. Pada bulan Maret 2019, *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* dilarang di Negara bagian Gujarat di india setelah pemerintah setempat memutuskan bahwa permainan itu “terlalu membuat ketagihan dan kejam”. Beberapa orang yang ketahuan memainkan permainan

<sup>7</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Pekanbaru](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Pekanbaru). Di akses pada 20 Agustus 2020

ini pun ditangkap. Sedangkan di tanah air kita Indonesia pada bulan Maret 2019 Majelis Ulama Indonesia melakukan kajian fatwa haram bagi yang memainkan *Player Unknown's Battlegrounds* dan di perkirakan akan rampung pada bulan April 2019, Alasan Majelis Ulama Indonesia memberikan keterangan fatwa haram tersebut di dasar ini viralnya kasus penembakan yang terjadi di masjid Christchurch di New Zealand.<sup>8</sup>

## B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang penulis dapatkan, maka peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang berjudul analisis komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa (studi pada mahasiswa adiksi bermain game online PUBG (player unknown's battleground di pekanbaru)

Setelah penulis sudah melakukan penelitian selama lebih kurang 14 hari dengan menggunakan teknik *snowball sampling* pengumpulan data dengan melakukan proses wawancara mendalam dengan beberapa narasumber yang berkaitan dengan peneliti ini.

Berikut ini adalah informan yang telah didapatkan oleh penelitimengenai analisis komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa (studi pada mahasiswa adiksi bermain game online PUBG (player unknown's battleground di pekanbaru).

---

<sup>8</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds).Di akses 20 Agustus 2020

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *Snowball Sampling* dimana penulis mencari informan berdasarkan dari teman ke teman yang saling mengenal satu sama lain dan juga sama-sama memiliki kecanduan bermain *game online PUBG Mobile*.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan mengenai analisis komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa (studi pada mahasiswa adiksi bermain game online PUBG (player unknown's battleground di pekanbaru). Menemukan bahwa orangtua sebagian besar melarang anaknya bermain game online, kecuali mereka ingat dengan waktu (tidak lupa dengan waktu) dan orangtua sebagian besar tidak mengetahui secara umum game online PUBG itu seperti apa.

Berkaitan dengan komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa, peneliti menanyakan seperti apa komunikasi yang di terapkan orangtua terhadap mahasiswa dalam upaya kecanduan game online PUBG mobile.

Informan kunci (key)

1. Nama : Rakha Ariyuna
- Usia : 25 Tahun
- Alamat : Jln. Bukit Batabuh no 13
- Status : Mahasiswa Universitas Riau
- Nama Orangtua : Rina Melati
- Usia : 49 Tahun

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber komunikasi yang di terapkan kepada anak atau mahasiswa untuk mengurangi kecanduan bermain *game online PUBG* :

“Ibu berkomunikasi sama rakha itu kadang-kadang ibu lakukan sehabis waktu sholat magrib, sebelum waktu makan juga, dan lanjut tuh sampai habis makan, ibu biasa menanyakan apa kegiatan seharian ini nak, gimana kuliah nya di kampus, skripsi nya udh sampai dimana, itu paling sering ibu tanyakan tuh, nggak ke Rakha aja ibu bilangin, semua di anggota keluarga pasti ibu bahas satu-satu, kalau adeknya ya masih sekolah palingan ibu nanya gimana kegiatan adek nya Rakha di sekolah, lancer apa tidak, ada PR apa nggak. Pokoknya semua yang ibu ngerasa penting di bahas pasti ibu bahas, sama ayah Rakha juga pasti ibu tanyain gimana kerja di kantor, kalo misalnya ada rapat atau lembur , jangan lupa hubungi ibu, biar ibu nggak cemas kan. Gitu-gitu aja komunikasi yang ibu lakuin kalo lagi kumpul keluarga”

Dari hasil wawancara diatas disimpulkan bahwa Ibu rina melati selalu menanyakan dan memperhatikan anaknya sehari-hari tentang keseharian anaknya, sehingga tindakan ibu Rina melati sudah melakukan komunikasi interpersonal dengan anak/mahasiswa.

Dalam komunikasi orangtua dengan mahasiswa tanggapan seorang ibu melihat anaknya adiksi bermain game online tidak setuju, berdasarkan hasil wawancara sebagai berikut :

“ibu nggak suka 100 % nggak suka , biarpun Rakha ni udh sering menang ikut tournament, banyak tuh piala si Rakha di kamarnya, mulai dari juara 1, 2, 3, bejejer tuh di kamarnya, tapi gimana ya , ibu tetap memang tidak suka melihat Rakha bermain game , soalnya kalau udh main game Rakha ni sering lupa waktu, nggak ingat makan, nggak ingat sholat, tidur nya lambat, kadang sholat subuh nya sering tinggal , karena bangun nya kesiangan. Pokok nya menurut ibu game ini merusak lah, nggak ada sama sekali yang mau di banggain di dalam game ni”

Dari hasil wawancara di atas di simpulkan bahwa ibu rina melarang keras anaknya bermain game online, di karenakan jika Rakha Ariyuana

bermain game, selalu lupa waktu. Baik itu waktu makan, waktu untuk istirahat.

Setiap berkomunikasi pasti memiliki feedback dari komunikan, respon anak atau mahasiswa terhadap komunikasi yang di lakukan oleh ibunya. Berdasarkan hasil wawancara yaitu :

“cuek aja dia tu, udh sering ibu bilang “nak berenti lah main game tu” berenti lah nak ingat umur , umur kamu udh 26 tahun lo nak, selesain in lah skripsi tuh jangan main game aja terus kerjanya terus ibu bilang, nanti jawaba Rakha tu “iya iya iya” iya aja yang cepat nyo tapi tetap aja lanjut main dia tuh. Tiap hari main, pagi siang malam, asal ada tournament pasti dia ikut, ibu sering marah-marah tu, dia kadang mainnya dari habis sholat isya tu sampai kadang-kadang jam 3, sering ibu pantau tu, tengah malam masih teriak-teriak nggak jelas di kamarnya, ibu tegur, berenti dia sebentar, setelah 5 menit lanjut lagi dia main tu, sampai kadang-kadang lupa sholat subuh, telambat bangun”

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa respon dari Rakha Ariyuana ini negatif, karena dia tidak mendengarkan komunikasi yang di lakukan oleh ibu rina melati terkait melarang bermain *game online PUBG*.

Dalam komunikasi interpersonal memiliki beberapa karakteristik verbal dalam penelitian ini komunikasi yang di lakukan orangtua ketika anaknya berada di luar rumah.

Berdasarkan hasil wawancara yaitu :

“Ada , kalau dia terlambat pulang, misalnya dia minta izin sama ibu keluar rumah, ibu telfon si Rakha tu, “dimana kamu nak “ “ pulang-pulang” itu aja. Ya ibu nggak tau kan seharian dia ngapain aja di luar, yang jelas kalau Si Rakha belum pulang juga sebelum magrib, ibu telfon langsung tu si Rakha”

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi antara ibu Rina melati dengan Rakha Ariyuana sering melakukan komunikasi verbal, baik itu ketika di rumah maupun berada di luar rumah.

Berdasarkan hasil wawancara setiap kumpul keluarga sedikit banyaknya ibu membahas terkait tingkah laku anak yang aktif bermain game online PUBG :

“ Ada juga kadang-kadang. Tapi nggak setiap saat, karena masih banyak hal-hal lain yang perlu ibu sampaikan. Baik itu masalah ekonomi, masalah kegiatan di kampus, atau di sekolah, kegiatan ayahnya di kantor juga sering ibu Tanya dan ibu bahas. Kenapa, ya karena ibu lah yang kadang-kadang yang sering di rumah, jarang keluar rumah, kadang ya ibu keluar rumah tu cuman pergi ke pasar, makanya ibu mau tau gimana keluarga ibu kalau lagi keluar ruma tu ngapain aja.”

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa ibu tidak terlalu membahas terkait anak nya bermain game online PUBG.

Dalam proses komunikasi Interpersnal yang benar, maka suatu pesan yang di sampaikan harus menghasilkan pengaruh atau *effect*. Dalam menasehati anak atau mahasiswa yang mengalami kecanduan bermain game online mengalami sikap yang di lakukan oleh anak atau mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara :

“kadang-kadang dia ngambek kesal karena ibu sering marah-marah i kan, tapi ibu nggak peduli ibu tetap terus menasehati agar terbuka mata dan pola pikirnya berubah, ibu berdoa juga supaya si Rakha ini dapat berubah lah, soalnya kalo ibu pukul kan nggak mungkin, si Rakha ini udh dewasa, nggak mungkin ibu pukul kayak ibu ngajarin adek-adeknya. Pasti berbeda lah cara negur nya”

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal yang sudah di lakukan ibu Rina Melati terkait kecanduan bermain *game online PUBG*

Proses komunikasi tidak semuanya melakukan kata-kata atau lebih tepatnya bisa menggunakan komunikasi non-verbal seperti mimik wajah, gerak tubuh, atau berupa simbol.

Tindakan lain yang dilakukan seorang ibu untuk menegur anaknya ketika bermain game online PUBG dengan cara mematikan wifi. Berdasarkan hasil wawancara yaitu :

“Ada , kadang ibu sengaja mati in Wifi, kalau di rumah kan sering si Rakha pakai wifi kalau lagi main game. Kadang ibu kesal aja sama si Rakha karena nggak mau di suruh berenti main game, akhirnya ibu matikan aja wifi nya, tapi tetap juga nggak mau berenti”

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ibu Rina melati secara tidak langsung melakukan komunikasi non-verbal yaitu berupa simbol. Seperti dengan cara mematikan wifi di rumah.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan orangtua menegur atau melarang anaknya untuk bermain game online PUBG. Berdasarkan hasil wawancara yaitu :

“ lupa waktu sama tempat itu sih yang buat ibu nggak suka si Rakha ni main game, Rakha kalau main game itu mulai dari habis isya sampai larut malam tu, sampai jam 3 kadang-kadang. Sering juga tuh papanya marah-marah, karena kenapa, Rakha kalau main game sampai tengah malam meribut, jadi ibu sama papanya terganggu waktu tidurnya. Makanya ibu nggak suka si Rakha ni candu main game, karena merusak kan, untuk dia meusak, nanti ujung-ujungnya kalo si Rakha sakit atau kenapa- napa gimana, kan kami keluarga juga yang repot”.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ibu Rina Melati melarang Rakha bermain game online di sebabkan lupa waktu dan penempatan untuk bermain.

Kegaduhan atau nois adalah setiap rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam prose pemberian pesan ketika sedang berkomunikasi

seorang ibu dan anak mengalami miss communication ketika anak sedang bermain game online PUBG. Berdasarkan hasil wawancara :

“ada, kadang ibu suruh ketika si Rakha asyik main game , ibu nyuruhnya nngkat barang, malah yang lain di kerjakannya, karena ketika ibu nyuruh dia tu pikiran nya cuman terfokus sama game, nggak di dengarkan nya ibu ngomong, ya mungkin karena si Rakha ni juga kalau lagi main game sering pakai hasfree jadi samar-samar kedengar, itu aja sih miss komunikasinya.

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ibu Rina Melati sering mengalami miss communication dengan anaknya yang sedang bermain game online PUBG.

Tabel 4.1  
Informan tambahan

No	Nama	Usia anak	Alamat	Status	Nama orangtua	Usia orangtua
1.	Nadiya Dwi Putri	23 Tahun	Jl. Melati Indah no. 9	Mahasiswi UNRI	Ermalinda	46 Tahun
2.	Adrian Hidayat	23 Tahun	Jl. Bayur IV pandau permai	Mahasiswa UNRI	Walginsa Saputra	54 Tahun
3.	Sanggam Drigamtara Yanni	24 Tahun	Perumahan pandau permai	Mahasiswa UMRI	Meitri Yanto Syarief	53 Tahun
4.	M.Ridho Zelpira	22 Tahun	Jl. Handayani Kartama	Mahasiswa UMRI	Megawati	48 Tahun
5.	Rahmadi Enmar	22 Tahun	Jl. Pandau mahangraya	Mahasiswa UIR	Hasnawati	53 Tahun

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber komunikasi yang di terapkan kepada anak atau mahasiswa untuk mengurangi kecanduan bermain *game online PUBG* :

“kalau dia lagi main game nggak bisa komunikasi, karena dia sibuk dengan dunia game nya sendiri, sehingga ibu nggak begitu di respon. ibu menegur langsung jangan hanya main aja pikirkan masa depan, game

tu hanya untuk buang-buang in waktu aja” ( Ibu Ermalinda, 15 Juli 2020).

Jawaban yang berbeda yang disampaikan oleh Bapak Walginsa:

“ komunikasi yang bapak lakukan ya biasa, bapak cuman sekedar mengarahkan, tidak harus mengambil tindakan yang berlebihan. Bapak sering memberikan nasehat ketika sedang di meja makan, sehabis makan juga, itu bapak biasanya menanyakan anggota keluarga bapak, yang bapak bahas paling banyak ya palingan masalah ekonomi hari ini, apa yang di butuhkan di dapur sama ibu , apa yang di butuhkan Adrian untuk kuliah” (Bapak Walginsa, 16 Juli 2020).

Jawaban yang sama disampaikan oleh Bapak Meitri yaitu:

“yaa komunikasi yang bapak lakukan itu nggak harus formal, sama kayak orangtua biasa lakukan lah, bapak biasa berkomunikasi itu kadang pas waktu makan malam, lagi asyik makan bapak tanya tu ke semua anak sama istri bapak sampai selesai makan itu bapak tetap lanjut, bapak biasanya pertama sekali bapak tanya itu ada masalah hari ini atau tidak, pagi sebelum keluar rumah tentu di Tanya ada tujuan atau tidak, kalau empat mata itu kan komunikasinya udh lain lagi yang bapak bahas. Kalau misalnya ni bapak lagi ngobrol sama ibu, pasti yang di bahas itu nggak jauh dari ekonomi keluarga, kalau sama anak sih palingan nanya gimana kuliah nya di kampus, lancar atau tidak” (Bapak Meitri, 17 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Ibu Megawati:

“ ya biasanya kalau lagi kumpul keluarga yang di bahas ya masalah kuliah , kalau keluar pergi kemana, selalu ibu Tanya, perginya juga sama siapa. Kalau tentang dia sering main game ada juga ibu bahas, boleh sama ibu dia main *game*, tapi waktu jangan lupa, tidur tu jangan larut malam” (Ibu Megawati, 18 Juli 2020).

Berdasarkan hasil wawancara di atas kesimpulan dari ke 5 informan komunikasi yang di terapkan orang tua ada yang berbeda dalam keadaan suasananya, komunikasi yang diterapkan setiap orang tua itu mengarahkan anaknya untuk lebih baik lagi dan tidak terlalu fokus terhadap game online dan mereka pun memanfaatkan waktunya ketika lagi berkumpul bersama atau lagi makan bersama.

Dalam komunikasi orangtua dengan mahasiswa tanggapan seorang ibu melihat anaknya adiksi bermain game online tidak setuju, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermalinda:

“ibu nggak suka, ibu marah kali kalo dia ini keseringan main game, selalu ibu tegur setiap saat, jangan hanya main game saja pikirkan masa depan, Game itu nggak akan buat masa depanmu baik game itu hanya akan membuang-buang waktu dan tenaga, nggak ada hasilnya dari main game ni” (Ibu Ermalinda, 16 Juli 2020).

Jawaban yang berbeda disampaikan oleh Bapak Waginsa:

“secara pribadi, sepanjang dia bermain *Game* itu tidak melewati batas, artinya waktu dia bermain yang ia gunakan tidak mengganggu waktu-waktu penting, bagi bapak tidak ada masalah, kecuali, kalo Adrian ini main game nya sampai larut malam, atau Adrian tidak menghiraukan suruhan bapak, nahh baru lah bapak tidak setuju dan bapak akan marah. Intinya boleh main *game*, asal konsekuensi waktu di jaga”(Bapak Waginsa, 17 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan Bapak Meitri:

“main game tu jangan sampe larut malam, pikirkan masa depan nak , pikirkan bapak cari duit, zaman sekarang susah !, jangan larut main game aja, pikirkan kuliah mu, kamu udh semester akhir nak, bapak nggak ngelarang main, boleh kok main game asal tau tempat dan ingat waktu aja, jangan sempat terganggu kuliahnya, selesaikan skripsi mu secepatnya nak” (Bapak Meitri, 18 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan Ibu Megawati:

“ibu ngomelin dia, ibu Tanya ke dia apa untungnya main game tu ? . kadang ibu suruh kakak nya buat nasehatin dia, soalnya kalo ibu udh pasrah udh sering ibu ngomel-ngomel, karena gimana ya nak, game ini kan system nya merusak dia tuh, udh mata bikin sakit kalo keseringan liat layar handphone, lupa waktu, waktu sholat, makan, tidur nggak teratur juga. Ujung-ujungnya bangun tidur nya kesiangan” (Ibu Megawati, 19 Juli 2020).

Berdasarkan hasil wawancara di atas kesimpulannya tanggapan orangtua dari anak/mahasiswa yang bermain game online PUBG memiliki perbedaan. Mereka tidak suka marah kalau anaknya bermain game online PUBG sampai lupa waktu dan hingga larut malam dan sebagian orangtua

tidak mempermasalahkan anaknya bermain game asalkan mereka ingat dengan waktu, kuliah dan pelajarannya.

Setiap berkomunikasi pasti memiliki feedback dari komunikan, respon anak atau mahasiswa terhadap komunikasi yang di lakukan oleh orangtua nya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermalinda yaitu :

“kadang ada ibu minta tolong kalau pas dia lagi main dia bilang nya “lagi main nih ! tunggu dulu”. Bahkan kadang kalau ibu tegur cuman bilang nya iya iya aja, tapi tetap lanjut main” kadang ibu sedih, tapi gimana lagi. Ibu nggak bisa apa-apa cuman berusaha dan berdoa yang bisa ibu lakuin, nggak akan berenti ibu negur dia, nasehatin dia, karena cuman itu aja yng ibu lakuin selain berdoa sama yang kuasa” (Ibu Ermalinda, 16 Juli 2020).

Jawaban yang sama disampaikan oleh Bapak Waginsa:

“ ya itu tadi, bapak kalo udh liat Adrian berlebihan main gamenya, bapak nanti marah, nah kalau bapak udh marah sama Adrian itu nanti dia kesannya agak melawan juga sedikit, tapi lama-lama dia ngerti juga kok, setelah bapak marahi itu nanti sekitar setengah jam paling lama, dia akan berenti sendiri. Mungkin dia ngerasa salah kali ya, dan langsung nurut sama bapak”(Bapak Waginsa, 17 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Bapak Meitri:

“kalau anak biasanya yaah, meng iyakan, tapi kadang iya nya itu tergantung mood nya si dia, kadang bapak liat kalau anak ni lagi ada masalah, mau di kampus atau di tempat dia biasanya nongkrong segala macam, ketika bapak nasehati dan bapak kasi tau, itu kadang kesannya dia melawan, bapak tau kalo dia lagi ada masalah itu dari nada dan suara dia bicara, mungkin dengan bermain game itu lah cara dia meluapkan. Bapak bairkan aja, tapi bapak nggak berenti buat nasehatin dia, kalau main game itu sewajarnya aja , tiba waktu makan harus makan, tiba waktu nya tidur harus tidur. tapi kadang kalau moodnya bagus, nggak ada masalah, sekali-sekali kalau bapak nasehati respon nya bagus, langsung nurut dia nya”(Bapak Meitri, 18 uli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Ibu Megawati:

“ kadang omongan ibu nggak di hiraukan, ibu nyuruh berenti lah main, jawabnya “iya buk iya”, tapi pandangan sama tangan tu ha masih tetap

fokus ke handphone, kadang iya nya aja yang cepat, tapi kalo berenti nya lama, kalo ibu udh mau marah baru lah dia mau berenti main” (Ibu Megawati, 19 Juli 2020).

Berdasarkan hasil wawancara diatas kesimpulan dari ke 5 informan memiliki persamaan karena respon yang didapat berupa yang negatif seperti tidak menghiraukan perkataan orangtuanya dan agak terkesan melawan, kalau disuruh setelah beberapa lama baru dikerjakan.

Dalam komunikasi interpersonal memiliki beberapa karakteristik verbal dalam penelitian ini komunikasi yang di lakukan orangtua ketika anaknya berada di luar rumah. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermalinda:

“yaa, ibu lakukan komunikasi tidak langsung juga, lewat telfon, via WA juga, kalau nggak di angkat ya ibu marah” (Ibu Ermalinda, 16 Juli 2020).

Jawaban yang sama disampaikan oleh Bapak Waginsa:

“ Ada juga, karena kan Adrian ini anak pertama, jadi ya di kasi lah contoh yang baik untuk adek-adeknya, jadi lah sebagai gambaran buat adek-adeknya nanti kalau udh besar, kalo udh jam 10 malam itu bapak Tanya terus, Adrian kenapa belum pulang jam segini ? lagi dimana ?, pulang nya nanti jam berapa ?. kadang-kadang ibu nya juga menelfon, kadang di WA aja, via telfon juga” (Bapak Waginsa, 17 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Bapak Meitri:

“Ada, biasanya bapak nge WA dia,bapak telfon juga kadang-kadang kalo biasanya tu bapak cuman nanya, “lagi Dimana nak, lagi ngapain ?. udh itu aja, satu lagi “jangan lambat pulang nak”. Palingan itu aja bapak bilang” (Bapak Meitri, 18 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Ibu Megawati:

“ ada, kalau udh terlalu malam ridho ini belum pulang pasti ibu hubungi lewat telfon, dari WA juga. Ibu Tanyain lagi dimana, jam berapa pulang” (Ibu Mwgawati, 19 Juli 2020).

Berdasarkan hasil wawancara kesimpulannya ke 5 informan memiliki persamaan dalam melakukan komunikasi verbal yaitu dengan menggunakan via telpon.

Berdasarkan hasil wawancara setiap kumpul keluarga sedikit banyaknya orang tua membahas terkait tingkah laku anak yang aktif bermain game online PUBG. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermalinda:

“Tidak setiap kumpul keluarga juga sih, tapi pernah lah sekali dua kali ibu bahas kalau lagi rame-rame kumpul keluarga, semua ibu bahas mulai dari kebiasaan dia main game, ke aktif an dia di kampus, ada juga ibu tanyain dan ibu bahas kalau lagi sama-sama ngumpul keluarga, kadang ibu bandingin nih sama sodara-sodara dan sepupu-sepupu Nadya, kenapa begitu, alasan ibu membanding-banding kan mereka itu supaya Nadya ini sadar bahwa kalau main game itu nggak ada faedahnya” (Ibu Ermalinda, 16 Juli 2020).

Jawaban yang berbeda yang disampaikan oleh Bapak Waginsa:

“ Ada, tapi nggak selalu, lebih kebanyakan bapak membahas kegiatan sehari-hari anak, hari ini di rumah atau di luar ngapain aja, tadi di kampus ngapain aja, kapan target selesai kuliah, itu-itu aja sih yang biasa bapak bahas, sebagian nya lagi bapak bahas, palingan yaa yang penting-penting aja” (Bapak Waginsa, 17 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Bapak Meitri:

“ ya sama juga jawaban yang bapak jawab di pertanyaan pertama tadi tu, bapak kalau lagi ngumpul nih sama keluarga, misalnya lagi makan atau sehabis makan, itu pasti awal-awal bapak buka pembahasan ya mengenai ada nggak masalah hari ini atau tidak, apa aja kegiatan yang udh di

kerjain hari ini, kalo menyangkut tingkah laku anak nggak banyak lah soalnya cara bapak kalo adalah masalah itu, misalnya anak bapak ini kan, bapak udh tau dari dulu dia main game, ya udh bapak langsung bilang ke dia, karena kalo lagi ngobrol berdua tu anak menjadi terbuka ketimbang kalo lagi ngumpul sama ibu, abang, atau adek misalnya. Itu kadang anak merasa minder, dan ujung-ujungnya anak bohong sama bapak bohong sama ibu. Kenapa bapak lakukan begini, karena ya bapak udh tau sifat dan karakter anak bapak gimana, dan seperti apa itu bapak udh tau, jadi dengan pola itu bapak bisa mengetahui kegiatan apa aja yang di lakukannya”(Bapak Meitri, 18 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Ibu Megawati:

“Ada juga, ibu Tanya game itu berbahaya nggak ?mengganggu ke kuliah nggak ? kalo memang nggak ada untungnya bermain game jangan lah main game, pikirkan nak, pikirkan masa depan, selesai secepatnya kuliah tu, jangan asyik main aja, boleh kok main tapi sekali-sekali aja, jangan keterusan setiap saat main” (Ibu Megawati, 19 Juli 2020).

Berdasarkan hasil wawancara ke 5 informan kesimpulannya adalah Orangtua memiliki perbedaan perspektif dari orangtua ibu cenderung melarang anaknya bermain game online, sedangkan perspektif dari orangtua ayah memberikan dispensasi terhadap waktu bermain, jika anak/mahasiswa nya bermain sesuai waktu dan tempat bermain game online.

Dalam proses komunikasi interpersonal yang benar, maka suatu pesan yang di sampaikan harus menghasilkan pengaruh atau *effect*. Dalam menasehati anak atau mahasiswa yang mengalami kecanduan bermain game online mengalami perubahan sikap yang di lakukan oleh anak atau mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermalinda:

“nggak ada, udh sering ibu tegur dan bahkan ibu bentak sekali pun dia tetap main, ibu udh pusing mikirkannya gimana caranya supaya dia ini berenti lah buat main game, kalau ibu hancurkan hp nya nanti ujung-ujungnya dia minta di belikan hp lagi. Akhirnya ibu hanya bisa pasrah dan berdoa sama allah, mudah-mudahan allah bisa melunakkan hatinya di bukakan pola pikirnya agar bisa berubah” (Ibu Ermalinda, 16 Juli 2020).

Jawaban yang berbeda disampaikan oleh Bapak walginsa:

“ Ada, biasanya Adrian main game itu dari pagi sampai sore, sekarang bapak liat kadang cuman main habis sholat isya sampai paling lama jam 11 dia udh berenti tu, nggak tiap hari juga dia gitu, kadang dia sibuk kerja, soalnya Adrian ini punya usaha kecil-kecil an di rumah. Jadi kadang kalau Adrian ada job foto dia nggak akan terpikir lagi buat main game sebelum pekerjaan dia tu selesai”(Bapak Walginsa, 17 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan Bapak Meitri:

“kalau perubahan sikap ada, sedikit banyak nya pasti ada, kalo persentasinya ya tidak perlu bapak sebut, terkadang memang kendala dari keluarga juga, apalagi semenjak pandemi ini segala kegiatan di stop, tidak boleh keluar rumah semua kegiatan serba di rumah, apa segala macam di rumah, jadi imbas nya anak-anak suntuk di rumah, ujung-ujungnya di lampiaskannya bermain game bisa, kadang bapak ngelarang dia bermian game itu pas waktu tengah malam, kenapa bapak larang , karena selain tidur menjadi tidak teratur, kami di rumah ni juga teragngu karena dia kalau main game nya rebut, sehingga bapak selalu menegur, dan Alhamdulillah anak bapak dapat mengerti” (Bapak Meitri, 18 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan Ibu Megawati:

“ berubah kadang, main game kadang udh ngak sampai tengah malam, tapi masih tetap main tiap hari” (Ibu Megawati, 19 Juli 2020).

Berdasarkan hasil wawancara di atas kesimpulan ke 5 informan memiliki perbedaan, setiap anak mengalami perubahan sikap seperti melawan dan tidak mau mendengar apa kata orangtuanya.

Proses komunikasi tidak semuanya melakukan kata-kata atau lebih tepatnya bisa menggunakan komunikasi non-verbal seperti mimik wajah, gerak tubuh, atau berupa simbol. Tindakan lain yang di lakukan seorang orang tua untuk menegur anaknya ketika bermain game online PUBG dengan berbagai cara. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermalinda:

“ada , kadang ibu sangkin kesal nya sengaja ibu matikan jaringan wifi nya supaya dia berenti main game, Nadya di rumah kalau lagi main game pakai wifi, jadi kadang-kadang ibu sengaja mati in supaya bisa Nadya bisa berenti” (Ibu Ermalinda, 16 Juli 2020).

Jawab yang berbeda disampaikan oleh Bapak Waginsa:

“ Nggak ada, palingan bapak cuman sekedar menasehatinya, kan Adrian ni udh besar, jadi nggak mungkin lah bapak mukul atau sepak dia lagi, kalau di tingkat anak yang sudah dewasa itu cara ngasi taunya cukup di kasi nasehat dan gambaran aja, pasti dia mikir sendiri nanti, betul nggak apa yang bapak bilang ke dia” (Bapak Waginsa, 17 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Bapak Meitri:

“tidak ada, cuman bapak terus ngasih nasehat ngasih gambaran, pikirkan masa depan, selesai cepat kuliahnya, pikir adek-adek mu juga,nanti kalo bapak pukul atau bapak sita handpone nanti ujung-ujungnya dia nggak betah di rumah kan bapak juga yang repot. bapak cuman bisa pasrah sama allah semoga anak bapak dapat mengerti dengan kondisi ekonomi di rumah, kenapa bapak bilang gini karena sejak pandemi ini bapak nggak bisa kerja, ya otomatis bapak nggak bisa ngasih uang kuliahnya” (Bapak Meitri, 18 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan Ibu Megawati:

“nggak ada , palingan cuman minta tolong sama kakak nya, karena nggak mungkin Ibu pukul , di jember lagi kan,kayak anak kecil. karena udh besar, kan nggak mungkin ibu gitukan lagi, tapi Alhamdulillah sampai sejauh ini ibu nggak buat tindakan lain untuk menyuruh si Ridho buat berenti bermain game” (Ibu Megawati, 19 Juli 2020).

Berdasarkan hasil wawancara ke 5 informan kesimpulannya memiliki perbedaan yang berupa simbol seperti mematikan wifi dan yang lainnya Cuma hanya memberi teguran.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan orangtua menegur atau melarang anaknya untuk bermain game online PUBG. Berdasarkan hasil

wawancara dengan Ibu Ermalinda:

“ Di bagian waktu lah, Nadya ini kalau udh main game nggak tau waktu, nanti kalau dia udh pulang ke rumah, pulang dari kampus misalnya, itu dia main game dulu di kamar, kadang mandi aja harus di suruh baru mau mandi. Waktu makan juga lupa kadang-kadang. Sholatnya pun sering di tinggal” (Ibu Ermalinda, 16 Juli 2020).

Jawaban yang berbeda disampaikan oleh Bapak Waginsa:

“ karena yaa , seperti bapak jawab pertanyaan yang tadi. Bapak nggak melarang dia buat main game , asal konsekuensi waktu bermain di kontrol, jangan berlebihan, karena menurut bapak segala yang berlebihan itu tidak baik. Malah akan merusak, intinya bapak nggak melarang dia main game , asal Adrian tau Waktu dan tempat dia bermain, udh itu aja” (Bapak Waginsa, 17 Juli 2020)

Jawaban yang disampaikan oleh Bapak Meitri:

“ya seperti bapak bilang tadi , Sanggam ni kalo udh main game dia lupa waktu, waktu sholat , waktu makan, waktu istirahat, tidur nya tu nggak teratur, bangun kesiangan. Kadang kalau pagi-pagi bapak mau minta tolong dia buat ngantar bapak kerja, kan kalau dia telat bangun nanti bapak terlambat kerja juga. Nanti bapak juga yang susah” (Bapak Meitri, 18 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Ibu Megawati:

“ faktor nya karena lupa waktu aja, nanti kalau Ridho ni main game kan sampai larut malam, pagi jadi nya susah bangun, sholat subuh kadang tertinggal. Makanya ibu ngelarang si Ridho main game, apalagi kalo udh sampai larut malam mainnya” (Ibu Megawati, 19 Juli 2020).

Berdasarkan hasil wawancara ke 5 informan kesimpulannya adalah faktor yang mempengaruhi yaitu mereka sampai lupa waktu untuk segalanya.

Kegaduhan atau nois adalah setiap rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam prose pemberian pesan ketika sedang berkomunikasi seorang ibu dan anak mengalami miss communication ketika anak sedang

bermain game online PUBG. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ermalinda:

“Ada, bahkan sering, karena dia di pengaruhi sama game kan, kadang ibu nyuruh ini, yang lain di kerjakannya, kadang rasa nya ingin istilah nya yang namanya orangtua itu kan siapapun orangtuanya pasti ingin rasanya di hargai anak, tetapi anak nggak menghargai, jadi akhirnya pasti bentrok kan” (Ibu Ermalinda, 16 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Bapak Waginsa:

“ kadang-kadang ya ada, ketika bapak butuh bantuan dia, dia jawabnya, “bentar lagi ya paa” justru bapak mau nya dia bantu sekarang, aturannya bapak nggak amrah-marah, akhirnya karena dia nggak menghiraukan, bapak akhirnya merepet ke dia, nah nanti apa yang bapak suruh lain-lain pula yang di kerjakannya, karena dari tdi dia masih terfokus sama gamenya” (Bapak Waginsa, 17 Juli 2020)

Jawaban yang disampaikan oleh Bapak Meitri

“ada ada , bapak kadang minta antar ibu nya ke pasar, karena dia nggak dengar, akhirnya jadi salah paham, kenapa ? karena telinganya di sumbat, dia kalo main game itu selalu pakai hanset, atau hansfree jadi kalo bapak manggil dia dengar, tapi apa yang bapak suruh tu dia nggak tau, kadang bapak marahi itu kalo dia kayak gitu terus-terusan” (Bapak Meitri, 18 Juli 2020).

Jawaban yang disampaikan oleh Ibu Megawati:

“nggak pernah, karena kalo ibu tau juga kalau Ridho lagi main game, ibu udh tau bakalan nggak di hiraukan, palingan an ibu tanya dia, “lagi main game ? kalo udh selesai main baru lah ibu minta tolong sama dia” (Ibu Megawati, 19 Juli 2020).

### C. Pembahasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti membahas mengenai komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa (studi mahasiswa adiksi bermain game online PUBG (player unknown's battleground) di pekanbaru, yang dimana dalam penelitian terjadi banyak anak/mahasiswa mengalami kecanduan game online PUBG sehingga membuat komunikasi antara orangtua dengan anak mengalami miss communication, akibat dari bermain game online PUBG mereka lupa waktu dan mengalami perubahan sikap dengan orangtuanya.

Peneliti tertarik meneliti ini karena peneliti ingin mengetahui dampak dan faktor penyebab mereka bermain game online PUBG.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori komunikasi interpersonal menurut Richard L, Weaver II (1993) yang dimana teori komunikasi ini memiliki delapan karakteristik yaitu :

1. Melibatkan paling sedikit dua orang

Dalam proses penerapan Komunikasi Interpersonal di dalam penelitian ini, penulis memfokuskan antara Orangtua dengan Mahasiswa yang terkait dengan kriteria yang menunjukkan bahwa subjek sudah tergolong ke dalam kategori *Adiksi*(Kecanduan). Penulis sudah melakukan penelitian secara langsung dengan melakukan metode kualitatif yakni mulai dari observasi langsung ke rumah narasumber, kemudian melakukan tahap wawancara, dan dokumenter.Narasumber

yang di ambil yakni anantara Orangtua baik ayah maupun ibu selaku orangtua dari Mahasiswa.

## 2. Adanya umpan balik (*feedback*)

*Feedback* atau umpan balik adalah suatu proses penyampaian pesan kepada komunikan dimana di dalamnya seseorang komunikan ini merespon baik secara verbal maupun nonverbal mengenai tanggapan pesan yang di sampaikan komunikator, di dalam penelitian yang sudah di lakukan, komunikan selaku Mahasiswa beberapa meberikan respon terkait teguran dan nasehat yang sudah di berikan oleh Orangtuanya guna untuk mengurangi perilaku Adiksi (Kecanduan) dengan respon positif, adanya juga yang merespon negatif, seperti contoh informan yang sudah di wawancarai mahasiswi yang bernama Nadya Dwi Putri selaku anak dari Ermalinda , meberikan respon yang kurang baik dari orangtunya. Ketika ibu Ermalinda menegur Nadya bermain , responnya sepintas tidak menghiraukan dengan menyatakan “tunggu bentar maa, lagi main game”. Keterangan ini adalah salah satu contoh respon negatif yang di lakukan Nadya terhadap orangtuanya. Informan yang juga merespon negatif dari Mahasiswa yang bernama Rakha Ariyuna selaku anak dari Rini Melati, Rakha meberikan respon negatif ketika ibu Rini selaku orangtua nya melarang untuk bermain *game onlinePUBG*.

## 3. Tidak harus tatap muka

Yaitu Komunikasi Interpersonal yang terbentuk karena adanya saling pengertian antara individu, sehingga proses tatap muka tidak

terlalu penting, dengan menggunakan teknologi seperti Handphone dan lain-lain.

Beberapa informan di dalam penelitian ini terbilang pernah melakukan komunikasi nonverbal dengan menggunakan Handphone via aplikasi Whatsapp, apabila Mahasiswa sedang berada di luar rumah.

#### 4. Tidak harus bertujuan

Yaitu Komunikasi Interpersonal tidak harus selalu sengaja atau sadar. Seperti, komunikator dapat mengetahui bahwa komunikan bersilap lidah atau berbohong kepada kita yang apabila kita menyakan seputar kegiatan dia dalam bermain *game online*. Sebagai Orangtua perlu adanya penerapan karakteristik ini apabila melakukan komunikasi secara tatap muka antara Orangtua dengan anak. Apabila Orangtua memberikan pertanyaan bahwa anaknya sedang melakukan kegiatan apa, sehingga Orangtua dapat mengetahui apakah anaknya berbohong atau tidak, itu bisa dilihat dari gerak wajah dan tingkah laku yang di lakukan oleh anak.

Pada proses penelitian yang sudah di lakukan, salah satu informan sering kedatangan berbohong kepada orangtuanya, bahwa anak nya sering begadang untuk bermain tiap malam, namun ketika melakukan wawancara langsung anak tersebut tidak mengakui bahwa dia sering bermain game sampai larut malam, bahkan sampai pagi. Keterangan dari orangtuanya langsung menyatakan bahwa selama di rumah anaknya

sering kesiangn dan bahkan setiap pagi harus di bangunkan. Sebagai orangtua sudah mengetahui bahwa anaknya tidak tidur tepat waktu.

#### 5. Menghasilkan beberapa Pengaruh atau *Effect*

Komunikasi Interpersonal yang di lakukan anata Orngtua dengan Anak pasti akan menimbulkan efek itu tidak harus segera atau nyata, namun harus terjadi. Guna sebagai gambaran berhasil atau tidak nya penerapan komunikasi Interpersonal yang di lakukan oleh Orngtua.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan , sebagian besar Mahasiswa yang sudah di observasi sedikit banyaknya sudah memberikan efek jera agar mengurangi perilaku kecandaun bermain *game online PUBG*. Seperti Mahasiswa yang bernama Adrian selaku anak dari Walginsa Saputra salah satu narasumber yang sudah di wawancarai, ketika bapak Walginsa Saputra memberikan teguran dan nasehat terkait pengaruh negatif yang di timbulkan oleh *game online* sehingga membuat Adrian lupa dengan waktu, baik itu waktu jam makan, jam tidur, dan juga waktu beribadah, semua kegiatan sehari-hari tidak dilaksanakan oleh Adrian. Dengan komunikasi Interpersonal Adrian secara perlahan sudah mengakui dan menyesali apa yang sudah di perbuatnya. Dan Adrian berjanji untuk mengurangi bermain *game online*.

#### 6. Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata

Proses Komunikasi tanpa menggunakan kata-kata atau lebih tepatnya dikatakan komunikasi nonverbal yang menggunakan mimik wajah, gerak tubuh, bahkan dengan simbol-simbol yang menggambarkan dengan kejadian tertentu.

Orangtua melakukan tindakan lain seperti menasehati anaknya namun dengan muka merah, komunikasi nonverbal muncul apabila komunikasi dengan kata-kata sudah tidak lagi berpengaruh kepada anak, dengan langkah akhir muncul lah tindakan yang lain seperti contoh bapak Meitri Yanto Syarief selaku Orangtua dari Mahasiswa yang bernama Sanggam Dirgantara Yanni sebagai salah satu informan, bapak Meitri melakukan peneguran berupa melarang anaknya bermain, setelah itu melakukan tindakan dengan mencopot jaringan internet *Wifi*, agar supaya Sanggam berhenti bermain, namun belum mempan, sehingga bapak Meitri melakukan tindakan akhir yaitu menghampiri secara langsung dengan muka merah yang menggambarkan marah besar karena tidak menghiraukan ucapan dari Orangtunya.

#### 7. Di pengaruhi oleh konteks

Konteks adalah tempat dimana pertemuan komunikasi terjadi termasuk apa yang mendasari dan mempengaruhi harapan-harapan para partisipan, makna yang diperoleh para partisipan dan perilaku mereka selanjutnya.

Dalam penelitian yang sudah dilakukan, Dasar dari Orangtua melarang anaknya bermain *game online PUBG* ini adalah dasarnya bahwa game ini sifatnya melalaikan waktu sehingga anak yang sudah *adiksi* (kecanduan) sulit untuk mengatur waktu bermain, anak akan berhenti bermain ketika kepuasannya sudah terpenuhi, namun selang beberapa waktu anak akan melanjutkan permainan nya tanpa mengenal waktu bermain setiap harinya. Waktu bermain dapat dilakukan baik itu ketika sedang makan, waktunya untuk beristirahat terkadang digunakan juga untuk bermain game bahkan sampai tidak tidur sekalipun, hal ini membuat anak menjadi *loss control* sehingga efeknya menyebar ke keluarga karena perilaku yang dilakukan anak kecanduan bermain *game online*.

#### 8. Di pengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*

Kegaduhan atau *noise* adalah setiap rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam proses pemberian pesan. Kegaduhan atau *noise* bersifat eksternal (diluar) maupun internal (didalam).

Penelitian yang sudah dilakukan menemukan adanya *noise* atau miss komunikasi yang didapatkan di dalam penerapan Komunikasi Interpersonal yang dilakukan Orangtua terhadap anak kecanduan bermain *game online*. Beberapa kegaduhan yang didapatkan dalam penelitian antara lain ketika anak bermain game online, anak menggunakan *handsfree* sehingga ketika orangtua menyahut untuk menegurnya untuk bermain, si anak tidak mendengar, sekali pun di

dengar tidak jelas apa yang di sampaikan oleh Orangtuanya sehingga komunikasi tidak tersampaikan kepada komunikan.



Dokumen ini adalah Arsip Miitik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan dalam komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa dalam bermain *game online PUBG*.

Dalam komunikasi interpersonal orangtua yang dilakukan kepada anak/mahasiswa sudah cukup intensif dilihat dengan menggunakan karakteristik komunikasi interpersonal namun anak/mahasiswa selalu komunikasi tidak terlalu merespon terhadap apa yang disampaikan oleh orangtuanya. Penelitian ini juga terdapat komunikasi verbal dan non-verbal yaitu :

1. Komunikasi verbal yaitu berupa kata-kata seperti via telfon dan menasehati
2. Non-verbal berupa simbol seperti mematikan wifi

Komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa ini dalam bermain *game online PUBG* sangat berpengaruh ke perilaku anak/mahasiswa menjadi tidak mau mendengarkan atau menghiraukan kata-kata orangtuanya. Dalam komunikasi interpersonal orangtua dengan mahasiswa ada juga beberapa faktor-faktor yang membuat orangtuanya melarang atau menegur mereka dikarenakan mereka lupa akan waktu dan segalanya.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di paparkan , ada beberapa masukan peneliti kepada Orangtua dan Mahasiswa, yakni antara lain :

1. Di sarankan kepada Orangtua sebagai contoh di dalam keluarga agar lebih memberikan waktu dan ruang untuk melakukan forum diskusi di dalam keluarga, guna untuk mengetahui karakter anak masing-masing, sehingga tidak menimbulkan kejadian yang tidak di inginkan, seperti kecanduan bermain game online, sehingga membuat anak melawan orangtua, suka berbohong, anak menjadi boros, gangguan kesehatan akibat waktu bermain yang tidak di control, walaupun anak sudah ke tahap kategori dewasa, peran dari orangtua tidak pernah putus.
2. Di sarankan kepada orangtua agar mengatur lagi pola hidup sehat, tidak berhenti untuk menasehati dan menegur apabila tindakan anak sudah menyimpang.
3. Di sarankan kepada Mahasiswa agar senantiasa mendengarkan nasehat orangtua, karena status sebagai Mahasiswa sudah di kategorikan dewasa, dewasa dalam arti bisa mengontrol diri dan mengawasi diri tanpa harus ada lagi tindakan keras yang di lakukan orangtua, karena kriteria dewasa sudah tau bagaimana yang baik dan bagaimana yang buruk.
4. Kepada anak atau Mahasiswa apabila bermain game harus mengatur waktu lagi, baik itu waktu untuk bermain perlu di batasi, waktu tidur, waktu untuk

belajar, dengan itu peneliti sangat ingin memberikan efek yang besar agar para Mahasiswa dapat merubah sikap dan tingkah laku dengan adanya penelitian ini.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Ahmad, Syawarni & Harapan, Edi. 2014. *Komunikasi Antar Pribadi*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Budyatna, Muhammad. 2011. *Teori Komunikasi Antar Pribadi*. Kencana: Jakarta
- Effendy, Onong Uchjana. 2014. *Dinamika Komunikasi Remaja*. Rosdakarya: Bandung
- 2009. *Komunikasi Teori dan Praktek*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Liliwery, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Kencana: Jakarta
- Neuma, W. L. 2003. *Social Research Methodh, Qualitative and Quantitative Approaches. Fifth Edition*. Pearson Education: Boston
- Rollings, A dan Adams, E. 2007. *Fundamentals Of Game Design*. PrenticeHall: USA
- Setiadi, Tholib. 2010. *Pokok-Pokok Hukum Penitensier Indonesia*. Alfabeta: Bandung
- Soyomukti, Nurani. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Ar-Ruzz: Jogjakarta
- Sugiyono, 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung
- Syam, Edia. 2011. *Psikologi Sebagai Akar Ilmu Komunikasi*. Simbiosis Rekatama Media: Bandung

### SKRIPSI

- Lestari, Merita Ayu. 2018. Hubungan Kecanduan Game *Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Insan Cendekia Medika: Jombang
- Akbar, Muhammad Ari. 2015. Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak (Studi Empiris Pada Komunitas Pedagang Kaki Lima di Alun-Alun Kaliwungu Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kendal. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. UNS: Semarang

## JURNAL

Nihaya,Ulin. 2016. PeranKomunikasi Interpersonal UntukMewujudkanKesehatan Mental BagiKonseli.*Islamic Communication Journal*. 1(1):30

Chen, C.Y. &chang, S, L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Lingking Of Desaign Feature. *Asian Journal Of Health and InformasiScience*. 3(3):1-4

## INTERNET

<http://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/amp/>.Diakses pada 10 agustus 2020

<http://www.gudangkesehatan.com/dampak-postif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/> Di akses pada 10 Agustus 2020

<https://www.google.com/amp/s/techno.okezone.com/amp/2019/06/16/326/2066993/kecanduan-game-mahasiswa-bawa-pispot-ke-kamar-tidur-hingga-terancam-do>.Di akses pada 24 April 2020

<https://sebuahcatatankecilkami.blogspot.com/2017/03/metode-penelitian-bola-salju-snowball.html>Di akses pada 15 September 2020.

<https://www.riaumagz.com/2018/03/26-lokasi-bersejarah-di-kota-pekanbaru.htm>.Di akses pada15 September 2020

[https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Pekanbaru](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Pekanbaru).Di akses pada 20 Agustus 2020

[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds).Di akses 20 Agustus 2020