

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

---

**“KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA PADA  
ANAK DALAM UPAYA MENGURANGI KECANDUAN GAME  
ONLINE DI WARNET CS E-SPORT”**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu (S-1)  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau



**YASERLI SYAHADAW**

NPM : 149110117  
Bidang Kajian Utama : Media Massa  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2019**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

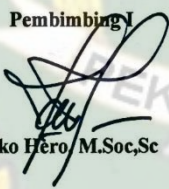
**PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING**

Nama : Yaserli Syhadaw  
NPM : 149110117  
Bidang Konsentrasi : Media Massa  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : **Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Anak  
Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online di  
Warung Internet CS E-Sport**

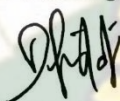
Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, Desember 2019

Pembimbing I

  
Eko Hero, M.Soc.Sc

Pembimbing II

  
Dyah Pithaloka, M.Si

Menyetujui :

Ketua Program Studi

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

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

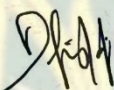
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Yaserli Syahadaw  
NPM : 149110117  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Massa  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif : Rabu, 18 Desember 2019  
Judul Skripsi : "Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game Online* di Warung Internet CS *E-Sport*"

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, 18 Desember 2019

Ketua,



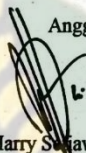
(Dyah Pitaloka, M. Si)

Sekretaris,



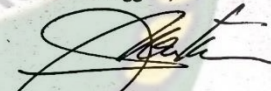
(Al Sukri, M. I. Kom)

Anggota,



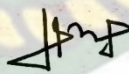
(Harry Srijawan, M. I. Kom)

Anggota,



(Dr. Fatmawati, S. IP, MM)

Mengetahui,  
Wakil Dekan I



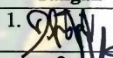
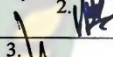
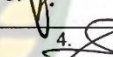
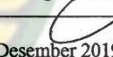
(Cutra Aslinda, M. I. Kom)

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

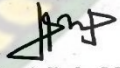
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Nomor : 1268/UIR-Fikom/Kpts/2019 Tanggal 14 Desember 2019 maka di hadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu Tanggal 18 Desember 2019 Jam : 08.00 – 09.00 WIB** bertempat di ruang **Konfrensi Pers** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : **Yaserli Syhadaw**  
NPM : **149110117**  
Bidang Konsentrasi : **Media Massa**  
Program Studi : **Ilmu Komunikasi**  
Jenjang Pendidikan : **Strata Satu (S-1)**  
Judul Skripsi : **“Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game Online* di Warung Internet *CS E-Sport*”**  
Nilai Ujian : **Angka : “65,75” ; Huruf : “B-“**  
Keputusan Hasil Ujian : **Lulus / Tidak Lulus / Ditunda**  
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dyah Pithaloka, M. Si	Ketua	1. 
2	Al Sukri, M. I. Kom	Sekretaris	2. 
3	Harry Setiawan, M. I. Kom	Penguji	3. 
4	Dr. Fatmawati, S. IP, MM	Penguji	4. 

Pekanbaru, 18 Desember 2019  
Dekan

  
**Cutra Aslinda, M. I. Kom**  
Kuasa Dekan nomor: 1260/A-UIR/5-2019  
Tanggal 16 – 19 Desember

**HALAMAN PENGESAHAN**

**“KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DENGAN ANAK  
DALAM UPAYA MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE* DI  
WARUNG INTERNET CS *E-SPORT*”**

**Yang diajukan oleh :**

**YASERLI SYAHADAW  
149110117**

**Pada tanggal :  
18 Desember 2019**

**Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi**

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

**Dewan Penguji,**

**Tanda Tangan,**

**Ketua**

**Dyah Pithaloka, M. Si**

**Sekretaris**

**Al Sukri, M. I. Kom**

**Penguji**

**Harry Setiawan. M. I. Kom**

**Penguji**

**Dr. Fatmawati, S. IP, MM**



Handwritten signatures of the Dean and three examiners, each with a horizontal line underneath.

## SURAT PERNYATAAN

Nama : YASERLI SYAHADAW  
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru/ 19 Juni 1996  
NPM : 149110117  
Bidang Konsentrasi : Media Massa  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
FAKULTAS : Ilmu Komunikasi  
Alamat/No. Tlp : Jl.Meranti no.350/ 081364982212  
Judul Proposal : Komunikasi Interpersonal Orangtua Pada Anak Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online di Warnet CS E-Sport Arena

Dengan ini Menyatakan Bahwa:

1. Karya tulis saya (proposal) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun 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 di publikasikan orang lain,kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai proposal atau pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 30 Januari 2019

Yang Menyatakan,



YASERLI SYAHADAW

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin..

Sampai pada waktu yang sudah lama dinantikan, karya ini bisa Yaser persembahkan untuk yang terkhusus, tersayang, ciptaan Allah yang paling sempurna yang Allah kasih untuk Yaser, Ayah dan Mamak. Terima kasih atas kasih sayang, doa, dan dukungan yang Ayah dan Mamak kasih untuk Yaser. Maafkan anakmu sedikit terlambat menyelesaikan perkuliahan ini. Jika Allah mengizinkan nanti, semoga Mamak berkesempatan untuk melihat Yaser wisuda. Dan untuk Ayah semoga diberi kelapangan dikuburnya, dan dipermudah segala urusannya, doa anakmu tak henti-hentinya untukmu Ayah. Semoga ini semua bisa buat Ayah dan Mamak bangga sama Yaser.

## Motto

*Robbis rohlii shodrii, wa yassirlii amrii, wahlul  
'uqdatam mil lisaani yafqohu qoulii*

*(Ya Rabbku, lapangkanlah untukku dadaku, dan  
mudahkanlah untukku urusanku, dan lepaskanlah  
kekakuan dari lidahku, supaya mereka mengerti  
perkataanmu)*

**Q.S Thoha: 25-28)**

*a lot of people said, im not good enough. but still i  
believe to my self.*

- Charice Pempengco-

*if you are born poor it's not your mistake but if you  
die poor it's your mistakes.*

- Bill Gates

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamualaikum warhmatullahi wabarakatuh.*

**Alhamdulillahirabbil'alamiinn.**

Segala puji serta syukur yang tak henti-hentinya penulis ucapkan kepada Allah SWT. Karena dengan limpahan rahmat, karunia dan cahayanya penulis dapat menyelesaikan kewajiban sebagai seorang mahasiswa melalui skripsi yang berjudul “*Komunikasi Interpersonal Orangtua Pada Anak Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online Di Warung internet CS E-Sport.*”

Shalawat serta salam tidak lupa pula penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad saw. *Allahumma shali 'ala Muhammad wa 'ala ali Muhammad.* Atas kemuliaan dan ketauladanan Beliau yang membawa umat manusia ke alam yang berlimpahan ilmu pengetahuan.

Dengan hormat penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah (Alm) Syahzuli dan Mamak Robiatul Adawiah yang dengan tulus ikhlas selalu membimbing penulis dengan iringan doa dan segala dukungan yang tak terhingga. Dengan karya sederhana ini, mudah-mudahan Ananda akan terus berusaha untuk mewujudkan harapan-harapan Ayah dan Mamak
2. Untuk saudara-saudaraku, Bang Shodry dan Kak Ima. Terima kasih untuk kasih sayang dan cerewetan nya selama ini.

3. Abang-abang sahabat khamr ku yang tidak bisa penulis ucapkan satu-satu , terima kasih sudah membimbing penulis sejauh ini, kalian luar biasa.
4. Dan semua rekan kerabat penulis yang sudah ikut andil membantu dan mendukung penulis untuk menyelesaikan penelitian ini, sekali lagi terima kasih.
5. Terima kasih penulis ucapkan untuk Bapak DR. Abdul Aziz selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau .
6. Bapak Muhd.AR.Imam Riauan, M.I.Kom, selaku Kepala Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau .
7. Bapak Eko Hero, M.Soc,Sc selaku Pembimbing I dan Ibu Dyah Pithaloka, M.Si selaku Pembimbing II, Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan bimbingannya selama ini
8. Seluruh dosen serta staf Tata usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan waktunya membantu penulis menyelesaikan seluruh persoalan di perkuliahan ini.
9. Koko Bastian selaku pemilik warnet CS E-sport , terima kasih atas kesempatan yang diberikan untuk penelitian di warnetnya,

Pekanbaru, Januari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

Cover	
Persetujuan Tim Pembimbing	
Lembaran Pernyataan	
Halaman Persembahan.....	ii
Motto .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Gambar .....	viii
Abstrak .....	ix
<i>Abstract</i> .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Fokus Penelitian.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II. STUDI KEPUSTAKAAN</b>	
A. Kajian Literatur.....	12
1. Komunikasi.....	12
2. Komunikasi Interpersonal.....	16
3. <i>Game Online</i> .....	28
B. Definisi Operasional .....	30
C. Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	31
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian .....	33
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	35
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
D. Sumber Data .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	39
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambar Umum Lokasi Penelitian .....	42
B. Hasil Penelitian .....	49
C. Pembahasan Penelitian .....	67
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	76

**Daftar Pustaka  
Lampiran**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	36



Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR GAMBAR DAN LAMPIRAN

Gambar 4.1 Peta Kecamatan Sukajadi

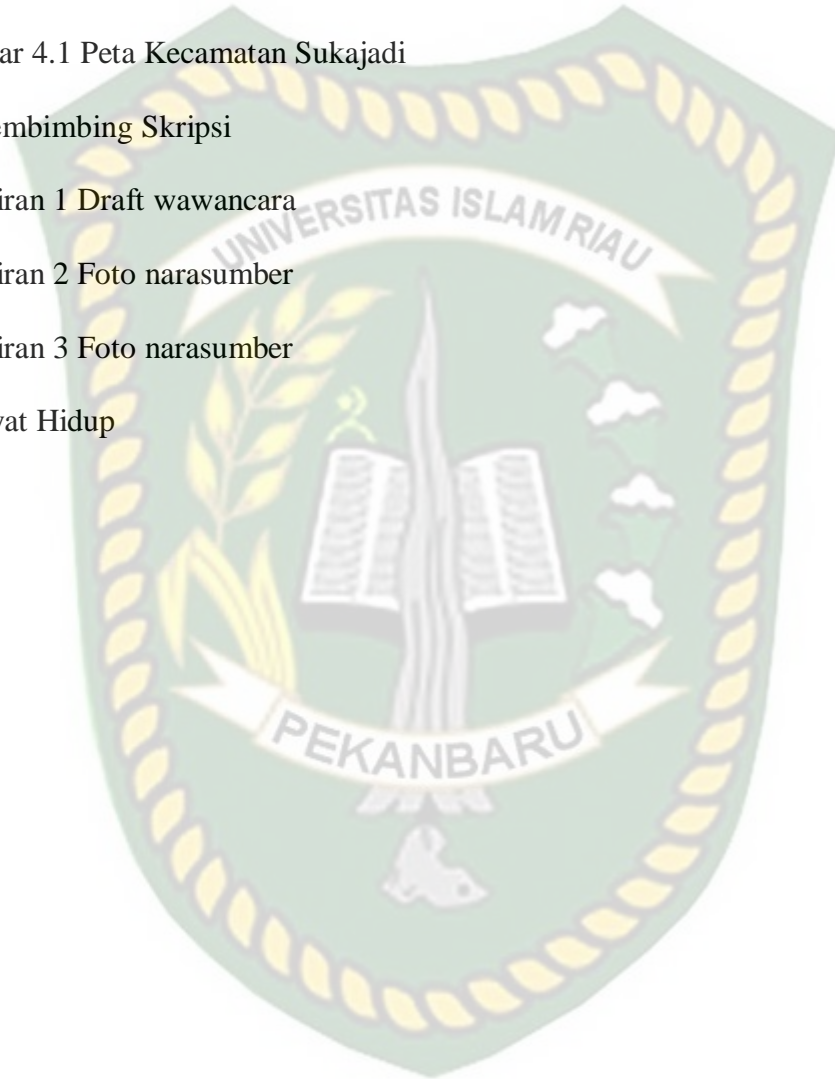
SK Pembimbing Skripsi

Lampiran 1 Draft wawancara

Lampiran 2 Foto narasumber

Lampiran 3 Foto narasumber

Riwayat Hidup



## ABSTRAK

### Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* di Warung Internet Cs E-Sport

Yaserli Syahadaw

149110117

Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat. ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warung internet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya dikota-kota besar melainkan juga dikota-kota kecil. fenomena seperti ini sudah sering kita temui tanpa kita sadari penyebab mengapa seorang anak masih tetap bermain di warung internet walaupun sudah diberi hukuman. Maka dari itu penulis merumuskan judul penelitian ini dengan judul Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* di Warung Internet CS *E-Sport*. Studi kepustakaan menggunakan teori tentang komunikasi, komunikasi interpersonal. Serta tinjauan penelitian terdahulu yang relevan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif. Melalui pendekatan kualitatif tujuan penelitian pada intinya bertumpu pada usaha untuk mengamati, mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dari data yang telah dikumpulkan adalah dalam proses komunikasi interpersonal orangtua dan anak untuk mengurangi kecanduan *game online* anak memenuhi unsur-unsur komunikasi interpersonal diantaranya pertama adalah sensasi, yang memulai komunikasi atau komunikator adalah orangtua dengan komunikan adalah anak. Pesan yang disampaikan melalui verbal atau non-verbal. Kedua, persepsi Anak mempersepsikan itu sebagai bentuk perhatian orangtua sehingga tidak ada perlawanan dari anak. Ketiga, memori, Dalam proses *recalling* atau mengingat kembali anak kadang membatasi diri dengan mengingat kemarahan orangtua apabila ia bermain melewati batas kesepakatan. Keempat, Berpikir. Berdasarkan semua proses interaksi dan komunikasi antara orangtua dan anak dengan cara bertukar pikiran, apa yang diinginkan anak dan apa yang diharapkan orangtua maka terbentuklah kesepakatan yang sudah sama-sama disepakati oleh orangtua dan anak.

**Kata Kunci:** Komunikasi, Komunikasi Interpersonal

## ABSTRACT

### ***Interpersonal Communication Of Parents With Children In Efforts To Reduce Online Gaming Addiction In Cs E-Sport Game Center***

***Yaserli Syahadaw***

***149110117***

*In recent years, electronic games or better known as online game play have progressed very rapidly. This can be seen from the increasing number of Game Center or game centers that have sprung up not only in big cities but also in small cities. phenomena like this have often been encountered without us knowing the reason why a child is still playing at the internet cafe even though he was given a sentence. Therefore the authors formulate the title of this study with the title Interpersonal Communication of Parents with Children in Efforts to Reduce Online Game Addiction in CS E-Sport Game Center. Literature study uses theories about communication, interpersonal communication. As well as a review of relevant previous research. In this study the authors used a descriptive method. Through a qualitative approach the purpose of research is essentially relying on efforts to observe, collect, analyze, interpret data. The data collection techniques used are through observation, interviews and documentation. The results obtained from the data collected are in the process of parent and child interpersonal communication to reduce children's online gaming addiction to meet the elements of interperpersonal communication including the first, sensation, the initiator of communication or communicator is the parent with the communicant is the child. Messages delivered via verbal or non-verbal. Second, perceptions of the child perceive it as a form of parental attention so that there is no resistance from the child. Third, memory, In the process of recalling or recalling children sometimes limit themselves by remembering the anger of parents when he plays past the agreement limit. Fourth, Thinking. Based on all the processes of interaction and communication between parents and children by exchanging ideas, what children want and what parents expect, then an agreement has been formed that has been mutually agreed upon by parents and children.*

***Keywords: Communication, Interpersonal Communication***

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak-anak belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2010. Hal. 91). Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Anak usia dini bukan berorientasi belajar untuk mengejar prestasi akan tetapi berorientasi pada pengembangan sikap dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar.

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik dari segi fisik, emosi, mental, intelektual, kreatifitas, maupun sosial. Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melalui permainan dengan peraturan (Desmita, 2008: 51). Menurut Hurlock (1980: 182) Anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, tapi apabila berlebihan akan berdampak bagi anak tersebut. Chandika (2012) menyebutkan dampak positif dari kecanduan *game online* yang terjadi pada pelajar yaitu, melepaskan ketegangan/kebosanan, menambah kosa kata bahasa Inggris, menambah teman, kesempatan untuk orang tua dan anak bermain bersama. Sedangkan dampak negatifnya adalah membolos dan lupa waktu, kerusakan pada mata dikarenakan terlalu sering menghadap computer, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, dan pemborosan.

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Di saat ini, teknologi sudah dijadikan alat permainan. Hal ini ditandai dengan berkembangnya permainan secara *online* atau sering disebut dengan nama *game online*. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012: 1-2). *Game online* memberikan kita akses untuk bermain game dengan orang yang berbeda tempat, kota, pulau, maupun dunia.

Indonesia menduduki peringkat keenam sebagai negara pengakses *internet* terbesar di Dunia. Jumlah pengguna internet tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Adapun komposisi pengguna internet berdasarkan jenis kelamin, terdiri dari perempuan sebanyak 48,57persen, dan lelaki sebanyak 51,43 persen. Untuk komposisi berdasarkan usia, angka terbesar ditunjukkan oleh masyarakat berumur 19 - 34, yakni sebesar 49,52 persen. Namun untuk penetrasi terbesar berada pada umur 13-18, yakni sebesar 75,50 persen.<sup>1</sup>

Lolly Amalia, Direktur Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten, Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan *game online*, atau dengan kata lain, 1 dari 8 orang Indonesia adalah pemain *game online*. Jumlah pemain *online game* di Indonesia terus meningkat. Lembaga survei global, IDC, memperkirakan hampir 20 persen pengguna internet di Indonesia adalah para pemain *online game* (secara *real-time*). Mereka mengalami pertumbuhan hampir 30 persen pada 2012 dan menghasilkan pendapatan dalam negeri US\$ 150 juta atau Rp 1,45 triliun.<sup>2</sup>

Dunia *game online* sempat diramaikan dengan kehadiran sebuah poster peringatan dari mantan Kemendikbud yang menyatakan beberapa daftar *game online* yang membahayakan perkembangan anak. Menurut Anies Baswedan (mantan Kemendikbud, 2016) *game online* itu secara prinsip netral. Dampak yang

---

<sup>1</sup> [www.kominfo.go.id/SIARAN\\_PERS\\_NO.53/HM/KOMINFO/02/2018](http://www.kominfo.go.id/SIARAN_PERS_NO.53/HM/KOMINFO/02/2018) Pada Februari 2018 pukul: 08.30

<sup>2</sup> *ibid*

ditimbulkannya seperti api, bisa menghangatkan dan bisa membakar. Layaknya api nilai gunanya pun tergantung bagaimana kita memanfaatkannya.

Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat. ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya dikota-kota besar melainkan juga dikota-kota kecil. Berdasarkan tersebut tentu saja bertolak lurus dengan apa yang peneliti amati. Berdasarkan pengamatan peneliti, sangat banyak warnet-warnet yang dipenuhi oleh pelajar untuk bermain *game online* misalnya pada Hazardnet, Juandanet, Boardgame, Trianglenet dan lain sebagainya. Banyak dari pelajar ini menghabiskan waktu senggangnya dengan bermain *game online* dibandingkan dengan belajar ataupun bermain diluar.

Dampak negatif dari kecanduan *game online* ini bisa kita lihat seperti halnya contoh sebuah kasus seorang siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang tinggal dijalan Kerinci, Kelurahan Pilang, Kecamatan Kademangan, Kota Probolinggo yang nekat mencuri di rumah salah satu anggota TNI AL. Pelajar kelas 2 di salah satu MTs Swasta di Kota Probolinggo ini mempunyai hobi bermain *game online* di warnet tak jauh dari rumahnya. Bahkan kesukaan itu, tingkatannya malah sampai level kecanduan. Demi hobinya itu, ia rela menggunakan uang sakunya untuk membeli item dalam *game online*. Uang saku itu tak selalu mencukupi untuk

mendanai kegemarannya, hingga ia nekat mencuri dan menusuk korbannya yang notabene adalah seorang Anggota TNI AL yang tinggal tak jauh dari rumahnya itu.<sup>3</sup>

Lain dari sisi kriminal maka lain lagi dari sisi kesehatan, sebuah kasus seorang siswa SMP di Mojokerto. Ia terdeteksi menderita hipertensi primer akibat tak kenal waktu saat bermain *game online*. Setiap hari ia beserta teman-temannya memilih menghabiskan waktu pulang sekolah di warung internet untuk bermain game online. Hal itu ia lakoni selama satu tahun sampai ia mengeluhkan sakit kepala yang berat hingga sering membuatnya tidak masuk sekolah, bahkan mengalami kesulitan tidur sampai akhirnya ia memukuli kepalanya sendiri. Melihat hal itu keluarganya langsung membawa sang siswa kerumah sakit. Kabid Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P) Dinkes Kota Mojokerto, dr Sri Wahyuni membenarkan bermain *game online* yang terus menerus dan membuat kecanduan memicu hipertensi primer di usia yang sangat dini.<sup>4</sup>

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 penggunaanya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> <http://www.wartabromo.com/2018/03/06/kecanduan-game-online-pelajar-mts-mencuri-di-rumah-anggota-tni/> Pada tanggal 06 Maret 2018 Pukul: 07.00 WIB

<sup>4</sup> <https://radarmojokerto.jawapos.com/read/2018/01/25/43498/gara-gara-kecanduan-game-online-siswa-smp-pukuli-kepala-sendiri>

<sup>5</sup> [http://www.gameonline.com/pages/ketag\\_ihan/110014695702521](http://www.gameonline.com/pages/ketag_ihan/110014695702521) (diakses pada Selasa 08 Oktober 2018 pukul 12.07 WIB)

Seseorang dapat dikatakan kecanduan jika penggunaannya lebih dari 30 menit dalam sehari atau jika dilihat dari frekuensinya maka penggunaannya bisa lebih dari 3 kali 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, kendala yang sering di alami oleh pemain *game online* anak usia sekolah yaitu 5 orang anak mengaku dimarahi orang tuanya setelah pulang dari warnet, 2 orang anak mengaku mendapatkan kekerasan dari orang tuanya apabila ketahuan bermain di warnet, 2 orang anak lagi mengaku sering mencuri uang orang tuanya untuk bermain di warnet berdasarkan wawancara dengan beberapa narasumber yang penulis temui dilapangan, dan 1 orang anak lagi mengaku diberi izin oleh orang tuanya untuk bermain di warnet apabila setelah menyelesaikan semua pekerjaan sekolahnya.

Merujuk pada dampak negatif yang didapatkan dari *game online*, komunikasi orang tua dan anak sangat dibutuhkan demi memperhatikan kegiatan yang dilakukan anak. Sebaliknya apabila dibiarkan begitu saja, anak-anak akan menjadi liar dan tidak terkontrol. seperti halnya kasus anak pecandu *game online* yang mencuri uang orang tuanya hingga totalnya mencapai 40 juta rupiah hanya demi bermain *game online*. Dalam hal ini keluarga harus ekstra memperhatikan kegiatan dan tempat bermain anak.

Sebuah kejadian terjadi di Guiyang, Tiongkok seorang anak berusia 11 tahun asal mengalami kecanduan *game online* akut. Ia diketahui selalu bermain *game online* setiap hari tanpa kenal waktu. Orangtuanya pun tak kuasa untuk mengendalikannya. Bila dilarang, anak ini akan diam-diam menyelinap ke luar rumah untuk menuju warnet (warung internet). Dilansir laman *Games in Asia*, Rabu (2/7/2014), saking kesalnya, Ibu dari anak ini dilaporkan sampai harus merantai anaknya selama beberapa jam di kamar agar tidak pergi bermain *game online*. Ibunya mengaku mengikat kaki anaktersebut dengan rantai sepanjang tiga meter pada sebuah meja di kamarnya selama tiga jam sehari.<sup>6</sup>

Perlu diingat, bermain adalah kebutuhan pokok pada anak, Oleh karena itu dibutuhkannya komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak agar anak tersebut mendapat wadah untuk menyalurkan kebutuhan bermainnya. Menurut pengamatan peneliti dalam hal ini peran orang tua 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.

Orang tua harus menciptakan suasana rumah dan suasana belajar jauh lebih menyenangkan daripada bermain *game online* di warnet. Pentingnya kesadaran kita akan kebutuhan bermain anak merupakan hal pokok yang harus diketahui sebagai orangtua. Oleh karena itu orang tua harus ekstra memperhatikan aktifitas

---

<sup>6</sup> [www.liputan6.com/tekn/read](http://www.liputan6.com/tekn/read) rabu (2/7/2014)

anak termasuk dalam halnya memilih game yang digemari anak sehingga anak tidak terkena dampak-dampak negatif dari game tersebut.

Untuk itu perlu dilakukan komunikasi interpersonal oleh orang tua terhadap anak. Transformasi nilai dalam keluarga dari orang tua terhadap anak disampaikan melalui pesan verbal dan nonverbal, selama proses tersebut komunikasi antarpribadi mutlak perlu dilakukan. Menurut Onong U. Effendy, seperti yang dikutip Liliweri, “Komunikasi antarpribadi dianggap paling efektif untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku manusia berhubung prosesnya yang tatap muka akan sangat bermanfaat bagi orang tua untuk mengetahui apakah pesan yang disampainya dapat diterima dan dipahami anak atau tidak, dengan demikian orang tua dapat langsung mengevaluasi dan mendiskusikan bagaimana sebaiknya pesan itu disampaikan dan cara seperti apa. “Umpan balik berfungsi sebagai unsur pemer kaya, pemer kuat komunikasi antarpribadi sehingga harapan-harapan, minat, keinginan para komunikator dan komunikan dapat tercapai” (Liliweri, 1997: 70)

Keluarga berdasarkan asal-usul kata yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara (Abu & Nur, 2001: 176), bahwa keluarga berasal dari bahasa Jawa yang terbentuk dari dua kata yaitu *kawula* dan *warga*. Didalam bahasa Jawa kuno *kawula* berarti hamba dan *warga* artinya anggota. Secara bebas dapat diartikan bahwa keluarga adalah anggota hamba atau warga saya. Artinya setiap anggota dari *kawula* merasakan sebagai satu kesatuan yang utuh sebagai bagian dari dirinya dan dirinya juga merupakan bagian dari warga yang lainnya secara keseluruhan.

Keluarga adalah lingkungan dimana beberapa orang yang masih memiliki hubungan darah dan bersatu.

Minuchin dalam Sofyan S Willis (2010: 50) mengatakan bahwa keluarga adalah “*multibodied organism*” organisme yang terdiri dari banyak badan. Keluarga memiliki komponen-komponen yang membentuk organisme keluarga. Salah satu komponen keluarga di dalam penelitian ini adalah anak, dan kecanduan *game online* pada anak menjadi sebuah permasalahan di dalam keluarga karena kurangnya komunikasi antar personal.

Keluarga merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan pendidiknya adalah orang tua. Orang tua (bapak dan Ibu) adalah pendidik kodrati, pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrati ibu dan bapak diberi anugerah oleh tugas berupa naluri orang tua.

Adanya keinginan orang tua untuk mengontrol dan mengetahui segala kegiatan anak kadang menimbulkan rasa tidak nyaman bagi anak tersebut. Tidak sedikit orang tua yang melarang anaknya bahkan sampai menghukum anaknya hanya karena bermain di warnet. Tidak sedikit pula anak-anak yang tidak menghiraukan perkataan orang tuanya dengan tetap bermain di warnet walaupun sudah diberi hukuman. Hal ini dikarenakan orang tua terlalu memaksakan kehendak ataupun keinginan mereka tanpa memperdulikan kebutuhan anaknya.

Oleh karena itu dibutuhkannya komunikasi interpersonal dalam keluarga 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 Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* di Warung Internet (Warnet) CS *E-Sport*”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka terdapat beberapa masalah, antara lain:

1. Kurangnya pengetahuan orang tua terhadap *game online*
2. Adanya dampak positif dan dampak negatif anak yang kecanduan *game online*
3. Tidak ada upaya orangtua untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak

### **C. Fokus Penelitian**

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini hanya menyangkut tentang Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* di Warung Internet (Warnet) CS *E-Sport*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana Komunikasi Interpersonal

Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* di Warung Internet (Warnet) CS *E-Sport*?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Mengacu kepada perumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* di Warung Internet (Warnet) CS *E-Sport*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini setidaknya dua aspek dari manfaat suatu penelitian yang digunakan, yaitu secara teoritis dan secara praktis, sehingga apa yang ada dilapangan benar-benar dilandasi oleh hasil penelitian ini dan teori. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

##### **a. Manfaat teoritis**

Sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi konstruksi makna, serta sebagai tambahan pengalaman, meningkatkan relasi, dan pengetahuan bagi peneliti dan setiap orang yang membacanya. Selain itu, diharapkan dapat memberikan gambaran lebih jelas mengenai Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* di Warung Internet (Warnet) CS *E-Sport*.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar pertimbangan dalam melakukan kegiatan-kegiatan atau upaya-upaya komunikasi interpersonal orang tua dalam mengurangi *game online* pada anak.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Literatur

#### 1. Komunikasi

Pada awal mulanya, istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* adalah kata yang berasal dari bahasa Latin *communicatio* dan *communis* yang mempunyai arti sama makna. Dengan arti sama makna, sebuah komunikasi diantara 2 orang terjadi minimal adanya kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan (Effendy, 2011: 9). Menurut Nurjaman dan Umam, definisi komunikasi. "...adalah kata yang menca kup segala bentuk interaksi dengan orang lain yang berupa percakapan biasa, membujuk, mengajar, dan komunikasi interpersonal" (Nurjaman & Umam, 2012:36).

Dalam prosesnya, komunikasi memiliki dua tahap, yaitu proses komunikasi secara primer dan sekunder (Effendy, 2011: 11).

##### a. Proses Komunikasi Secara Primer

Yaitu proses penyampaian pikiran dan atau perasaan sese orang kepada orang lain dengan menggunakan lambang sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. Bahwa bahasa yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah jelas karena hanya bahasa yang mampu

menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain. Apakah itu berbentuk ide, informasi atau opini; baik mengenai hal yang konkret maupun abstrak, bukan saja tentang hal atau peristiwa yang terjadi pada saat sekarang, melainkan juga pada waktu yang lalu dan masa yang akan datang”, (Effendy, 2011:11).

Pada tahapan pertama, seorang komunikator menyandi (*encode*) pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada komunikan. Pada tahap ini komunikator mentransisikan pikiran/ perasaan ke dalam lambang yang diperkirakan dapat dimengerti oleh komunikan. Kemudian komunikan mengawasa-sandi (*decode*) pesan ataupun informasi tersebut dimana komunikan menafsirkan lambang yang mengandung pikiran atau perasaan komunikator tadi dalam konteks pengertiannya. Setelah itu, komunikan akan bereaksi (*response*) terhadap pesan tersebut dan memberikan umpan balik (*feedback*). Jika terdapat umpan balik positif, komunikan akan memberikan reaksi yang menyenangkan sehingga komunikasi berjalan lancar. Sebaliknya, jika terdapat umpan balik negatif, komunikan memberikan reaksi yang tidak menyenangkan sehingga komunikator enggan melanjutkan komunikasinya. Dalam tahap umpan balik ini, terdapat transisi fungsi dimana komunikan menjadi *encoder* dan komunikator menjadi *decoder*.

#### b. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses komunikasi ini adalah lanjutan dari proses komunikasi primer dimana terdapat alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama dalam penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lainnya. Biasanya penggunaan alat atau sarana ini digunakan seseorang dalam melancarkan komunikasi dimana komunikannya berada relatif jauh atau berjumlah banyak. Terdapat beberapa contoh media kedua yang dimaksud yang sering digunakan dalam komunikasi, yaitu telepon, surat, surat kabar, radio, majalah, televisi, dan banyak lainnya.

Peranan media sekunder ini dilihat penting dalam proses komunikasi karena dapat menciptakan efisiensi dalam mencapai komunikasi. Contohnya adalah surat kabar atau televisi dimana media ini dapat mencapai komunikasi dengan jumlah yang sangat banyak dengan hanya menyampaikan sebuah pesan satu kali saja. Tetapi kekurangan dari media sekunder ini adalah keefektifan dan keefisienan penyebaran pesan-pesan yang bersifat persuasif karena kerangka acuan khalayak yang menjadi sasaran komunikasinya tidak diketahui komunikator dan dalam prosesnya, umpan balik berlangsung tidak pada saat itu yang dalam hal ini disebut umpan balik tertunda (*delayed feedback*). Dalam proses komunikasi secara sekunder, komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri atau sifat-

sifat media yang digunakan dalam menata lambang-lambang yang akan diformulasikan dari isi pesan komunikasi.

Agar sebuah proses komunikasi menjadi efektif, diperlukannya unsur-unsur yang paling mendasar sebagai persyaratan terjadinya komunikasi. Terdapat tiga unsur yang paling mutlak yang harus dipenuhi dalam proses komunikasi, yaitu (Nurjaman & Umam, 2012: 36):

- 1) Komunikator: orang yang menyatakan pesan kepada komunikan yang dapat berupa perseorangan atau kelompok.
- 2) Komunikan: orang yang menerima pesan dari komunikator.
- 3) Saluran/ media: jalan yang dilalui oleh isi pernyataan komunikator kepada komunikan yang digunakan oleh pengirim pesan.

Nurjaman dan Uman berpendapat bahwa setiap unsur tersebut memiliki hubungan yang sangat erat dan saling berketergantungan satu dan lainnya yang dapat menentukan keberhasilan dari sebuah komunikasi. Selain ketiga unsur tersebut, seperti yang sudah dibahas di bab sebelumnya mengenai proses komunikasi, terdapat enam unsur-unsur komunikasi lainnya selain yang telah disebutkan Nurjaman dan Uman, terdapat sembilan unsur yang menjadi faktor-faktor kunci, yaitu:

- a) *Sender*: atau disebut komunikator adalah unsur yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.

- b) *Encoding*: atau disebut dengan penyandian adalah sebuah proses pengalihan pikiran ke dalam bentuk lambang.
- c) *Message*: atau disebut pesan adalah seperangkat lambang yang mempunyai makna yang disampaikan oleh komunikator.
- d) *Media*: adalah sebuah saluran komunikasi tempat berjalannya pesan dari komunikator kepada komunikan.
- e) *Decoding*: adalah proses saat komunikator menyampaikan makna pada lambang yang ditetapkan komunikan.
- f) *Receiver*: ialah komunikan yang menerima pesan dari komunikator.
- g) *Response*: merupakan sebuah tanggapan atau reaksi dari komunikan setelah menerima pesan.
- h) *Feedback*: merupakan sebuah umpan balik yang diterima komunikator dari komunikan.
- i) *Noise*: adalah gangguan yang tidak direncanakan namun terjadi selama proses komunikasi dan menyebabkan komunikan menerima pesan yang berbeda dari komunikator. (Effendy, 2011: 18)

## 2. Komunikasi Interpersonal

Menurut William Albig pengertian komunikasi adalah “Proses pengoperan lambang-lambang yang berarti bagi individu-individu” (Widjaja, 2000: 15). Sedangkan Benard Berelson dan Garry A. Stainer dalam bukunya, *Human Behavior*, mendefinisikan komunikasi sebagai berikut :

Komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, informasi, keterampilan, dan sebagainya dengan menggunakan lambang-lambang atau kata-kata, gambar, bilangan, grafik, dan lain-lain. Kegiatan atau proses penyampaiannya biasanya dinamakan komunikasi (Ruslan, 2002: 17).

Di dalam komunikasi terdapat penyampaian informasi dan pengertian informasi dari seseorang kepada orang lain. Melalui lambang-lambang yang telah disepakati bersama (kata-kata, gambar, bilangan, grafik, dan lain-lain) maka komunikasi terjadi dengan langsung ataupun melalui media. Komunikasi akan timbul apabila terdapat saling pengertian antara pengirim dan penerima sehingga terdapat suatu pemahaman. Bukan berarti bahwa kedua belah pihak harus menyetujui sesuatu gagasan tersebut, tetapi yang penting adalah kedua belah pihak sama-sama memahami gagasan tersebut. Dalam keadaan seperti itu maka komunikasi dapat dikatakan berlangsung dengan baik.

Melalui pemahaman bersama tersebut, tujuan komunikasi adalah adanya perubahan sikap. Melalui pemahaman gagasan bersama diharapkan dapat memberikan rangsangan bagi perubahan sikap yang dilakukan oleh penerima (Komunikan) sesuai dengan tujuan pengirim (Komunikator).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah pernyataan manusia. Pernyataan manusia tersebut dapat berupa kata-kata tertulis ataupun lisan ataupun isyarat-isyarat atau simbol-simbol yang dimengerti oleh komunikan dan komunikator.

Deddy Mulyana (2004: 32) mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal tidak hanya dengan apa yang dikatakan, yaitu bahasa yang digunakan, tapi bagaimana dikatakan misalnya non-verbal pesan yang dikirim, seperti nada suara dan ekspresi wajah. Ketika dua atau lebih orang berada di tempat yang sama dan menyadari kehadiran satu sama lain, maka komunikasi dikatakan langsung, tidak peduli seberapa halus atau disengaja.

Komunikasi interpersonal merupakan jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Efektivitas dalam komunikasi interpersonal akan mendorong terjadinya hubungan yang positif antara teman, keluarga, masyarakat, maupun pihak-pihak yang saling berkomunikasi. Hal tersebut memberikan manfaat dan memelihara hubungan antar pribadi.

Dalam komunikasi interpersonal yang terpenting adalah bukan intensitas dalam berkomunikasi namun bagaimana komunikasi itu terjalin. Bagaimana komunikasi itu dapat berjalan dengan baik maka perlu adanya faktor-faktor pendukung.

Fungsi Komunikasi interpersonal sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan respon/ umpan balik. Hal ini sebagai salah satu tanda efektivitas proses komunikasi.

- 2) Untuk melakukan antisipasi setelah mengevaluasi respon/ umpan balik.
- 3) Untuk melakukan kontrol terhadap lingkungan sosial, yaitu komunikator dapat melakukan modifikasi perilaku orang lain dengan cara persuasi.

Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal (Burgon & Huffner, 2002:41):

- 1) Sensasi, yaitu proses menangkap stimulus (pesan/informasi verbal maupun non verbal). Pada saat berada pada proses sensasi ini maka panca indera manusia sangat dibutuhkan, khususnya mata dan telinga.
- 2) Persepsi, yaitu proses memberikan makna terhadap informasi yang ditangkap oleh sensasi. Pemberian makna ini melibatkan unsur subyektif. Contohnya, evaluasi komunikasi terhadap proses komunikasi, nyaman tidakkah proses komunikasi dengan orang tersebut.
- 3) Memori, yaitu proses penyimpanan informasi dan evaluasinya dalam kognitif individu. Kemudian informasi dan evaluasi komunikasi tersebut akan dikeluarkan atau diingat kembali pada suatu saat, baik sadar maupun tidak sadar. Proses pengingatan kembali ini yang disebut sebagai recalling.
- 4) Berpikir, yaitu proses mengolah dan memanipulasi informasi untuk memenuhi kebutuhan atau menyelesaikan masalah. Proses ini

meliputi pengambilan keputusan, pemecahan masalah dan berfikir kreatif. Setelah mendapatkan evaluasi terhadap proses komunikasi interpersonal maka ada antisipasi terhadap proses komunikasi yang selanjutnya.

Seringkali komunikasi tidak saling memahami maksud pesan atau informasi dari komunikator. Hal ini disebabkan beberapa masalah antara:

a. Komunikator

- 1) Hambatan biologis, misalnya komunikator gagap.
- 2) Hambatan psikologis, misalnya komunikator yang gugup.
- 3) Hambatan gender, misalnya perempuan tidak bersedia terbuka terhadap lawan bicaranya yang laki-laki.

b. Media

- 1) Hambatan teknis, misalnya masalah pada teknologi komunikasi (microphone, telepon, power point, dan lain sebagainya).
- 2) Hambatan geografis, misalnya blank spot pada daerah tertentu sehingga signal telepon selular tidak dapat ditangkap.
- 3) Hambatan simbol/ bahasa, yaitu perbedaan bahasa yang digunakan pada komunitas tertentu. Misalnya kata-kata “wis mari” versi orang Jawa Tengah diartikan sebagai sudah sembuh dari sakit sedangkan versi orang Jawa Timur diartikan sudah selesai mengerjakan sesuatu.
- 4) Hambatan budaya, yaitu perbedaan budaya yang mempengaruhi proses komunikasi.

c. Komunikasikan

- 1) Hambatan biologis, misalnya komunikasi yang tuli.
- 2) Hambatan psikologis, misalnya komunikasi yang tidak berkonsentrasi dengan pembicaraan.
- 3) Hambatan gender, misalnya seorang perempuan akan tersipu malu jika membicarakan masalah seksual dengan seorang lelaki.

Klasifikasi Komunikasi Interpersonal (Muhammad, 2004: 159-160) mengembangkan klasifikasi komunikasi interpersonal menjadi interaksi intim, percakapan sosial, interogasi atau pemeriksaan dan wawancara.

- a. Interaksi intim termasuk komunikasi di antara teman baik, anggota keluarga, dan orang-orang yang sudah mempunyai ikatan emosional yang kuat.
- b. Percakapan sosial adalah interaksi untuk menyenangkan seseorang secara sederhana. Tipe komunikasi tatap muka penting bagi pengembangan hubungan informal dalam organisasi. Misalnya dua orang atau lebih bersama-sama dan berbicara tentang perhatian, minat di luar organisasi seperti isu politik, teknologi dan lain sebagainya.
- c. Interogasi atau pemeriksaan adalah interaksi antara seseorang yang ada dalam kontrol, yang meminta atau bahkan menuntut informasi dari yang lain. Misalnya seorang karyawan dituduh mengambil barang-barang organisasi maka atasannya akan menginterogasinya untuk mengetahui kebenarannya.

- d. Wawancara adalah salah satu bentuk komunikasi interpersonal di mana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya jawab. Misalnya atasan yang mewawancarai bawahannya untuk mencari informasi mengenai suatu pekerjaannya.

Tujuan Komunikasi Interpersonal Komunikasi interpersonal mempunyai 6 tujuan, antara lain (Muhammad, 2004 :165-168 ) :

- a. Menemukan Diri Sendiri Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Bila individu terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan individu lain maka individu tersebut belajar banyak tentang diri sendiri maupun orang lain. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada individu untuk berbicara tentang apa yang disukai, atau mengenai dirinya sendiri. Sangat menarik dan mengasyikkan bila berdiskusi mengenai perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita sendiri. Dengan membicarakan diri sendiri dengan orang lain, individu memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku pribadi.

- b. Menemukan dunia luar komunikasi interpersonal menjadikan individu dapat memahami lebih banyak tentang diri sendiri dan orang lain yang berkomunikasi dengannya. Banyak informasi yang seseorang ketahui datang dari komunikasi interpersonal, meskipun banyak jumlah informasi yang datang dari media massa hal itu

seringkali didiskusikan dan akhirnya dipelajari atau dialami melalui interaksi interpersonal.

- c. Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti. Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak waktu dipergunakan dalam komunikasi interpersonal diabdikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain.
- d. Berubah sikap dan tingkah laku, banyak waktu dipergunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal. Setiap individu boleh memilih cara tertentu, misalnya mencoba diet yang baru, membeli barang tertentu, melihat film, menulis membaca buku, memasuki bidang tertentu dan percaya bahwa sesuatu itu benar atau salah.
- e. Untuk bermain dan kesenangan bermain, mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas pada waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu adalah merupakan pembicaraan yang untuk menghabiskan waktu. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan.

- f. Untuk Membantu Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional untuk mengarahkan kliennya.

Efektivitas Komunikasi Interpersonal Efektivitas Komunikasi Interpersonal dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). (Devito, 2007: 259-264).

- a. Keterbukaan (*Openness*) Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya. memang ini mungkin menarik, tapi biasanya tidak membantu komunikasi. Sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan pengungkapan diri ini patut. Aspek keterbukaan yang kedua mengacu kepada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang menjemukan. Setiap orang ingin orang lain bereaksi secara terbuka terhadap apa yang diucapkan. Tidak ada yang lebih buruk daripada ketidak acuhan, bahkan ketidaksependapatan jauh lebih

menyenangkan. seseorang memperlihatkan keterbukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain. Aspek ketiga menyangkut “kepemilikan” perasaan dan pikiran (Bochner dan Kelly, 1974). Terbuka dalam pengertian ini adalah mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang seseorang lontarkan adalah memang miliknya dan orang tersebut bertanggungjawab atasnya.

- b. Empati (*empathy*) Henry Backrack (1976) mendefinisikan empati sebagai ”kemampuan seseorang untuk ‘mengetahui’ apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kaca mata orang lain itu.” Bersimpati, di pihak lain adalah merasakan bagi orang lain atau merasa ikut bersedih. Sedangkan berempati adalah merasakan sesuatu seperti orang yang mengalaminya, berada di kapal yang sama dan merasakan perasaan yang sama dengan cara yang sama. Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang. Individu dapat mengkomunikasikan empati baik secara verbal maupun non verbal. Secara nonverbal, dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan (1) keterlibatan aktif dengan orang itu melalui ekspresi wajah dan gerak-gerik yang sesuai; (2) konsentrasi terpusat meliputi kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian,

dan kedekatan fisik; serta (3) sentuhan atau belaian yang sepantasnya.

- c. Sikap mendukung (*supportiveness*) Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*). Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Seseorang memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap (1) deskriptif, bukan evaluatif, (2) spontan, bukan strategik, dan (3) profesional, bukan sangat yakin.
- d. Sikap positif (*positiveness*) Setiap individu mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara: (1) menyatakan sikap positif dan (2) secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi. Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Tidak ada yang lebih menyenangkan daripada berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi atau suasana interaksi.
- e. Kesetaraan (*Equality*) Dalam setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai, lebih kaya,

lebih tampan atau cantik, atau lebih atletis daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidak-sependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada daripada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain, atau menurut istilah Carl Rogers, kesetaraan meminta seseorang untuk memberikan "penghargaan positif tak bersyarat" kepada orang lain.

### 3. *Game Online*

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan *internet*. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi *internet* atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

Menurut Aji (2012: 16) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan.

Menurut Tracy LaQuey (1997: 20), semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan permainannya, selain peraturannya. Hampir semua permainan sangat menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini. Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

*Game online* di Indonesia mulai marak kurang lebih di tahun 2003 dengan mulai diperkenalkannya sebuah permainan yang bernama *Ragnarok Online*, *Gunbond*, *Seal online*, yang pada awal mulanya dalam bermain itu harus membayar terlebih dahulu agar bisa bermain *game* tersebut, dan untuk menarik minat pemain-pemain baru yang mungkin sebelumnya kurang tertarik karena diperlukan biaya untuk bermain. Sehingga sejumlah *game online* memberikan penawaran untuk dapat bermain secara cuma-cuma atau gratis dalam mengakses *game* tersebut, salah satunya digunakan untuk dapat menambah pemain-pemain baru. Sekarang ini banyak sekali *game online* dan

*game online* pada *gadget* yang menyediakan fitur 'komunitas *online*', sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* semacam ini biasanya lebih diminati dari pada *single player games* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain, ditambah lagi dengan kemajuan teknologi saat ini *game online* yang biasanya dimainkan pada komputer sekarang dapat dimainkan pada *gadget-gadget* yang semakin canggih. *Game* jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). MMOG memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis MMOG, antara lain: *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): *Ragnarok, Seal*; *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): *WarCraft, Dota*; *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): *CounterStrike, Rising Force, and Perfect Wars*; dan *MMOSG* (*Massively Multiplayer Online Social Game*) (dalam Kusumawardani, 2015: 154)<sup>7</sup>

## B. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah salah satu instrumen dari riset karena merupakan salah satu tahapan dalam proses pengumpulan data. Definisi dari operasional menjadikan konsep yang masih bersifat abstrak menjadi operasional yang memudahkan pengukuran variabel tersebut. Sebuah definisi operasional juga bisa dijadikan sebagai batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan

<sup>7</sup> <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf> (diakses pada Januari 2019)

suatu kegiatan atau pekerjaan penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu konsep yang multi makna. Makna komunikasi dapat dibedakan berdasarkan komunikasi sebagai proses sosial. Komunikasi pada makna ini ada dalam konteks ilmu sosial, di mana para ahli ilmu sosial melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan komunikasi yang secara umum memfokuskan pada kegiatan manusia dan kaitannya terhadap pesan dengan perilaku

b. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara [dua](#) orang atau lebih, yang biasanya tidak diatur secara [formal](#). Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua [elemen](#) dari [proses](#) komunikasi. Misalnya, masing-masing pihak akan membicarakan [latar belakang](#) dan [pengalaman](#) masing-masing dalam percakapan tersebut.

c. *Game Online*

Game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. Suasana didalam game online dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata.

### C. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu penting untuk dijadikan sebagai dasar berfikir dalam sebuah penelitian. Teori yang dipakai untuk menjelaskan logika penelitian ini, diambil dari penelitian terdahulu. Beberapa topik penelitian mengenai kinerja yang telah ada di daerah-daerah lain, serta karakteristik informan yang berbeda pula. Penelitian tersebut antara lain:

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu yang Relevan**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Syahrul Perdana Kusumawardani, Departemen Antropologi FISIP Universitas Airlangga. 2015	Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial <i>Gamers Clash Of Clans</i> Pada Clan Indo Spirit)	Pola perilaku yang timbul dari para pemain game Clash of Clans pada clan INDO SPIRIT adalah terjadinya perubahan gaya hidup. Penggunaan waktu untuk bermain game online dengan tidak mengenal waktu bahkan tempat dan hal tersebut dilakukan secara terus-menerus dan berulang. Sedangkan dalam hubungan antar anggota, proses kontak sosial atau yang bisa disebut dengan interaksi sosial memiliki dua jenis interaksi.
2	Rika Agustina Amanda, eJournal Ilmu Komunikasi, 4(3) 2016: 290-304 ISSN 2502-597X, ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id © Copyright 2016	Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda	Artikel ini berisi tentang Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang bersifat asosiatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$ , kemudian untuk hasil t tabel diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka t hitung > t tabel maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H0 ditolak H1 diterima yang artinya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. Melalui kolerasi product moment, diketahui bahwa r hitung = 0,55 berarti kolerasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui r tabel diperoleh sebesar 0,195. Hal ini berarti bahwa r hitung < r tabel, maka kolerasi product moment tersebut signifikan.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini adalah adalah:

- a. Syahrul Perdana Kusumawardani. Persamaannya adalah sama sama meneliti tentang *Game online*. Perbedaannya adalah, penelitian Syahrul Perdana Kusumawardani merupakan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi dan wawancara, melakukan analisa dengan menggunakan metode analisis kualitatif yang membahas tentang interaksi sosial gamers Clash of Clans pada clan INDO SPIRIT. Sedangkan peneliti, merupakan jenis penelitian kualitatif fenomenologi deskriptif.
- b. Rika Agustina Amanda. Persamaannya adalah, sama-sama meneliti game online. Perbedaannya adalah, Rika Agustina Amanda menggunakan metode kuantitatif sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif dengan objek penelitian adalah komunikasi interpersonal.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian komunikasi dapat dibedakan berdasarkan pendekatan ataupun metode yang digunakan. Pendekatan ini pada dasarnya merupakan falsafah yang mendasari suatu metodologi riset, apakah kuantitatif atau kualitatif. Banyak yang beranggapan bahwa penelitian yang menggunakan metodologi kuantitatif adalah penelitian yang datanya menggunakan angka-angka. Sedangkan kualitatif datanya berupa *statement-statement* atau pernyataan-pernyataan. Penelitian kuantitatif datanya berdasarkan pendekatan positivisme (klasik/objektif) sedangkan yang menggunakan metode kualitatif berasal dari pendekatan interpretif (subjektif).

Metode penelitian yang akan penulis gunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Rachmat Kriyantono (2006: 56) menyebutkan tujuan dari penelitian kualitatif adalah :

“Tujuan dari metode kualitatif adalah untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau *sampling*. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari *sampling* lainnya. Disini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data.”

Kriyantono juga menambahkan ciri-ciri metodologi kualitatif adalah :

1. Intensif, partisipasi periset dalam waktu lama pada *setting* lapangan, periset adalah instrumen pokok riset.

2. Perekaman yang sangat hati-hati terhadap apa yang terjadi dengan catatan-catatan lapangan dan tipe-tipe lain dari bukti-bukti dokumenter.
3. Analisis data lapangan.
4. Melaporkan hasil termasuk deskripsi detail, *quotes* (kutipan-kutipan) dan komentar-komentor.
5. Tidak ada realitas yang tunggal, setiap periset mengkreasi realitas sebagai bagian dari proses risetnya. Realitas dipandang sebagai dimensi dan produk konstruksi sosial.
6. Subjektif dan berada hanya dalam referensi periset. Periset sebagai sarana penggalan interpretasi data.
7. Realitas adalah holistik dan tidak dapat dipilah-pilah.
8. Hubungan antara teori, konsep dan data: data memunculkan atau membentuk teori baru.

Jadi dapat penulis simpulkan dari pernyataan metode kualitatif diatas adalah metode kualitatif adalah metode penelitian yang meneliti suatu fenomena dengan melakukan pendekatan secara mendalam yang lebih mengarah kepada subjektifitas data yang diperoleh. Adapun jenis penelitian yang akan digunakan adalah Deskriptif. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan-hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Adapun tempat dari penelitian yang akan dilakukan adalah di Warung Internet (Warnet) CS *E-Sport*, Kota Pekanbaru, Riau, Indonesia.

Waktu penelitian dimulai pada bulan Juli 2019 dan diperkirakan selesai bulan Desember 2019.

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	JENIS KEGIATAN	Bulan dan Minggu ke																							
		Juli 2019				Agustus 2019				September 2019				Oktober 2019				November 2019				Desember 2019			
		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	Pembuatan/ bimbingan Proposal	x	X	x	X	x	x	x	x	x															
2	Seminar UP											x	x												
3	Revisi UP													x											
4	Penelitian Lapangan														x	x	x								
5	Pengolahan Data																	x	x						
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi																			x					
7	Ujian Skripsi																								
8	Perbaikan Skripsi																				x				
																						x			
																							x	x	x

### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini yaitu Orangtua dan anak usia sekolah SD - SMU yang menjadi pelanggan tetap warnet CS E-Sport yang dinilai aktif bermain *game online* (kecanduan *game online*) dipilihnya warnet ini karena berdasarkan pengamatan penulis dilapangan warnet ini yang selalu dihampiri oleh orang tua yang memarahi anaknya saat bermain *game online*, dengan teknik pemilihan informan yang digunakan adalah *purposive sampling*, dimana peneliti cenderung memilih informan yang dianggap tahu dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang mantap dan mengetahui masalah secara mendalam. Informan tersebut diantaranya 6 (enam) orang anak yang aktif bermain *game online* serta 6 (enam) orangtua (ayah atau ibu) dari masing-masing anak yang kecanduan game online tersebut.

Adapun objek dari penelitian ini yaitu Komunikasi Interpersonal Orangtua Pada Anak Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* Di Warnet CS E-Sport. Segala bentuk kegiatan komunikasi yang dilakukan orangtua dan anak dalam bernegosiasi akan menjadi bagian dari objek yang akan diteliti.

#### **D. Sumber Data**

Adapun beberapa sumber data dalam penelitian terbagi menjadi :

##### 1. Data Primer

Yaitu data yang diperoleh dari informan melalui wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti di lokasi penelitian.

##### 2. Data Sekunder

Yaitu data yang digunakan untuk membantu menjelaskan data primer berupa arsip dan dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan penelitian.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Dan teknik pengumpulan data yang digunakan menurut Bungin (2007: 108) adalah :

1. Observasi disini diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung (tanpa mediator) sesuatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Dalam hal ini observasi yang akan dilakukan oleh penulis yaitu mendatangi dan mengamati langsung kegiatan anak dalam bermain *game online* serta komunikasi orangtua dan anak.
2. Wawancara yang tujuannya untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Penulis melakukan komunikasi secara langsung dengan informan atau responden yang sudah dipilih.
3. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data. Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, foto-foto dan data yang relevan, “teknik ini dilakukan untuk mencari data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku referensi dan bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan.

### F. Teknik Analisis Data

Dalam proses analisis data yang akan dilakukan yaitu menggunakan model interaktif. Inti yang dapat diambil dari analisis interaktif menurut Miles dan Huberman (Bungin, 2003 : 69)

a. Reduksi Data

Diartikan sebagai proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transportasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data

b. Penyajian Data

Adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian data, peneliti dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman tentang penyajian data

c. Menarik Kesimpulan/*verifikasi*

Kesimpulan yang diambil akan ditangani secara longgar dan tetap terbuka sebagai kesimpulan yang semula belum jelas kemudian akan meningkat menjadi lebih rinci, mengakar dan kokoh. Kesimpulan ini juga diverifikasi selama penelitian berlangsung dengan maksud untuk menguji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokkannya yang merupakan validitasnya.

Model analisis *interaktif* ini sengaja dipilih dan bukannya model analisa *linier* yang dipilih disebabkan oleh sifat dari model analisis interaktif ini yang memungkinkan pengulangan dalam menggali data di lapangan apabila terjadi kekurangan dalam reduksi dan penyajian data. Adapun tujuannya adalah untuk lebih memperdalam proses analisis

suatu data. Hal ini berbeda dengan model linier yang menggali datanya hanya bersifat sekali dan tidak bersifat siklus seperti halnya model analisis interaktif.

#### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Peneliti menggunakan *triangulation analysis* (analisis triangulasi) yaitu menganalisis jawaban subyek penelitian dengan meneliti autentisitasnya berdasarkan data empiris yang ada. Peneliti menjadi fasilitator untuk menguji keabsahan setiap jawaban berdasarkan dokumen atau data lain, serta alasan yang logis. (Moleong, 2007: 87)

Dengan kata lain triangulasi diartikan sebagai pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang ada. Triangulasi dapat dilakukan terhadap sumber data, teknik pengumpulan data dan waktu. Teknik Triangulasi ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan yang sama pada setiap sumber. Hal yang menjadi pembanding antara lain:

- a. Hasil observasi dan hasil wawancara
- b. Perkataan informan di depan umum dan perkataan pribadi
- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen.

Dan pada penelitian ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan informan sesuai dengan kondisi lapangan yang menjadi objek penelitian. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007: 105) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Profil Kecamatan Sukajadi

Menurut Undang Undang No. 23 Tahun 2014 Pasal 224 ayat 1 Kecamatan dipimpin oleh seorang kepala kecamatan yang disebut Camat yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati/Walikota melalui sekretaris Daerah.

Menurut Undang Undang No. 23 Tahun 2014 Pasal 225 ayat 1 Camat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 224 ayat (1) mempunyai tugas:

- a. Menyelenggarakan urusan pemerintahan umum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (6);
- b. Mengoordinasikan kegiatan pemberdayaan masyarakat;
- c. Mengoordinasikan upaya penyelenggaraan ketenteraman dan ketertiban umum;
- d. Mengoordinasikan penerapan dan penegakan Perda dan Perkada;
- e. Mengoordinasikan pemeliharaan prasarana dan sarana pelayanan umum;
- f. Mengoordinasikan penyelenggaraan kegiatan pemerintahan yang dilakukan oleh Perangkat Daerah di Kecamatan;
- g. Membina dan mengawasi penyelenggaraan kegiatan Kelurahan dan/atau kelurahan;

- h. Melaksanakan Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah kabupaten/kota yang tidak dilaksanakan oleh unit kerja Perangkat Daerah kabupaten/kota yang ada di Kecamatan; dan
- i. Melaksanakan tugas lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Wilayah Kecamatan Sukajadi merupakan suatu wilayah hukum Kota Pekanbaru yang terletak di pusat Kota Pekanbaru dengan mengambil nama Sukajadi sebagai nama Kecamatannya. Nama tersebut mengandung makna dan arti asal usul berdirinya dari Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar sampai menjadi Kecamatan Sukajadi beberapa waktu lalu.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1987 tentang Perubahan Batas Wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Pekanbaru dengan Daerah Tingkat II Kampar dan Kabupaten Tingkat II Bengkalis. Setelah disempurnakannya pembagian Daerah Administratif dalam Daerah Kotamadya Daerah Tingkat II Pekanbaru tahun 1966 dengan adanya Surat Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Riau tanggal 20 September 1966 Nomor Kpts.151/IX/1966, dimana Kotamadya Pekanbaru dibagi dalam 6 (Enam) Wilayah kecamatan, yaitu: Kecamatan Pekanbaru Kota, Kecamatan Lima Puluh, Kecamatan Sukajadi, Kecamatan Senapelan, Kecamatan Sail, Kecamatan Rumbai Pesisir dan Kecamatan Rumbai.

Adanya Kecamatan Sukajadi ini, maka daerah Sukajadi yang tadinya di luar Wilayah Kotamadya, dimasukkan menjadi Wilayah Kotamadya. Kecamatan Sukajadi yang mempunyai luas wilayah 3,76 Km<sup>2</sup> yang terdiri dari 7 (Tujuh) Kelurahan, yaitu :

1. Kelurahan Jadirejo

2. Kelurahan Kampung Tengah
3. Kelurahan Kampung Melayu
4. Kelurahan Kedung Sari
5. Kelurahan Harjosari
6. Kelurahan Sukajadi
7. Kelurahan Pulau Karam.

Secara geografis Kecamatan Sukajadi yang merupakan salah satu kecamatan yang ada di Kota Pekanbaru mempunyai letak yang sangat strategis karena berada di Pusat Kota Pekanbaru. Sukajadi adalah sebuah Kecamatan di Kota Pekanbaru, Riau. Kecamatan Sukajadi salah satu kecamatan terpadat penduduknya di kota Pekanbaru, Sukajadi terletak di tengah kota Pekanbaru, dimana tempat domisili Kantor Gubernur Riau, Kantor Wali kota Pekanbaru dan Badan Pelayanan Terpadudan Penanaman Modal Kota Pekanbaru, sehingga Kecamatan Sukajadi merupakan sentral masyarakat mendapat pelayanan.

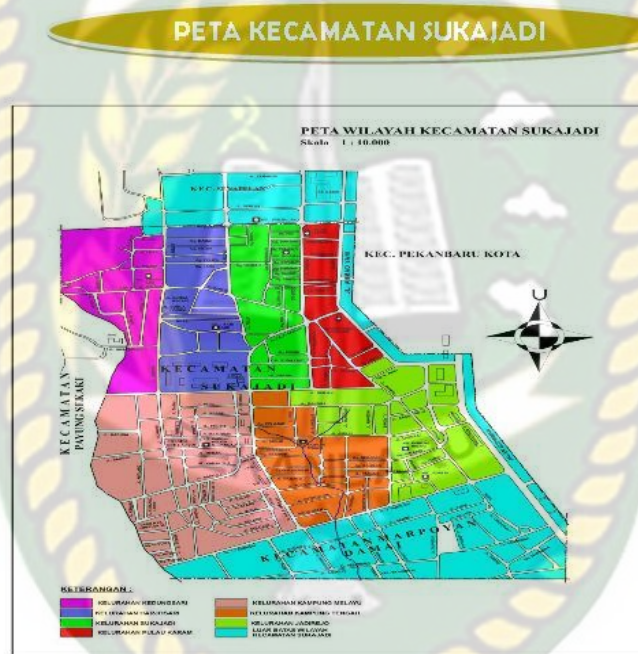
Perkantoran yang terdapat di Kecamatan Sukajadi: Kantor Gubernur, Kantor Wali kota, Kantor imigrasi, Badan Pelayanan Terpadu (BPTPM), BKPSDM Daerah Prov Riau, Dinas Perhub Prov. Riau, DLHK Prov Riau, Gedung Perpustakaan dan Arsip Prov Riau, komplek dan Kantor satuan Brimob dan lain-lain.

Di Kecamatan Sukajadi terdapat beberapa pusat perbelanjaan antara lain: Plaza Citra, Pasar tradisional Cik Puan dan juga pusat pertokoan dan lain-lain. Mayoritas Pekerjaan Masyarakat adalah pedagang, pegawai Negeri Sipil, TNI/POLRI. Ras masyarakat Kecamatan Sukajadi heterogen dengan berbagai suku antara lain melayu, Minang, Batak, Jawa, Bugis, Banjar, Tiong Hoa dan lain-lain.

Kecamatan Sukajadi berbatasan dengan :

1. Sebelah Barat: berbatasan dengan Kecamatan Payung Sekaki
2. Sebelah Timur: berbatasan dengan Kecamatan Pekanbaru Kota
3. Sebelah Utara: berbatasan dengan Kecamatan Senapelan
4. Sebelah Selatan: berbatasan dengan Kecamatan Marpoyan Damai

**Gambar 4.1**  
**Peta Kecamatan Sukajadi**



GAMBAR 1.2 Peta Wilayah Kecamatan Sukajadi

Visi adalah suatu gambaran yang ingin diwujudkan. Kecamatan Sukajadi dalam jangka panjang, maka visi Kecamatan Sukajadi adalah “Terwujudnya penyelenggaraan pemerintahan yang professional, amanah dan santun di Kecamatan Sukajadi dalam rangka mendukung Pekanbaru sebagai kota metropolitan yang madani.” MISI KECAMATAN SUKAJADI. Dalam mewujudkan visi Kecamatan Sukajadi diperlukan perumusan bagaimana usaha mencapainya.

Misi merupakan sesuatu yang harus dilaksanakan agar tujuan organisasi dapat terlaksana dan berhasil sesuai dengan visi yang ditetapkan. Dengan adanya Misi diharapkan seluruh pegawai dan pihak-pihak lain yang berkepentingan dapat mengenal, mengetahui peran dan program-program serta hasil yang akan diperoleh di masa yang akan datang. Adapun Misi Kecamatan Sukajadi, adalah :

1. Meningkatkan pelayanan prima kepada masyarakat;
2. Meningkatkan tata kelola pemerintahan yang baik;
3. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pembangunan, sosial kemasyarakatan dan K-3 ( Kebersihan, Keindahan dan Ketertiban );
4. Meningkatkan kerukunan umat beragama;
5. Meningkatkan usaha ekonomi masyarakat melalui pembinaan secara berkesinambungan;
6. Menciptakan PAD melalui retribusi dan pendapat lainnya sesuai dengan pelimpahan kewenangan yang telah diberikan.

Dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat, Kecamatan Sukajadi telah menetapkan MOTTO “Kami SIAP melayani” dengan maksud Kami akan selalu Santun, Ikhlas, Amanah dan Profesional dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat.

Tujuan adalah penjabaran/implementasi dari pernyataan Misi yang berisi tentang sesuatu (apa) yang akan dicapai atau dihasilkan pada jangka waktu 1 (satu) sampai 5 (lima) tahun. Sedangkan sasaran menggambarkan hal-hal yang ingin dicapai melalui tindakan-tindakan yang akan dilakukan dalam mencapai tujuan. Sasaran akan memberikan fokus pada penyusunan kegiatan yang bersifat spesifik, terinci dan dapat diukur serta dapat dicapai.

Kota Pekanbaru terletak pada ketinggian 10-50 m Di atas Permukaan Laut (DPL). Kawasan pusat kota, Kecamatan Sukajadi dan sekitarnya relatif datar dengan ketinggian rata-rata 10-20 m DPL. Kawasan yang relatif tinggi dan berbukit terutama di bagian utara kota, khususnya Kecamatan Rumbai dan Rumbai Pesisir dengan ketinggian rata-rata sekitar 50 m DPL. Sebagian besar wilayah Kota Pekanbaru (44%) mempunyai tingkat kemiringan 0-2% atau relatif datar termasuk Kecamatan Sukajadi. Kemiringan 0-2% termasuk dalam klasifikasi sangat layak bagi pengembangan semua kegiatan.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Informan Penelitian**

Setelah penulis melakukan penelitian selama kurang lebih dua bulan dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi langsung dan wawancara mendalam dengan beberapa narasumber yang berkaitan dengan penelitian ini.

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *Purposive sampling* dimana penulis menanyakan langsung pada narasumber yang sudah dianggap tau dan mengerti informasi yang akan penulis butuhkan dalam penelitian ini. Informan tersebut adalah:

- |               |                     |
|---------------|---------------------|
| 1. Nama       | : Bayu Dwi Purwanto |
| Usia          | : 15 Tahun          |
| Alamat        | : Jl. Sidomulyo     |
| Nama Orangtua | : Elnidawati        |
| Usia          | : 39 Tahun          |

2. Nama : Fadilla Sandy  
Usia : 15 Tahun  
Alamat : Jl. Melur Gg. Melur 1  
Nama Orangtua : Syafrizal Hendri  
Usia : 42 Tahun
3. Nama : Safar  
Usia : 19 Tahun  
Alamat : Jl. Sidomulyo  
Nama Orangtua : Rismanto  
Usia : 43 Tahun
4. Nama : Gilang Aryo Seto  
Usia : 14 Tahun  
Alamat : Jl. Sidomulyo  
Nama Orangtua : Sri Megawati  
Usia : 49 Tahun
5. Nama : M. Rafli Adryansyah  
Usia : 14 Tahun  
Alamat : Jl. Lili 2  
Nama Orangtua : Firdaus  
Usia : 53 Tahun
6. Nama : Tito Darma Winata  
Usia : 16 Tahun  
Alamat : Jl. Sidomulyo  
Nama Orangtua : Lungdri  
Usia : 50 Tahun

## 2. Hasil Wawancara Komunikasi Interpersonal Orangtua dengan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan *Game online* Di Warung Internet CS E-Sport:

### a. Pemahaman Orangtua terhadap *Game online*

Pengertian *game online* berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Elnidawati sebagai berikut:

“*game online* tuh permainan anak-anak nih di warnet tuh ha, kalau dulu kami tak ada main-main game-game macam ini. Ini tidak main lah depan komputer tuh di warnet. Berjam-jam main disitu, sampai maghrib kadang tak makan tak minum, main internet aja kerjanya, main game katanya, iya ramai kawannya disana, tapi komputernya sendiri-sendiri.”

*Game online* menurut penuturan ibu Elnidawati merupakan permainan yang dimainkan di warung internet dengan menggunakan komputer dan melalui jaringan internet. Permainan ini dimainkan secara individu dengan masing-masing anak satu komputer.

Manfaat *game online* yang diketahui orangtua berdasarkan wawancara dengan bapak Syafrizal Hendri sebagai berikut:

“manfaatnya mungkin bagi anak-anak nih hiburan bagi mereka, untuk ngisi-ngisi waktu luang, sama lah macam bapak waktu kecil dulu main juga, Cuma bedanya kami dulu mainnya di lapangan, di sawah, di sungai, kalau anak-anak nih mainnya di warnet. Zaman berubah, permainan pun dah canggih, pakai online pulak sekarang. dalam banyak kekurangan tentu ada juga kelebihanannya, anak saya tak pandai bahasa inggris, bagus pulak nilai bahasa inggrisnya, padahal saya tak ada les/kursus kan dia bahasa inggris, rupanya dia pandai gara-gara main *game online* katanya. Bagus lah ada juga manfaatnya sama dia.”

Menurut penuturan diatas orang tua menyadari beberapa manfaat *game online* yaitu sebagai wahana hiburan bagi anak, salah satu pilihan untuk mengisi waktu luang dengan bermain, walaupun berbeda dengan permainan saat orangtua masih muda, permainan zaman sekarang sudah sangat canggih dengan

menggunakan internet, serta dapat menambah pendidikan anak di bidang bahasa Inggris.

Apa saja dampak negatif *game online* bagi anak menurut penuturan orang tua dalam wawancara dengan bapak Rismanto sebagai berikut:

“dampak negatif ya,, hmmm... banyak lah dampaknya. Pertama mainnya pakai uang, kadang uang saku yang dikasih setiap hari tuh pun tak cukup sama anak-anak nih, kalau saya liat bayar main warnet nih tak lak semahal itu, ini karna lama dia main, makanya banyak bayarnya, sudah itu ada pulak yang dibelinyaa, chip-chip apa tuh katanya biar hebat mainnya. Kedua lagi tak bagus buat kesehatan, mata nih menghadap komputer tuh ajah terus, kita liat Hp aja terus pedih mata nih, apalagi ini yang mandang komputer aja berjam-jam. Parah lagi kadang tak makan siang, tak minum, awak duduk lama disitu, minum tidak, mau ginjal tuh kenak lama-lama. Terakhir dia jadi tak bersosialisasi sama lingkungan, mainnya sendiri aja ke warnet, duduk diam, tak ada bicara sama lingkungan nya, anak bisa jadi anti sosial, yang dia tau temannya dalam game tuh aja. Kalau dibiarkan terus anak jadi tak tau masa depannya mau jadi apa, ntah pulang sekolah tuh dia dirumah, bantu antak mamaknya kemana, atau main sama adek-adeknya.”

Dampak negatif yang dirasakan orangtua dari *game online* yang di mainkan anaknya adalah dampak secara perekonomian, uang saku yang diberikan setiap hari selalu tidak cukup bagi anak. Dampak lainnya yaitu pada kesehatan, anak dirasakan cenderung tidak menjaga kesehatan dengan bermain *game online*, diantaranya tidak makan siang, kesehatan mata yang selalu memandang komputer dalam waktu lama serta anak tidak mampu bersosialisasi dengan baik karna cenderung bermain secara individu dengan komputer. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bagi orangtua yang takut anaknya menjadi anti sosial karena tidak berinteraksi dengan lingkungannya.

Hal ini dibenarkan melalui pendapat orangtua Tito yang bernama Lungdri saat diwawancara dikediaman beliau pada Oktober 2010:

“pendapat saya tentang *game online*? Apa tuh main terus tak ada manfaat, mata rusak, barang hancur, duit habis, jadi tambah melawan sama

orangtua. Disuruh belajar malah tak mau, sibuk main game tuh aja. Dilarang dirumah malah lari main ke warnet, tak ingat nak balek tak pakai makan lagi. Badan tambah lah kurus. (nada mengeluh dan kesal)”.

Wawancara tersebut didapatkanlah hasil bahwa pandangan orangtua terhadap *game online* di warnet sangat negatif. Orang tua anak menyayangkan kegiatan bermain game di warnet yang dapat menimbulkan tindak kekerasan, berdampak bagi kesehatan serta ekonomi. Selain itu juga berdampak pada tingkah laku anak yang dinilai menjadi tidak sopan kepada orangtua.

Selain itu pada wawancara lainnya dengan orangtua dari Bayu yaitu Ibu Elnidawati pada Oktober 2019:

“saya tuh kasihan sama anak saya nih, masih sekolah kan sibuk sekolah, pulang dari sekolah malah sibuk juga main di warnet, sering saya tanya anak saya, apa tak bosan? Tak capek dia main seharian di warnet tuh tak pakai istirahat? Anak saya kalau sudah main suka lupa waktu”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut orangtua bertanya kepada anaknya bagaimana perasaan dan keadaan anaknya bosan atau lelah kah dalam bermain *game online*, menandakan orangtua merasa khawatir dengan keadaan anaknya yang suka bermain *game online*.

#### **b. Pemahaman Anak terhadap *Game online***

Pengertian *game online* berdasarkan hasil wawancara dengan Bayu Dwi Purwanto atau yang akrab disapa Bayu sebagai berikut :

“*Game online* itu sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game

terhubung dengan jaringan internet. cara bermainnya bisa pakai hp dan PC komputer tapi nyambung ke internet lah pokoknya”

Dengan ini dari hasil wawancara diatas, peneliti menganalisa atau menyimpulkan bahwa pengertian *game online* adalah Media online yang digunakan sebagai permainan atau sebuah permainan yang terhubung dengan jaringan internet.

Selain itu, pendapat lain tentang *game online* menurut hasil wawancara dengan Tito Darma Winata pada Oktober 2019:

“game multiplayer seluruh dunia, dimana permainan ini dimainkan oleh beberapa orang yang dihubungkan oleh jaringan internet dari berbagai belahan dunia, bisa main sama orang yang nggak kita kenal, *game online* itu seru buat dimainkan. Itu yang saya tau tentang *game online*”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa *game online* merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh banyak orang dari berbagai belahan dunia dengan menggunakan jaringan internet.

Adapun darimana mengenal *game online* ini seperti yang dipaparkan dalam hasil wawancara dengan Fadilla Sandy (September, 2019) yaitu:

“saya tau dari teman, diajak teman pergi main ke warnet trus dari situ saya liat-liat dulu apa yang dimainkannya, saya nonton orang main game dulu diyoutube, belajar sama kawan, tuh baru saya tengok saya pelajari. Baru lah saya main sendiri habis itu, saya buka akun sendiri.”

Bedasarkan hasil wawancara tersebut maka penggunaan *game online* mengenal permainan secara daring ini dari teman-temannya. Setelah melihat dan mempelajari mereka bermain *game online* sendiri. Selain berdasarkan hasil wawancara bersama M. Rafli Ardyansyah pada September 2019 yaitu :

“tau dari youtube dan facebook. Liat ada iklan di fb tuh trus liat status orang main itu kok seru kali keknya, di facebook orang ngomongnya game itu aja. Nonton youtube gitu juga, ada livestreaming di youtube, nonton orang maingame. Dari situ saya tau jadi pengen main juga”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Rafli menyebutkan bahwa dia mengenal *game online* melalui media sosial seperti *facebook* serta melalui tontonan youtube yang berisikan iklan serta tontonan berbagai jenis permainan secara online atau menggunakan internet.

Adapun alasan informan memainkan *game online* seperti yang diutarakan oleh Gilang Aryo Seto dalam wawancara pada Oktober 2019:

“saya main untuk ngisi waktu luang. Tak ada lagi yang bisa dimainkan, pulang sekolah main sama kawan bosan. Enak main ke warnet lagi, duduk aja depan komputer, main. Tak perlu panas-panas diluar. Kalo dah main warnet waktu luang jadi terisi, bahkan nggak berasa.”

Berdasarkan wawancara diatas maka alasan mengapa Gilang bermain *game online* adalah untuk mengisi waktu luang selepas pulang sekolah, bermian *game online* dipilih karena dinilai lebih mudah dibandingkan permainan lainnya yang dimainkan diluar ruangan yang panas. Permainan ini juga membuat waktu jadi tidak terasa.

Selain itu alasan yang diungkapkan berdasarkan wawancara dengan Safar pada September 2019 sebagai berikut:

“Awalnya saya bermain untuk sekedar hiburan. Lama-lama jadi keterusan, jadi semacam hobi dan rutinitas wajib. Saya bisa dapat teman baru, bisa terhubung dengan player lain dan memungkinkan saling berkontak. Chat sama kawan main game, nanya-nanya tentang game sama kawan baru”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, alasan lainnya yaitu bermain *game online* sebagai hiburan, lalu lama-kelamaan menjadi hobi dan rutinitas yang wajib

dilakukan, Safar menyatakan dengan bermain *game online* ia bisa mendapatkan teman baru sesama pemain dan memungkinkan untuk saling menghubungi.

Hal ini juga disampaikan melalui wawancara dengan Rafli (Oktober, 2019) mengatakan:

“saya ke warnet untuk menghilangkan rasa bosan, nggak tau mau ngapain lagi. Di warnet bisa main, murah lagi, paling Cuma bayar 3 ribu perjam, ambil paket sepuluh ribu langsung bisa main 5 jam. Daripada balek sekolah malah bingung. Main game di Hp malah nggak puas.”

Menurut penuturan Rafli, beliau merasa *Game online* dapat menghilangkan kebosanan setelah pulang sekolah, bermain di warnet lebih terasa puas dibandingkan bermain *game online* melalui telepon genggam.

Pengalaman yang dialami anak dalam bermain *game online* berdasarkan wawancara dengan Bayu Dwi Purwanto saat ditemui tengah bermain warnet pada (Oktober, 2019):

“pengalaman saya bang waktu main warnet nih banyak, pertama uang jajan selalu habis untuk main *game online* di warnet nih, kedua lupa makan, trus lagi saya sering bolos sekolah, parah lagi saya sering sakit bang gara-gara main warnet, keseringan mungkin, hehehe (tertawa).”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, anak menyadari dampak bermain *game online* melalui pengalamannya selama bermain *game online* di warung internet. pengalaman tersebut diantaranya:

- a. kehabisan uang saku
- b. lupa makan
- c. Sering bolos waktu sekolah

d. Sering terserang penyakit

Hal ini diperkuat oleh pendapat Tito Darma Winata tentang pengalamannya bermain *game online* di warnet sesuai hasil wawancara dengan pada (Oktober, 2019) sebagai berikut:

“saya pernah menghabiskan dana lebih dari satu juta demi game, selain itu saya juga pernah nonjok laptop gara-gara kalah main game, saya emosi karena kalah, kalo di warnet nggak berani lah bang, nanti ganti, kalo laptop punya sendiri berani. Geram bang kalo dah kalah tuh”

Melalui wawancara diatas dapat diketahui bahwa anak pernah menghabiskan dana dalam jumlah yang cukup besar hanya untuk sebuah permainan online. Anak juga menunjukkan perilaku yang cenderung mengarah pada kekerasan karena sudah berani memukul benda saat dirinya mengalami kekalahan.

Melalui wawancara dengan Fadilla Sandy dan Rafli, keduanya memberikan jawaban yang sama (September, 2019) menyebutkan:

“saya merasa terhibur bang dengan bermain *game online*, pengalaman yang gimana kali tuh tak ada lah kek nya, sama aja kek anak-anak lain waktu main warnet, paling lupa waktu, kadang saya main lebih dari 8 jam bg, sampe malam atau nggak bolos sekolah biar bisa puas mainnya. Main dari jam 10 pas warnet buka, sampai habis sholat isya, dah di telpon suruh balek atau di jemput, baru mau berhenti mainnya. Kalo tak ditanya mau aja main terus.”

Dari wawancara tersebut anak merasa terhibur saat bermain *game online* dan karena terlalu senang dan asyik bermain *game online* di warnet sampai lupa waktu dan tidak ingat pulang hingga dicari dan ditelpon orang tua. Jam bermain pun lebih dari 8 jam dalam 1 hari *nonstop*. Seperti wawancara dengan Safar pada Oktober 2019 yaitu:

“saya dapat berkomunikasi dengan baik dalam game, kan main game bisa ngobrol tuh bang, mau minta tolong apa sama teman dalam game tuh, misalnya nih, chip kita kurang, atau mau beli skin gimana caranya, beli UC, pokoknya dapat teman baru juga. Makin lama main malah makin jago mainnya”.

Berdasarkan wawancara tersebut dijelaskan bahwa anak dapat berkomunikasi dengan baik dengan temannya sesama gamers dalam fasilitas *game online* yang dapat berkomunikasi melalui suara dan chat selain itu anak mendapatkan teman baru dan bertambah hebat dalam bermain game.

Adapun manfaat yang dirasakan anak dalam bermain *game online* disampaikan oleh Fadilla Sandy dalam wawancara pada September 2019 dimana beliau mengatakan:

“ada bang manfaatnya bagi saya aja nih ya, nggak tau menurut anak lain kan setiap orang beda-beda, bagi saya main *game online* tuh bisa mengasah otak maksudnya kita bisa mikir cara main yang bagus biar menang strateginya apa, mengurangi stress sama melatih kemampuan bahasa inggris”.

Dari hasil wawancara tersebut dijelaskan bahwa manfaat *game online* bagi mereka yaitu dapat mengasah kemampuan berfikir serta mengurangi pikiran yang dapat menyebabkan stress serta dapat melatih kemampuan bahasa inggris, seperti hasil wawancara dengan Tito Darma Winata pada September 2019:

“ada lah manfaatnya, ketika saya SD, saya sangat benci pelajaran bahasa Inggris. Akibat lama kelamaan main *game online* dimana terdapat player yang menggunakan bahasa Inggris membuat saya ingin berkomunikasi lebih banyak dengan mereka dengan menggunakan bahasa Inggris, jadi nya saya belajar, dengar mereka bicara apa, trus cari tau arti kata istilah bahasa

Inggris yang ada dalam game, misalnya *follow me* (ikuti aku) banyak lagi bang”.

Dari wawancara tersebut menjelaskan bahwa ia awalnya sangat membenci pelajaran bahasa Inggris, namun setelah bermain *game online* dia mulai belajar memahami bahasa yang digunakan pemain lainnya dalam bahasa Inggris mengingat pemain tersebut berasal dari berbagai negara lain.

Pandangan *game online* dari sudut pandang anak berbeda dengan pandangan orang tua, bagaimana tanggapan orangtua tentang bermain *game online* berdasarkan wawancara dengan Tito pada Oktober 2019:

“mereka bilang *game online* menyebabkan kekerasan padahal tidak semua game mengandung unsur kekerasan, nggak semua game kelahi, berantem, pukul-pukul, tembak-tembak, mungkin mereka bilang gitu karna saya pernah nonjok laptop gara-gara kalah waktu main *game online*, jadi mereka udah mandang buruk efek main game”.

Dalam wawancara tersebut anak menyadari pandangan buruk orang tua terhadap bermain *game online*, namun anak menyangkal bahwa tidak semua game mengandung unsur kekerasan dan secara tidak langsung membenarkan pendapat orang tua bahwa ada beberapa game yang mengandung unsur kekerasan didalamnya. Orang tua berpendapat seperti itu karena sudah mendapatkan dampak dari bermain *game online*.

### c. Komunikasi yang dilakukan Orangtua dalam Mengurangi Kecanduan *Game online* pada Anak

Berangkat dari kekhawatiran orangtua terhadap kecanduan *game online* yang dialami anaknya maka orang tua melakukan komunikasi dengan anaknya

dengan cara sebagaimana dalam wawancara dengan Gilang Aryo Seto pada Oktober 2019:

“seringnya saya diomeli mamak, kalau dah keseringan ke warnet trus udah kelamaan gitu saya pernah dijemput sama mamak. Bolehnya main kalau hari minggu aja, saya tak dilarang main, boleh aja tapi jangan sering-sering. Kalau dah dijemput ke warnet tandanya dah dicariin kali tuh, siap-siap aja kena marah. Malu bang disusul ke warnet”.

Dalam hasil wawancara tersebut anak menyadari orangtua akan memarahi apabila sudah keterlaluhan dalam bermain *game online* diwarnet. Cara orangtua dalam membatasinya yaitu dengan mendatangi langsung warnet tempat anak bermain dan menyuruhnya pulang, anak akan ikut pulang dan merasa malu, dan anak akan menyadari apabila udah terlalu lama bermain akan berdampak dimarahi orangtua. Selain itu menurut Lungdri pada wawancara Oktober 2019:

“saya nasehati anak saya, mengajak dan mengingatkan untuk sholat 5 waktu karena itu lebih penting daripada main game. Saya panggil dia kalau dah masuk waktu sholat, saya ajak sholat dulu, kalau udah saya nasehati gitu mungkin bisa mengurangi waktu dia main game karena dia sibuk ibadah juga”.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut cara orang tua berkomunikasi dengan anaknya dengan melakukan pendekatan agama. Berkomunikasi dengan memberikan nasihat dan ajakan untuk melakukan ibadah sholat. Mengingatkan anak bahwa ibadah lebih penting daripada bermain.

Lain halnya dengan cara dari bapak Syafrizal Hendri pada wawancara September 2019:

“saya kasih perhatian penuh ke anak, mungkin saya sering kecolongan, anak sering main ke warnet waktu saya lagi kerja, setiap hari saya dengar

dia mainnya ke warnet aja. Jadi saya sadar mungkin perhatian dirumah kurang, jadi saya nasehati, kasih pengertian kalau bermain *game online* secara terus menerus itu tak baik untuk keehatan. Sering juga saya kasih saran mending olahraga aja dilapangan, main voly atau basket, lebih sehat, badan ada juga bergerak”.

Wawancara tersebut menjelaskna bahwa orang tua melakukan komunikasi dengan pendekatan pengalihan menjadi kegiatan lain selain bermain game di warnet, misalnya olahraga dilapangan seperti bola volly dan lain sebagainya.

Sudut pandang orangtua berbeda dengan sudut pandang anak, seperti dijelaskan oleh Gilang pada wawancara Oktober 2019:

“awalnya aja orangtua marah, kalau udh nggak marah lagi main lagi, pas dimarahi tuh emang agak dikurangi dikit mainnya, misalnya main Cuma satu jam aja. Kalau mamak lengah ngulang lagi, kadang udah nggak ada lagi dimarahi, mungkin udah capek melarang. Tak mau dengar juga. Jadi tak ada mamak marah lagi. Dibiarkannya aja”.

Pada wawancara tersebut anak mendengarkan nasihat orangtua apabila sesudah dimarahi dan diperingatkan orangtua, namun setelah orangtua lengah dalam memperhatikan anak, mereka mulai kembali bermain warnet sampai lupa waktu.

Untuk pengaruh nasihat dan komunikasi yang dilakukan orang tua dalam mengurangi kecanduan anak dalam bermain *game online* di warnet berdasarkan hasil wawancara dengan seluruh informan anak yang kecanduan *game online* menyatakan bahwa nasehat tersebut tidak berpengaruh pada mereka. Anak akan kembali bermain warnet saat orangtua lengah dan tidak memperhatikan, bahkan dalam wawancara dengan Tito Darma pada Oktober 2019:

“nggak ngaruh bang, tambah dilarang tambah penasaran, pengen coba game lain lagi malah, sering ke warnet jadinya. Setiap hari. liat kawan main ke warnet tuh jadi ikut juga kesana, apalagi warnet dekat rumah tuh banyak pula, orang mainnya itu aja. Gimana mau berhenti jadinya”.

Hasil wawancara tersebut menyatakan komunikasi dengan anak pada dasarnya sudah berhasil, namun anak akan kembali bermain *game online* karena faktor lingkungan.

Upaya komunikasi dengan anak yang dilakukan oleh bapak Firdaus sesuai dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“namanya juga anak-anak, makin dilarang makin jadi, saya komunikasi dengan dia dengan cara mengingatkan saja kalau sudah kelewatan, baru saya tegur. Saya rasa cara ancaman masih efektif, saya peringatkan, uang saku saya potong, saya suruh ibunya pantau terus, itu saya bilang terus terang sama anak, saya jelaskan, nak, kamu nih masih muda, masa depan masih panjang, badan masih mau dipakai lama, mumpung masih sehat itu dijaga, nanti dah berkaca mata macam bapak, udah payah menengok, membaca, baru menyesal. Uang bapak bukannya banyak, bagus dipakai untuk yang bermanfaat, main game tuh boleh, tapi jangan kelewatan, main sebentar aja, atau pas hari minggu mainlah sepuasnya asal jangan lupa waktu. Habis pulak duit untuk beli hal-hal tak penting dalam game tuh. Saya kasih pengertian dengan kasih pandangan sesuai realita.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas, orangtua berkomunikasi dengan anak dengan cara memberikan pengertian tentang dampak *game online* sesuai dengan realitas yang terjadi. Memberikan contoh nyata kepada anak apa saja yang akan terjadi jika anak sudah melewati batas dalam bermain *game online*, orangtua memberikan batasan dalam bermain *game online* dengan batas jam tertentu atau hanya sebentar dan pada hari libur sekolah atau hari minggu bisa bermain sepuasnya asalkan tidak lupa waktu.

Cara lain dari ibu Sri Megawati dalam memberikan pengertian kepada anaknya untuk tidak bermain *game online* secara terus-menerus berdasarkan hasil wawancara sebagai berikut:

“saya sebenarnya sudah capek marah-marah. Dia juga tak didengarnya. Adalah dia main cuma sebentar, kadang kan saya lengah juga, mulai dia lama di warnet tuh lagi, intinya komunikasi saya tuh harus terus saya lakukan, biar dia ingat terus, saya bilang, nak... pulang sekolah nanti pulang dulu kerumah ya, nanti mama masak makanan kesukaan gilang. Itu biar dia pulang kerumah dulu pas pulang sekolah, biar nggak langsung ke warnet. Lumayan lah dia pulang dulu, dah pulang nanti saya bicara lagi, Gilang... nanti habis makan mau apa? Saya tanya gitu kan, mau tidur siang aja atau mau pergi sama mama? Saya kasih dia pilihan kegiatan lain selain bermain. Terus terang kalau melarang untuk tidak main *game online* sama sekali itu memang nggak bisa. Anak zaman sekarang emang dunianya itu. Yang penting jangan kecanduan aja, itu aja yang dilakukannya, lupa sekolah, lupa makan. Saya pelan-pelan kasih pengertian terus. Intinya komunikasi itu setiap hari. Kalau kita diam dia balek lagi kek gitu.”

Pada wawancara tersebut ibu Sri Megawati mengatakan komunikasi yang dilakukan dengan anak harus dilakukan secara terus-menerus setiap hari. Anak akan melupakan nasehat orangtua apabila sudah bermain *game online*, untuk itu orangtua senantiasa mengingatkan anak setiap harinya. Perhatian kecil terhadap anak akan mengalihkan anak dari bermain *game online*, seperti yang dilakukan ibu Sri yaitu meminta anaknya pulang kerumah setelah pulang sekolah karena ibunya memasak makanan kesukaan anak, hal ini untuk menghindari anak yang langsung pergi ke warung internet selepas pulang sekolah. Selain itu ibu Sri juga memberikan pilihan kegiatan lain yang mungkin saja dilakukan anak selain bermain *game online* misalnya tidur siang atau pergi bersama ibunya kesuatu tempat. Hal ini untuk mengurangi kebiasaan anak bermain *game online*.

Komunikasi interpersonal berupa diskusi juga telah dilakukan antara orangtua dengan anak, menurut penuturan bapak Lungdri dalam wawancara sebagai berikut:

“saya ada komunikasi dengan anak, jadi anak saya saya panggil, saya tanya. Apa bagusnya *game online* ini sehingga kamu mau main game ini berjam-jam gitu sampai lupa waktu? Anak saya jawab, gamenya seru pak bikin nagih, kita bisa tau tentang jenis senjata, istilah-istilah bahasa Inggris, aku pun bisa bicara bahasa Inggris sama bule dalam game itu, yang main dari berbagai negara. Ada juga pak orang yang main game bisa jadi kaya, beli mobil bagus dari main game. Saya pun berdiskusi dengan anak kok bisa main game dapat uang, ternyata mereka bisa jual beli apa itu istilah anak saya itu, chip atau apa itu. Jadi gamenya kalau sudah hebat bisa dijual sama orang juga. Trus saya juga nasehatin, tapi kalau kamu mainnya sampai malam seperti itu bisa merugikan kamu juga, nanti kalau main terus, nggak ingat makan bisa sakit, nggak ada belajar juga nggak pintar. Jadi saya diskusi sama anak biar bisa mencapai kesepakatan sama dia. akhirnya saya sama anak jadi punya kesepakatan, dia boleh main ke warnet, asal paling lama 3 jam, uangnya saya nggak kasih, sisihkan sendiri dari uang jajan, dan dia nggak boleh nggak jaga kesehatan dan bolos sekolah. Harus tetap belajar. Anak saya mengiyakan syarat yang saya kasih. Tapi kadang ada juga lah saya liat dia bablas juga mainnya.”

Hasil wawancara tersebut menunjukkan adanya diskusi antara orangtua dan anak tentang kesepakatan dalam bermain *game online*. Orangtua berusaha memahami anak dengan cara menanyakan informasi tentang *game online* dan apa sebenarnya yang melatarbelakangi anaknya bermain *game online*. Berdasarkan komunikasi secara interpersonal tersebut didapatkan suatu kesepakatan dan kesepahaman dengan anak, bahwa bermain *game online* juga bisa berdampak positif dan anak diizinkan bermain *game online* dengan beberapa syarat tertentu, diantaranya, anak tidak boleh bermain game lebih dari 3 jam dalam 1 hari. Uang untuk bermain *game online* disisihkan sendiri dari uang saku, orangtua tidak akan memberi uang lebih untuk bermain *game online*, tidak boleh bermain game

langsung saat pulang sekolah, harus pulang dulu kerumah, selalu menjaga kesehatan dan tetap belajar serta tidak membolos sekolah.

Hasil observasi penulis dilapangan, penulis mengamati rutinitas anak dalam bermain *game online* di warung internet. penulis juga melihat bagaimana orangtua anak mendatangi warung internet dan memarahi anaknya untuk ikut pulang bersama ibu tersebut dan meminta anak menghentikan aktivitas bermain *game online*. Pada saat mendatangi warung internet ibu berdiri disamping anak, saat anak sudah menyadari kedatangan orangtuanya, anak langsung mengerti bahwa orangtuanya sudah marah. Anak takut kemarahan orangtua semakin menjadi sehingga anak menghentikan permainannya. Terlihat anak sangat malu didatangi oleh ibunya. Ibu tersebut memarahi anak dengan mengomeli anak dan tidak berhenti bicara sampai anak ikut pulang kerumah.

Sesampainya didepan rumah, anak disuruh masuk kedalam rumah dan disuruh makan serta membersihkan diri atau mandi. Setelah itu barulah si ibu berbicara dengan anak, menasehati agar tidak bermain *game online* terus menerus dan lupa waktu. Anak hanya diam dan tidak menanggapi kemarahan ibu, karena mengerti akan kesalahannya serta tidak ingin kemarahan si ibu berlarut-larut sehingga berujung kepada hukuman. Anak akan menimpali pembicaraan ibu apabila orangtua menuduh anak melakukan hal-hal yang tidak dilakukan oleh si anak, ia akan membela dirinya dengan membantah perkataan orangtua. Selain itu anak juga berusaha menjelaskan kepada orangtua tentang apa yang dilakukannya dalam bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut komunikasi interpersonal orangtua dengan anak dalam upaya mengurangi kecanduan *game online* di warnet CS E-Sport adalah:

1. *Game online* merupakan sarana permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet
2. Mengenal *game online* dan bermain ke warnet internet karena diajak oleh teman-teman.
3. Alasan bermain *game online* di warnet karena bosan, ingin mengisi waktu luang dan mencari hiburan.
4. Pengalaman saat bermain *game online* yaitu kurangnya uang saku (dampak ekonomi), lupa makan (dampak pada kesehatan) serta bolos sekolah (dampak pada pendidikan), selain itu membantah orangtua (dampak tingkah laku).
5. Komunikasi interpersonal dalam bentuk nasehat kepada anak dimana isi pesan yang disampaikan dalam komunikasi tersebut yaitu nasehat tentang kesehatan, agama, pendidikan dan lainnya, memberikan pandangan kepada anak akan bahaya dari *game online*.
6. Cara berkomunikasi dengan memarahi anak apabila sudah melewati batas. Orangtua mendatangi warnet tempat anak bermain dan mengajak pulang. Cara ini untuk memberikan efek jera, anak akan malu dengan teman-temannya.
7. Komunikasi dalam bentuk memberikan perhatian kepada anak, walaupun anak akan tetap bermain disaat orangtua lengah dan tidak memperhatikan. Untuk itu komunikasi tidak bisa dilakukan hanya sekali namun harus dilakukan secara terus-menerus.

8. Komunikasi dengan anak dengan memberikan contoh dampak sesuai dengan realitas yang terjadi apabila terlalu sering bermain *game online*.
9. Komunikasi yang dilakukan dengan anak harus dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang setiap hari, agar anak tetap mengingat untuk tidak bermain dalam jangka waktu yang lama. Selain itu juga komunikasi dengan mengalihkan perhatian anak pada kegiatan lain selain bermain *game online*.
10. Memberikan sanksi pada anak apabila sudah melewati batas dalam bermain *game online* dengan cara mengurangi jumlah uang saku kepada anak sehingga dia tidak memiliki uang untuk bermain *game online*.
11. Orangtua memahami anak juga butuh bermain dan hiburan maka dari itu orangtua hanya mengingatkan dan memberikan teguran apabila anak sudah melewati batasnya dalam bermain *game online*. Agar dampak dan pengaruh *game online* tidak terlalu besar kepada anak.
12. Orangtua melakukan komunikasi interpersonal dengan anak dengan cara berdiskusi tentang dampak *game online* baik positif maupun negatif, sehingga dari diskusi tersebut tercapai sebuah kesepakatan dengan anak yaitu anak tidak boleh bermain game lebih dari 3 jam dalam 1 hari. Uang untuk bermain *game online* disisihkan sendiri dari uang saku, orangtua tidak akan memberi uang lebih untuk bermain *game online*, tidak boleh bermain game langsung saat pulang sekolah, harus pulang dulu kerumah, selalu menjaga kesehatan dan tetap belajar serta tidak membolos sekolah.

### C. Pembahasan Penelitian

Seperti yang dijelaskan oleh bab sebelumnya yaitu BAB II Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal (Burgon & Huffner, 2002:41):

5) Sensasi, yaitu proses menangkap stimulus (pesan/informasi verbal maupun non verbal). Pada saat berada pada proses sensasi ini maka panca indera manusia sangat dibutuhkan, khususnya mata dan telinga.

Komunikasi interpersonal orangtua dan anak seringkali terjadi saat anak sudah dinilai keterlaluannya memainkan *game online*. Pada unsur sensasi ini yang memulai komunikasi atau komunikator adalah orangtua dengan komunikan adalah anak. Pada saat penyampaian pesan yang terjadi adalah anak menerima pesan dalam intonasi atau nada marah dari orangtua. Sensasi yang diterima tidak hanya melalui mata namun juga melalui telinga. Anak melihat ekspresi orangtua yang marah saat mendatangi warung internet tempat anak bermain, dengan seksama anak mendengar pesan apa yang disampaikan orangtua diantaranya menyuruh anak untuk segera pulang dan berhenti main *game online*. Anak yang masih menghormati orangtuanya merasa takut atas kemarahan orangtuanya tersebut selain itu anak juga merasa malu dengan teman-temannya yang ada di warung internet jika kemarahan orangtuanya tidak terkendali. Saat komunikasi terjadi di rumah, maka orang tua menyampaikan segala yang orangtua rasakan, isi pesan berupa larangan, keluhan, dampak serta keinginan orangtua

terhadap anak. Seringkali komunikasi interpersonal yang terjadi dirumah adalah orangtua mengingatkan anak agar tidak bermain *game online* melebihi batas. Ayah atau ibu mengajak anak duduk dan bicara mengenai sikap anak yang kecanduan atau terlalu berlebihan dalam memainkan *game online*. Sensasi yang dirasakan akan lebih santai karena orangtua tidak melibatkan emosi saat berkomunikasi. Saat berada dirumah pesan dirasakan akan lebih mudah sampai dan didengar karena komunikasi interpersonalnya lebih intens dan tanpa gangguan.

- 6) Persepsi, yaitu proses memberikan makna terhadap informasi yang ditangkap oleh sensasi. Pemberian makna ini melibatkan unsur subyektif. Contohnya, evaluasi komunikasi terhadap proses komunikasi, nyaman tidakkah proses komunikasi dengan orang tersebut.

Anak mendengarkan pesan yang disampaikan orangtua, orangtua yang mengatakan agar anak mengurangi bermain *game online* dengan alasan kesehatan mata apabila terus menerus bermain dan memandang komputer dalam waktu yang lama akan berimbas pada kesehatan mata anak dan kesehatan lambung karena lupa makan, waktu belajar yang berkurang karena sering bermain game serta uang saku yang tidak pernah cukup untuk bermain *game online*. Anak mempersepsikan itu sebagai bentuk perhatian orangtua sehingga tidak ada perlawanan dari anak berupa bantahan atau rasa

kesal dan marah. Anak duduk dan mendengarkan pesan-pesan yang disampaikan orangtua dan membuat beberapa kesepakatan dengan orangtua tentang bermain *game online*. Komunikasi berjalan lancar dan nyaman apabila orangtua dan anak tidak melibatkan emosi pada saat berkomunikasi. Saat dirumah kemarahan orangtua sudah mereda, saat sudah tenang barulah orangtua memulai pembicaraan. Anak yang sudah merasa bersalah akan mengikuti apa yang dikatakan orangtua. Dalam prosesnya komunikasi interpersonal secara keseluruhan anak tidak melawan atau membantah perkataan orangtua, hanya pada prasangka tertentu atau pesan tertentu yang menurut anak harus diluruskan, misalnya saat berbicara tentang anak yang memiliki sifat kasar dan keras karena bermain *game online*, anak berpendapat bahwa itu bukan dikarenakan bermain *game online* atau meniru kekerasan dalam *game online*.

Orangtua yang tidak paham atau tidak mengerti kemana uang saku yang diberikan kepada anak dihabiskan mengingat uang tersebut bukan untuk membeli makanan atau keperluan lain. Anak menggunakan uang tersebut untuk bermain *game online*. Anak menjelaskan kepada orangtua bahwa uang tersebut bukan hanya untuk membayar pada sewa komputer dan internet saja, namun anak membeli beberapa kelengkapan untuk bermain game. Pengertian dan pemahaman yang diberikan anak tersebutlah yang

menjadikan orangtua dan anak memiliki kesepakatan, untuk bermain *game online* saat libur atau hari minggu saja, atau boleh bermain dihari biasa asal tidak lebih dari waktu yang sudah ditetapkan, anak harus tetap menjaga kesehatan dengan makan teratur serta tidak mengurangi waktu belajar atau bolos sekolah.

7) Memori, yaitu proses penyimpanan informasi dan evaluasinya dalam kognitif individu. Kemudian informasi dan evaluasi komunikasi tersebut akan dikeluarkan atau diingat kembali pada suatu saat, baik sadar maupun tidak sadar. Proses pengingatan kembali ini yang disebut sebagai *recalling*.

Kesepakatan yang sudah dibuat antara anak dan orangtua akan selalu diingat oleh keduanya. Pada kenyataannya, walaupun anak selalu mengingat informasi yang diberikan orangtua, jika orangtua lengah atau sudah sibuk pada pekerjaannya, anak kembali bermain *game online* melebihi batas. Ada beberapa hal yang membuat anak melupakan atau mengabaikan informasi tersebut diantaranya, adanya dorongan dari lingkungan, melihat teman-teman bermain *game online* maka anak menjadi ingin juga memainkan gamenya, selain itu anak membutuhkan orangtua yang selalu mengingatkan anak agar tidak melebihi batasnya dalam bermain *game online* seperti pengalihan kegiatan atau mencari kegiatan baru selain bermain *game online* dan sebagainya. Dalam proses *recalling* atau mengingat kembali anak kadang membatasi diri dengan mengingat

kemarahan orangtua apabila ia bermain melewati batas kesepakatan. Hal yang terjadi dilapangan, anak akan selalu lupa karena terlalu senang memainkan *game online*.

- 8) Berpikir, yaitu proses mengolah dan memanipulasi informasi untuk memenuhi kebutuhan atau menyelesaikan masalah. Proses ini meliputi pengambilan keputusan, pemecahan masalah dan berfikir kreatif. Setelah mendapatkan evaluasi terhadap proses komunikasi interpersonal maka ada antisipasi terhadap proses komunikasi yang selanjutnya.

Berdasarkan semua proses interaksi dan komunikasi antara orangtua dan anak dengan cara bertukar pikiran, apa yang diinginkan anak dan apa yang diharapkan orangtua maka terbentuklah kesepakatan yang sudah sama-sama disepakati oleh orangtua dan anak. Anak boleh bermain game, namun tidak boleh melewati batasan tertentu yaitu anak tidak boleh bermain game lebih dari 3 jam dalam 1 hari. Uang untuk bermain *game online* disisihkan sendiri dari uang saku, orangtua tidak akan memberi uang lebih untuk bermain *game online*, tidak boleh bermain game langsung saat pulang sekolah, harus pulang dulu kerumah, selalu menjaga kesehatan dan tetap belajar serta tidak membolos sekolah. Pada proses aplikasinya anak yang lengah dan melupakan kesepakatan dengan orangtua menyadari bahwa orangtua pasti akan marah jika ia pulang kerumah nantinya maka anak akan

mecari alasan lain saat pulang kerumah, tidak jarang anak berbohong untuk menutupi kenyataan bahwa ia bermain *game online*. Selain itu ada juga yang jujur dan terbuka terhadap orangtua tentang ia yang bermain *game online* dan menghabiskan seluruh uang sakunya. Hal ini akan berdampak pada orangtua yang kembali marah dan menasehati anak serta tidak jarang pula memberikan sanksi kepada anak. Anak yang sudah merasa bersalah merasa dirinya pantas dihukum. Anak mengatakan kepada orangtua dia bersalah dan akan menerima hukuman dari orangtua. Anak juga berkata pada orangtua untuk berjanji tidak akan melakukannya lagi, hal ini dilakukan dengan tujuan menghentikan kemarahan orangtua yang akan berlarut-larut hingga menjadikan anak jengah dan bosan mendengarkan perkataan orangtua dan mengurangi sanksi atau hukuman yang akan diberikan oleh orangtua.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan bahwa dalam proses komunikasi interpersonal orangtua dan anak untuk mengurangi kecanduan game online anak memenuhi unsur-unsur komunikasi interpersonal sebagai berikut:

13. Sensasi. Komunikasi interpersonal orangtua dan anak seringkali terjadi saat anak sudah dinilai keterlaluannya memainkan game online. Pada unsur sensasi ini yang memulai komunikasi atau komunikator adalah orangtua dengan komunikan adalah anak. Pesan yang disampaikan melalui verbal atau non-verbal. Orangtua dengan ekspresi marah kepada anak sudah menunjukkan bahwa orangtua tidak setuju dengan perilaku anak yang bermain game online secara berlebihan. Selain itu pesan secara verbal seperti larangan, dampak yang ditimbulkan dari game online, keluhan serta keinginan orangtua terhadap anak disampaikan melalui unsur sensasi ini.
14. Persepsi. Anak mendengarkan pesan yang disampaikan orangtua, orangtua yang mengatakan agar anak mengurangi bermain game online dengan berbagai alasan. Anak mempersepsikan itu sebagai bentuk perhatian orangtua sehingga tidak ada perlawanan dari anak berupa bantahan atau rasa kesal dan marah. Komunikasi berjalan lancar dan nyaman apabila orangtua dan anak tidak melibatkan emosi pada saat berkomunikasi.

15. Memori. Kesepakatan yang sudah dibuat antara anak dan orangtua akan selalu diingat oleh keduanya. Pada kenyataannya, walaupun anak selalu mengingat informasi yang diberikan orangtua, jika orangtua lengah atau sudah sibuk pada pekerjaannya, anak kembali bermain game online melebihi batas. Dalam proses *recalling* atau mengingat kembali anak kadang membatasi diri dengan mengingat kemarahan orangtua apabila ia bermain melewati batas kesepakatan. Hal yang terjadi dilapangan, anak akan selalu lupa karena terlalu senang memainkan game online.

16. Berpikir. Berdasarkan semua proses interaksi dan komunikasi antara orangtua dan anak dengan cara bertukar pikiran, apa yang diinginkan anak dan apa yang diharapkan orangtua maka terbentuklah kesepakatan yang sudah sama-sama disepakati oleh orangtua dan anak. Pada unsur ini terciptalah kesepakatan antara orangtua dan anak tentang bermain game online yaitu anak tidak boleh bermain game lebih dari 3 jam dalam 1 hari. Uang untuk bermain *game online* disisihkan sendiri dari uang saku, orangtua tidak akan memberi uang lebih untuk bermain *game online*, tidak boleh bermain game langsung saat pulang sekolah, harus pulang dulu kerumah, selalu menjaga kesehatan dan tetap belajar serta tidak membolos sekolah.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa masukan yang peneliti berikan kepada orangtua dan anak, seperti berikut ini:

1. Disarankan kepada orangtua agar memberikan perhatian penuh kepada anak secara terus menerus agar anak dapat mengurangi kecanduan game online.
2. Disarankan kepada orangtua untuk melakukan bimbingan kepada anak, karena tidak semua bermain game online berdampak buruk, salah satunya game online dapat mengasah kemampuan bahasa Inggris anak serta cara berkomunikasi pada anak selain itu game online juga dapat diarahkan kepada hal-hal positif misalnya untuk ikut kejuaraan atau perlombaan e-sport.
3. Disarankan kepada orangtua agar lebih dalam lagi melakukan pendekatan kepada anak agar tidak kembali terpengaruh lingkungan untuk bermain game online.
4. Disarankan kepada anak yang kecanduan bermain game online agar mendengarkan nasehat orangtua karena pesan yang disampaikan oleh orang tua sangat bermanfaat bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi dan Uhbiyati, Nur. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT, Bounabooks.
- Alo liliweri. 1997. *Komunikasi Antar-Pribadi*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbosa Rekatama Media. Bandung.
- Arifin, Anwar. 2017. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Simbiosia. Bandung.
- Bungin, Burhan. 2003. *Metode Penelitian kualitatif*, Predana Mulia, Jakarta.
- Burgon & Huffner. 2002. *Human Communication*. London: Sage Publication
- Darin E. Hartley, 2001. *Selling E-Learning*, American Society for Training and Development.
- Desmita, R. 2008. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- DeVito, Joseph A. 2007. *The Interpersonal Communication*. Book.edisi 11. Pearson Educations, Inc
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- \_\_\_\_\_. 2011. *Dinamika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Hurlock, Elizabeth B., 1980, “*Development Psycology, A Life-Span Approach, Fifth Edition*”, Diterjemahkan oleh Istiwidayanty, Soedharwo, McGraw-Hill, Inc.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset komunikasi*. Jakarta : Kencana.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Widya Padjajaran Bandung
- LaQuey, Tracy, Sahabat Internet: Pedoman bagi Pemula untuk Memasuki Jaringan Global, edisi 2, ITB, Bandung, 1997
- Muhamad, Arni, (2002), *Komunikasi Organisasi*, PT. Bumi Aksara, Jakarta.

Mulyana, Deddy. 2004. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. Remaja Rosdakarya. Bandung

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Moleong, Lexy. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT. Remaja Rosdakarya. Bandung

Nurjaman, Kadar dan Umam, Khaerul. 2012. *Komunikasi dan Public Relations*. Pustaka Setia. Bandung.

Poloma, M. Margaret, 2000. *Sosiologi Kontemporer*, CV. Rajawali. Jakarta.

Ruslan, Rosady. 2002. *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi Konsep Aplikasi*. PT. Raja Grafindo Perseda. Jakarta

Sofyan, S Willis. 2010. Remaja dan Masalahnya. Bandung: CV Alfabeta.

Wirawan, Sarwono, Sarlito. 2012. *Individu Dan Teori-Teori Psikologi Sosial. Psikologi Sosial*, Balai Pustaka, Jakarta.

Widjaya. 2000. *Ilmu Komunikasi, Pengantar Studi*. Rineka Cifta, Jakarta.

Website :

<http://www.wartabromo.com/2018/03/06/kecanduan-game-online-pelajar-mts-mencuri-di-rumah-anggota-tni/>

<https://radarmojokerto.jawapos.com/read/2018/01/25/43498/gara-gara-kecanduan-game-online-siswa-smp-pukuli-kepala-sendiri>

[www.kominfo.go.id/SIARAN PERS NO. 53/HM/KOMINFO/02/2018](http://www.kominfo.go.id/SIARAN_PERS_NO.53/HM/KOMINFO/02/2018)

[www.liputan6.com/teknologi/read](http://www.liputan6.com/teknologi/read)

<http://www.gameonline.com/pages/ketagihan/110014695702521> Mappaleo, Akbar. 2009. Tanpa Judul (Online) (diakses pada Selasa 08 Oktober 2013 pukul 12.07 WIB)

Jurnal:

Kusumawardhani, S.P. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit*. Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga. 4 (2), 154-163. (<http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>)



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau