

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**KARATERISTIK KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
ORANGTUA DAN ANAK DALAM UPAYA MENGATASI  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK**

**SKRIPSI**

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



**VINI ELVIONITA**

NPM : 179110067  
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2022**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Vini Elvionita  
Npm : 179110067  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Judul Penelitian : Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Anak

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub bab 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, 03 Juni 2022

Menyetujui  
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr. Fatmawati, S.IP., M.M)

Pembimbing

(Al Sukri, M.I.Kom)



UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

LEMBAR  
PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

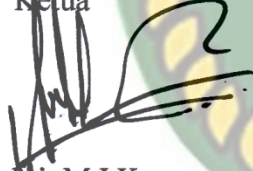
Nama : Vini Elvionita  
NPM : 179110067  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Sidang : Kamis, 07 April 2022  
Judul Penelitian : Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Anak

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, 03 Juni 2022

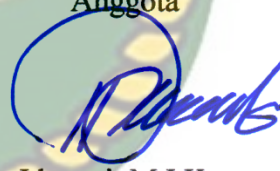
Tim Skripsi

Ketua



Al Sukri, M.I.Kom

Anggota



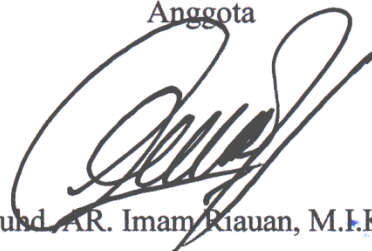
Idawati, M.I.Kom

Mengetahui,  
Wakil Dekan I



Cutra Aslinda, M.I.Kom

Anggota



Dr. Mudd AR. Imam Riau, M.I.Kom






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

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat keputusan (SK) Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Nomor :0505 /UIR-FIKOM/KTPS/2021 Tanggal, 06 April 2022 maka di hadapan penguji pada hari ini **Kamis** tanggal **07 April 2022 Jam : 13.00 – 14.00 Wib** bertempat di ruang **Rapat Dekan** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan ujian skripsi mahasiswi atas:

Nama : **Vini Elvionita**  
NPM : 179110067  
Bidang Konsentrasi : Humas  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Judul Penelitian : “Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Anak”  
Nilai Ujian : “76,8” : “B+”  
Keputusan Hasil Ujian : **Lulus/Ditunda/Tidak Lulus**  
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Al Sukri, M.I.Kom	Ketua	1. 
2.	Idawati, M.I. Kom	Penguji	2. 
3.	Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 03 Juni 2022

Dekan



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

NPK : 150802514

**HALAMAN PENGESAHAN**

**KARAKTERISTIK KOMUNIKASI INTERPERONAL ORANGTUA  
DAN ANAK DALAM UPAYA MENGATASI KECANDUAN GAME  
ONLINE PADA ANAK**

Yang Diajukan Oleh :

Vini Elvionita

179110067

Pada Tanggal :  
03 Juni 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

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

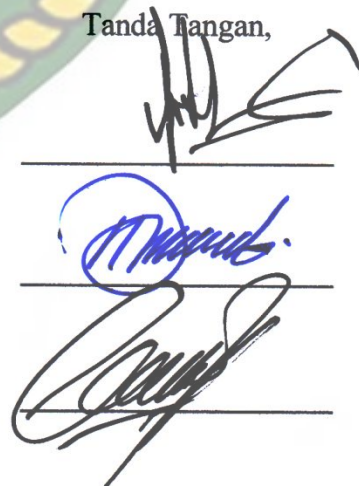
Tim Penguji,

Al Sukri, M.I.Kom

Idawati, M.I.Kom

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

Tanda Tangan,



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vini Elvionita  
Tempat/Tanggal Lahir : Janji Raja/16 Januari 1999  
NPM : 179110067  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Alamat/No.Tlp : Jl.Karya II /082286961779  
Judul Skripsi : Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Anak

Dengan ini menyatakan bahwa:

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

Pekanbaru, 23 Maret 2022

Yang menyatakan,



Vini Elvionita

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan rahmat Allah SWT, yang maha pengasih dan maha penyayang dan atas segala izin dari Allah SWT, maka saya persembahkan karya tulis (Skripsi) saya ini untuk kedua orang tua saya yaitu ayahanda Edi Nasution dan ibunda Lolita S.Pd. dan dari mereka berdualah saya bisa sampai pada titik ini. Atas izin dan doa restu, serta jerit payah dari mereka berdualah saya bisa mendapatkan pendidikan setinggi-tingginya, dan semoga semua ini akan menjadi amal jariah untuk mereka berdua kelak. Kepada kakak tercinta Ito Maya Desi, Elsa Manora S.E, dan Elvina Rosa S.Pd, terimakasih karena telah banyak memberikan bantuan dukungan berupa moril dan materi. Kepada adik ku satu-satu nya Elyesia Safa Haura, terimakasih untuk segala bentuk pertanyaan sehingga membuat diri ini termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini dan memberikan dorongan berupa semangat agar segera mengerjakan skripsi ini hingga selesai.

## MOTO

“Karena sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya  
setelah kesulitan itu ada kemudahan “

**(QS: Al-Insyiraah 5-6)**

“Maka nikmat tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”

**(QS: Ar-Rahman 15)**

“Life is like riding a bicycle, to keep your balance, you must keep moving”

**(Albert Einstein)**



## KATA PENGANTAR

*Al-hamdu lillahi rabbil'alamin,*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya atas ilmu yang di dapat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi strata-1 atau S1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau (UIR) dengan judul “Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak”.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwasanya masih banyak kekurangan dan hambatan dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati yang paling dalam, peneliti mengharapkan untuk diberikan kritik dan saran yang bersifat memotivasi serta membangun, guna memperbaiki skripsi ini demi ksempurnaan yang akan datang.

Dengan tidak mengurangi rasa hormat, peneliti mengucapkan ribuan terimakasih untuk segala yang terkait dalam membantu menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semua ini tidak terlepas dari bantuan serta dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Bapak Dr. Muhd. Ar. Imam Riau, S.Sos, M.I.Kom

2. Bapak Al Sukri, M.I.Kom., selaku pembimbing yang telah banyak sekali membantu, memberikan saran dan arahan, serta mengorbankan waktu dalam membantu penyelesaian dalam penulisan skripsi ini
3. Bapak Harry Setiawan, M.I.Kom., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Bapak Benni Handayani, M.I.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengajaran kepada penulis
5. Untuk kedua Orangtua ku, Ayahanda Edi Nasution dan Ibunda Lolita S.Pd yang tiada hentinya memberikan dukungan, baik itu dukungan materi, dukungan moral, serta keikhlasan hati dalam setiap doanya agar dilancarkan perkuliahan hingga sampai pada tahap penyusunan skripsi ini selesai serta doa agar penulis semangat dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini
6. Untuk kakak perempuanku Ito Maya Desi, Elsa Manora Nasution S.E., dan Elvina Rosa S.Pd yang banyak membantu adiknya ini dalam penyusunan skripsi ini, baik itu berupa dukungan motivasi serta dorongan untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini, hingga bantuan materi sehingga penyusunan skripsi ini terselesaikan dengan baik. Dan teruntuk adik perempuanku satu-satunya Elyesia Safa Haura, terimakasih atas senyuman hangat yang selalu diberikan, sehingga penulis mendapatkan dorongan semangat dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini

7. Terimakasih kepada temanku Adhe Nabila Safitri, Anta Triana Putri, dan Hardian Mulya, untuk pencerahan dan bantuan serta waktu yang telah diluangkan dalam membantu proses penyelesaian penyusunan skripsi ini
8. Segenap Karyawan/I Fakultas Ilmu Komunikasi yang dengan tulus dan ikhlas dalam melayani urusan yang berkaitan dalam bidang akademis terutama dalam masalah penyusunan skripsi ini
9. Anak dan Orangtua yang dijadikan subjek penelitian dalam skripsi ini

Akhirnya hanya kepada Allah SWT, semoga apa yang telah didapatkan baik itu dalam bentuk waktu, bantuan materi dan dukungan moral, bimbingan, serta pengorbanan dan keikhlasan yang telah diberikan selama ini akan menjadi amal dan ladang pahala serta mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

*Aamiin yaa Rabbal 'Alamiin*

Pekanbaru, 5 Oktober 2021

Vini Elvionita

## Daftar Isi

<b>Judul</b>	
<b>Persetujuan Pembimbing</b>	
<b>Lembar Pernyataan</b>	
<b>Halaman Persembahan</b>	
<b>Halaman Motto</b>	
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>i</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>iv</b>
<b>Daftar Table</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>viii</b>
<b>Daftar Lampiran</b> .....	<b>ix</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>x</b>
<b>Abstrack</b> .....	<b>xi</b>
<b>المخلص</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	10
C. Fokus Penelitian.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
1. Tujuan.....	11
2. Manfaat Penelitian.....	11
a. Teoritis.....	11
b. Akademis.....	11
c. Praktis.....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
A. Kajian Literatur.....	13
1. Komunikasi.....	13
a. Pengertian Komunikasi.....	13
b. Proses Komunikasi.....	13
c. Fungsi Komunikasi.....	15
2. Komunikasi Interpersonal.....	16
a. Pengertian Komunikasi Interpersonal.....	16
b. Proses Komunikasi Interpersonal.....	19

c.	Tujuan Komunikasi Interpersonal.....	20
d.	Fungsi Komunikasi interpersonal .....	20
e.	Karakteristik Komunikasi Interpersonal .....	21
3.	Keluarga dan Orangtua .....	23
a.	Pengertian Keluarga dan Orangtua .....	23
b.	Kriteria Orangtua Efektif .....	24
4.	Kecanduan <i>Game Online</i> .....	25
a.	Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	25
b.	Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	28
5.	<i>Game Online</i> .....	30
a.	Pengertian <i>Game Online</i> .....	30
b.	Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	31
B.	Defenisi Operasional.....	32
C.	Penelitian Terdahulu .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>36</b>
A.	Pendekatan Penelitian .....	36
B.	Subjek dan Objek Penelitian .....	37
1.	Subjek Penelitian .....	37
2.	Objek Penelitian .....	39
C.	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	39
D.	Sumber Data .....	40
1.	Data Primer .....	40
2.	Data Sekunder .....	40
E.	Tekhnik Pengumpulan Data .....	41
1.	Observasi .....	41
2.	Wawancara .....	41
3.	Dokumentasi .....	41
F.	Tekhnik Pemeriksa keabsahan Data.....	42
G.	Tekhnik Analisis Data .....	42
1.	Tahap Deskripsi atau Orientasi .....	43
2.	Tahap Reduksi.....	43
3.	Tahap Seleksi .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>44</b>
A.	Gambaran Umum .....	44
1.	Sejarah <i>Game online</i> .....	44
2.	Jenis <i>Game online</i> .....	45
B.	Hasil Penelitian .....	48
1.	Profil Informan.....	48
a.	Orang tua.....	48
b.	Anak .....	49
c.	Pemilik Warung .....	49
2.	Penyebab Kecanduan <i>Game online</i> Pada Anak .....	49

a. Faktor Internal.....	49
b. Faktor Eksternal.....	52
3. Komunikasi Interpersonal Yang Dilakukan Antara Orang Tua Dengan Anak Yang Kecanduan <i>Game Online</i> di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu.....	53
C. Pembahasan Penelitian.....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## Daftar Tabel

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	33
Tabel 3.1 Jadwal Waktu Penelitian.....	39



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

## Daftar Gambar

Gambar 1.1 Dokumentasi Survey Pra Penelitian.....7



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

## Daftar Lampiran

- Lampiran 1 : Daftar pertanyaan wawancara
- Lampiran 2 : Dokumentasi wawancara dengan orang tua
- Lampiran 3 : Dokumentasi wawancara dengan anak
- Lampiran 4 : Dokumentasi wawancara dengan pemilik warung



## Abstrak

### Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak

Vini Elvionita  
179110067

Perkembangan teknologi memunculkan berbagai hal hanya dengan mengandalkan internet, salah satunya adalah *Game online*, yang membuat para pemainnya melupakan kegiatan lainnya. Dengan fenomena tersebut, anak di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kabupaten Rokan Hulu ini, terindikasi kecanduan bermain *Game online*. Yang sangat berdampak negatif terhadap kehidupan anak, maka dari itu orangtua perlu melakukan komunikasi interpersonal yang baik dalam upaya mengatasi kecanduan *Game online* pada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. disini, orang tua akan melakukan interaksi berupa komunikasi dengan anaknya, bertujuan untuk mengatasi kecanduan *Game online* pada anaknya. Faktor penyebab kecanduan *Game online* pada anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Pada proses komunikasi antara orang tua dengan anak pada penelitian ini, terdapat beberapa karakteristik komunikasi interpersonal, yaitu melibatkan paling sedikit dua orang, dipengaruhi oleh konteks, tidak harus bertujuan, tidak harus menggunakan kata, tidak harus tatap muka, dipengaruhi oleh kegaduhan, dan adanya *feedback* serta menghasilkan pengaruh. Karakteristik komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pada penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan, karena setelah komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak berlangsung, diperoleh sebuah pengaruh, yang mana anak yang kecanduan *Game online* tersebut mengalami perubahan perilaku dan perubahan sosial serta lepas dari kecanduan *Game online* tersebut, karena komunikasi yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya berjalan efektif.

**Kata Kunci :** Komunikasi Interpersonal, *Game online*, orang tua dan anak

## *Abstract*

### *Interpersonal Communication between Parents and Children in an Effort to Overcome Online Game in Children*

Vini Elvionita  
179110067

*Technological developments have led to various things only by relying on the internet, one of which is online games, which make the players forget about other activities. With this phenomenon, this child in the Promise Raja Village, Bangun Purba Timur Jaya Village, Rokan Hulu Regency, is indicated to be addicted to playing online games. Which has a very negative impact on children's lives, therefore parents need to make good interpersonal communication in an effort to overcome online game in children. This study uses a qualitative method, which aims to understand the phenomenon of what is experienced by the research subject. Here, parents will interact in the form of communication with their children, aiming to overcome online game in their children. Factors causing addiction online games in children are influenced by internal and external factors. In the communication process between parents and children in this study, there are several characteristics of interpersonal communication, namely involving at least two people, influenced by context, not having purpose, not having to use words, not having to face to face, influenced by noise, and feedback and generate influence. The characteristics of interpersonal communication between parents and children in this study are as expected, because after interpersonal communication between parents and children takes place, an influence is obtained, in which children who are addicted to online games experience behavioral changes and social changes and are free from gameonline , because the communication provided by parents to their children is effective.*

**Keywords :** *Interpersonal Communication, Online games, parent and child*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia saat ini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (internet). Internet adalah salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia. Kemajuan-kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan, yang sebagian memberikan nilai positif dan ada yang negatif, tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

Dalam era globalisasi sekarang ini perkembangan di bidang komunikasi sangat canggih dan cepat, segala sesuatu dengan mudah didapatkan, dan penggunaan media internet pun lambat laun perkembangannya makin meningkat. Bahkan didukung dengan adanya telepon genggam atau biasa disebut *handphone* (HP). Alat komunikasi *handphone* mudah didapat dengan kualitas terjamin, dan dengan harga yang sangat terjangkau.

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif dari perkembangan teknologi adalah mempermudah proses pertukaran informasi, dan meningkatkan efektifitas suatu pekerjaan.

Pengaruh negatif dari teknologi adalah berkurangnya sosialisasi antar manusia karena terlalu fokus kepada dirinya yang berinteraksi dengan teknologi, meningkatnya jumlah pengangguran karena semakin banyak perusahaan yang menggunakan teknologi dibanding manusia, dan membuat kecanduan terhadap *gadget* yang dimiliki dan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya, salah satunya adalah *Game Online*.

Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52), *Game Online* ialah sebagai *Game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game Online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Samuel 2010:7). Arti *Game* itu sendiri adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang kalah dan ada yang menang. *Game Online* merupakan jenis media sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game Online* dapat membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain *Game (Gamers)* menyatakan bahwa *Game Online* permainannya sangat menyenangkan juga bisa menghilangkan kejenuhan. Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan jenuh, ternyata *Game Online* mulai dianggap sesuatu yang *addict* (candu). Para pemainnya bisa berlama-lama duduk demi memainkan *Game* tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam

bermain *Game Online* tersebut. Tercatat ada beberapa kasus, terdapat beberapa *gamers* yang kecanduan dengan *Game Online* yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya karna bermain *Game Online* dan melupakan semuanya seperti lupa, mandi, makan, dan melupakan tugas-tugas yang sudah menjadi kewajibannya hanya demi *Game Online*. Karena dalam pikiran para *Gamers* hanya ada main dan main saja dan memikirkan strategi yang membuatnya dapat menang dalam sebuah permainan *Game Online*. Hal ini menjadikan seorang anak menjadi *addict* atau candu terhadap *Game Online*.

Masa anak-anak adalah masa perkembangan dari usia 6 hingga 14 tahun. Secara umum menurut para ahli, dikatakan bahwa anak merupakan anugerah dari tuhan yang maha kuasa yang harus dijaga, dididik sebagai bekal sumber daya, anak merupakan kekayaan yang tidak ternilai harganya. Seorang anak hadir sebagai amanah dari Tuhan untuk dirawat, dijaga dan dididik yang kelak setiap orang tua akan diminta pertanggung jawaban atas sifat dan perilaku anak semasa didunia. Anak juga merupakan sebuah aset sumber daya manusia yang kelak dapat membantu membangun bangsa dan negara, dan juga merupakan seorang cikal bakal yang kelak akan meneruskan generasi keluarga, bangsa dan negara.

Seorang anak yang gemar bermain *Game Online* berpotensi menjadi kecanduan, kecanduan *Game Online* ditandai dengan frekuensi atau jumlah bermainnya lebih dari enam jam perhari. Dalam hal ini anak tidak dapat belajar, bermain, bahkan tidur, jika belum bermain *Game*

*Online*. anak yang kecanduan *Game Online* di antaranya jam bermain makin meningkat, anak akan menunjukkan permusuhan dan perasaan marah jika waktu atau jam bermain game nya dikurangi atau dihentikan. Dalam kasus ini, anak bisa lupa waktu, lupa makan, bahkan lupa untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya, seperti keluarga dan temannya.

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Menurut Ulfa (2017:4), kecanduan *Game Online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. *Internet* dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *Game*).

Menurut praktisi kesehatan jiwa, Kristiana Siste dari Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran UI, anak yang bermain *Game Online* lebih dari 3 jam setiap hari, rentan akan kecanduan *Game Online*.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kecanduan terhadap *Game Online* memiliki dampak negatif dan positif. Dampak positif dari *Game Online* setiap *Game* memiliki tingkat kesulitan atau level berbeda, umumnya permainan ini dilengkapi pernak pernik senjata, amunisi,

karakter dan peta permainan yang berbeda, dan untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi (Tri Rizi Ariantoro 2016:1).. Sedangkan dampak negatif dari *addict* atau kecanduan *Game Online* ini yaitu penurunan prestasi belajar anak. Sedangkan dampak negatif dari *Game Online* bagi anak terutama siswa adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *Game Online*, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *Game Online* (Masya 2016:154). Selain itu, dampak lain dari kecanduan *Game Online* adalah penyimpangan sosial, dan dalam penggunaannya, sering kali terjadi secara berlebihan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Pengaruh tersebut dapat dirasakan baik pada diri tersebut dan pada orang yang berada disekitar penggunanya, salah satu lingkungan terdekat yang dikenai pengaruh oleh penggunaan *gadget* dan dan penggunaan aplikasi seperti *Game Online* adalah keluarga terutama orang tua.

Keluarga adalah tempat pembentukan karakter seorang anak, keluarga sangat berperan dalam mempengaruhi kehidupan dengan masyarakat dan lingkungan dalam kehidupan sosial. terciptanya komunikasi interpersonal dengan baik juga akan berpengaruh pada suasana keluarga yang harmonis, karena dapat saling berinteraksi antara satu dengan lainnya sehingga akan saling memahami. Komunikasi interpersonal akan menjadi metode pendekatan yang dilakukan oleh orangtua untuk mengatasi kebiasaan anak-anak dengan mengawasi

kebiasaan mereka bermain *Game Online*. komunikasi yang baik antara orang tua dan anak akan meminimalisir kecanduan anak terhadap *Game Online* tersebut.

Fenomena kecanduan *Game Online* tidak hanya terjadi pada daerah perkotaan saja, akan tetapi juga telah merambah ke daerah perdesaan yang telah memiliki akses internet. Contohnya seperti di Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu, lebih tepatnya di kampung Janji Raja. Di kampung ini, meskipun tidak ada fasilitas warnet, namun banyak sekali anak-anak berusia sekolah yang suka bermain *Game Online* melalui *smartphone* atau *handphone*. Di Kampung Janji Raja ini, banyak populasi anak-anak yang bermain *Game Online* dan tidak sedikit diantaranya yang sudah kecanduan terhadap *Game Online* tersebut. Di kampung Janji Raja ini juga mayoritas anak mengisi waktu luang dan menghilangkan rasa bosan dengan bermain *Game Online* bahkan ada juga diantaranya lebih memprioritaskan bermain *Game Online* dari pada aktifitas lainnya, dan tidak sedikit juga anak menggunakan mayoritas waktunya hanya untuk bermain *Game Online*. Banyak anak-anak yang rela bergadang dari malam hari hingga pagi hari hanya untuk bermain *Game Online*, anak-anak akan berkumpul dikisaran pukul 20:00-06:00 WIB. Anak-anak di kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu ini biasanya berkumpul dan bermain *Game Online* bersama teman-temannya di pusat-pusat keramaian seperti di kedai-kedai, terutama kedai yang

menyediakan fasilitas Wi-fi, bahkan ada beberapa *basecamp* khusus sebagai tempat berkumpul untuk bermain *Game* bersama. Anak-anak yang biasa berkumpul di *basecamp* untuk bermain *Game Online* berkisaran usia 10-17 tahun. Peneliti juga telah melakukan *Prasurvey* berupa wawancara terhadap 2 orang anak (laki-laki) yang berperilaku bermain *Game Online* di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu ini. Peneliti menemukan bahwa rata-rata waktu yang digunakan oleh anak dalam bermain *Game Online* dalam sehari yaitu di kisaran 3-7 jam/hari.



**Gambar 1.1**  
**Dok. Warung ibu HERNI di Kampung Janji Raja,**  
**februari 2022**

Berdasarkan hasil dokumentasi diatas, dapat dilihat bahwa anak sedang bermain *Game Online* di salah satu warung di Kampung Janji Raja. Terlihat bahwa anak-anak bermain *Game Online* pada malam hari, dan tidak sedikit diantaranya yang bermain hingga larut malam. Foto tersebut di dokumentasikan pada pukul 21.30 WIB. Pada saat pengambilan dokumentasi, anak-anak sangat acuh dan tidak memperdulikan orang-orang disekitarnya, bahkan untuk dipanggil saja tidak menyahut karena

terlalu fokus dalam bermain *Game Online*, dan hal tersebut merupakan salah satu bukti bahwa *Game Online* sangat berpengaruh terhadap interaksi, komunikasi, dan perilaku sosial anak.

Berdasarkan fenomena di Kampung Janji Raja ini, tidak sedikit orang tua yang mengeluh dengan anaknya yang kecanduan *Game Online* tersebut. Peneliti juga telah melakukan *Prasurvey* berupa wawancara terhadap 2 Orangtua (1 perempuan dan 1 laki-laki) dari anaknya yang terindikasi kecanduan *Game Online* tersebut. Berdasarkan kesimpulan yang peneliti dapatkan pada *Prasurvey* tersebut, 1 Orangtua (perempuan), sangat merasa resah terhadap perikulu kecanduan *Game Online* ini pada anaknya, karena berdampak buruk terhadap kehidupan dan kewajiban keseharian anaknya, seperti lupa waktu, lupa makan, lupa mandi, melupakan tugas sekolah, bahkan bolos sekolah karena terlambat bangun akibat dari bergadang, dan juga melupakan kebutuhan dan kewajiban lainnya. Sedangkan 1 Orangtua (laki-laki) tidak terlalu merasa resah, karena menimbang bahwa mereka berpendapat lebih baik anaknya hanya bermain *Game Online* tapi jelas tempat tongkrongannya daripada keluyuran dan sembunyi-sembunyi merokok atau bahkan menyalahgunakan zat adiktif seperti lem cap kambing, menghirup bensin, dan sejenisnya.

Berdasarkan hasil *pra survey* dilapangan terhadap permasalahan karakteristik komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak, terdapat salah satu orangtua yang anaknya kecanduan bermain *Game online*

mengatakan ketika saat orang tua tersebut memberikan nasehat terhadap anak nya, anak tersebut tidak pernah mendengarkan, dan saat orang tua memberikan nasehat terhadap anak nya tentang larangan pulang larut malam, anak bersikap acuh dan tidak mengindahkan nasehat dari orang tua nya tersebut. Berdasarkan hasil observasi di lapangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat salah satu karakteristik dari komunikasi interpersonal yang belum dilaksanakan secara baik dan maksimal oleh komunikator terhadap komunikan, yaitu antara orang tua dan anak.

Dengan melihat adanya dampak buruk atau dampak negatif dari *Game Online* tersebut, maka diperlukan komunikasi langsung antara orang tua dan anak, agar anak mengerti tentang dampak negatif dari bermain *Game* terutama bermain *Game Online*. Berdasarkan hasil *Prasurvey* berupa wawancara terhadap 2 orang tua (1 perempuan dan 1 laki-laki), dapat peneliti simpulkan bahwa pengetahuan orang tua tentang edukasi dan pentingnya komunikasi interpersonal dengan anak tentang dampak negatif dari kecanduan *Game Online* ini sangat minim. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang bagaimana komunikasi interpersonal yang orang tua lakukan dalam mengatasi anaknya yang kecanduan bermain *Game Online*. Adapun judul penelitian ini adalah: **"komunikasi interpersonal orangtua dan anak dalam upaya mengatasi kecanduan *Game online* pada anak"**. Peneliti ingin mengetahui tentang bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dalam mengatasi anaknya yang kecanduan *Game Online*. Peneliti akan meneliti

di daerah Kampung Janji Raja, tepatnya di Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu, yang mana orang tua serta anaknya yang bermain *Game Online* ini sebagai subjek penelitian, dan komunikasi interpersonal para orangtua terkhusus yang anak-anak mereka bermain *Game Online* akan menjadi objek penelitian ini. peneliti akan meneliti bagaimana komunikasi interpersonal dari orang tua terhadap anak dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anaknya. Peneliti akan meneliti sebanyak 5 anak yang berindikator menghabiskan waktu bermain *Game Online* selama lebih dari 3 jam/hari, dengan kategori anak yang berkisaran usia 10-13 tahun, 5 orang tua yang anaknya bermain *Game Online*, dan 1 orang pemilik warung tempat perkumpulan anak-anak dalam bermain *Game Online*. Peneliti akan menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan bagaimana komunikasi interpersonal yang akan dituturkan para orang tua tersebut dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anaknya.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas, komunikasi interpersonal orangtua dan anak dalam upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya peranan orang tua tentang komunikasi interpersonal yang baik dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak.

2. Kurangnya kepedulian orang tua terhadap waktu anaknya dalam bermain *Game Online*.
3. kurangnya kesadaran orang tua tentang upaya dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak.

### C. Fokus Penelitian

Setelah melihat dari identifikasi masalah adapun yang menjadi fokus ini yaitu penelitian ini akan berfokus pada mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orangtua dengan anak dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anaknya di kampung Janji Raja Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti menyimpulkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anaknya yang kecanduan *Game Online* di kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu.

### E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian ini adalah untuk :

Untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orangtua dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu.

2. Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini, adalah :

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian di bidang Ilmu Komunikasi, terutama dalam persepsi komunikasi Universitas Islam Riau pada aplikasi *Game Online*.

b. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan tentang bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak serta memperbanyak referensi pada penelitan selanjutnya, terutama untuk mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi (Fikom) Universitas Islam Riau (UIR).

c. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan pengetahuan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

##### 1. Komunikasi

###### a. Pengertian komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* dan bersumber dari kata *communi* yang berarti sama, yang mana maksud sama disini adalah sama makna (Onong 2011:9).

Menurut Shannon dan Weaver, dalam Cangara (2016:22) menyebutkan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang paling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada komunikasi menggunakan bahasa verbal, akan tetapi juga dalam ekspresi muka, lukisan, seni, maupun teknologi.

Oleh sebab itu, apabila kita berada dalam suatu situasi berkomunikasi, kita akan memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan bahasa, atau arti dalam simbol yang digunakan dalam berkomunikasi yang bertujuan untuk memberitahu ataupun mengubah suatu perilaku atau sikap.

###### b. Proses Komunikasi

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah suatu proses penyampaian dan perasaan dari seseorang (komunikator) terhadap orang lain (komunikan),

Pikirannya dapat berupa sebuah gagasan, opini dan informasi yang muncul dari benaknya, yaitu berupa kepastian, keyakinan, keraguan, kekhawatiran, keberanian dan sejenisnya yang timbul dari lubuk hati (Onong 2011:11).

Menurut Onong (2011:11-16) Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

#### 1. Proses komunikasi secara primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media. Lambang yang dipergunakan sebagai media primer dalam proses komunikasi ialah bahasa, gambar, isyarat, warna dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.

Bahasa merupakan yang paling banyak digunakan untuk menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain. Kial, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya, hanya dapat mengkomunikasikan hal-hal tertentu saja (sangat terbatas).

Pikiran atau perasaan seseorang baru akan diketahui oleh orang lain dan ada dampaknya kepada orang lain apabila ditransmisikan dengan menggunakan media primer, yaitu lambang lambang. Pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan terdiri atas isi (*the content*) dan lambang (*symbol*).

Seperti yang dipaparkan di atas, media primer atau lambang yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah bahasa. Akan tetapi, tidak semua orang pandang mencari kata-kata yang sesungguhnya. Sebuah perkataan belum tentu mengandung makna yang sama bagi semua orang.

## 2. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Pengertian Proses Komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif juga atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, majalah, surat kabar, radio, televisi dan banyak lagi adalah media kedua yang sering dipergunakan dalam komunikasi.

### c. Fungsi komunikasi

Fungsi komunikasi ini bisa menjelaskan mengapa kita berkomunikasi. Mengutip William I.Gorden, dalam (Mulyana, 2005: 5-33) menyebutkan adanya 4 (empat) fungsi komunikasi yaitu:

#### 1. Komunikasi sosial

Dalam fungsi ini, komunikasi penting untuk membangun konsep diri, aktualitas diri, memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, memupuk hubungan dengan orang lain.

## 2. Komunikasi ekspresif

Dalam fungsi ini, komunikasi dilakukan untuk menyampaikan perasaan kita, biasanya dengan entuhan komunikasi *nonverbal* yang kuat. perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, sedih, takut, prihatin, marah dan benci selain disampaikan melalui komunikasi *verbal*, juga disampaikan melalui komunikasi *nonverbal*.

## 3. Komunikasi ritual

Komunikasi ini biasanya dilakukan secara kolektif. melalui komunikasi ritual ini, ditegaskan kembali komitmen pada tradisi keluarga, suku, bangsa, negara, ideologi dan agama.

## 4. Komunikasi instrumental

Dalam komunikasi berfungsi instrumental, komunikasi dilakukan dengan tujuan untuk menginformasikan, mendidik, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, merubah perilaku dan menggerakkan tindakan.

## 2. Komunikai interpersonal

### a. Pengertian komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan sebuah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka (Cangara, 2016: 36). Komunikasi adalah suatu cara membangun realitas, tidak terdiri

dari objek-objek melainkan respon manusia kepada objek ataupun kepada makna-maknanya, yang mana komunikasi interpersonal lebih daripada penyampaian informasi antara dua orang manusia, sebaliknya merupakan cara manusia memperoleh makna, identitas, dan hubungan-hubungan melalui komunikasi antar manusia (Budyatna 2015: 5-6)

Komunikasi interpersonal merupakan suatu kegiatan aktif bukan pasif, komunikasi interpersonal bukan hanya komunikasi dari pengirim pada penerima pesan, begitu pun sebaliknya, melainkan komunikasi timbal balik antara pengirim dan penerima pesan. Komunikasi interpersonal bukan sekedar serangkaian rangsangan-tanggapan, stimulus-respond, akan tetapi serangkaian proses saling menerima, penyerahan dan penyampaian tanggapan yang telah diolah oleh masing-masing pihak (Prastya 2018: 114).

Di dalam suatu kemasyarakatan, komunikasi interpersonal adalah suatu bentuk yang terdiri antara satu orang dengan orang lain dalam suatu masyarakat dengan tujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang sifatnya pribadi. Komunikasi interpersonal tersebut lebih terfokus tentang bagaimana komunikasi antar pribadi yang terjadi di antara orang tua dan anak (Purwanto 2011:16).

a. Komunikasi langsung

Komunikasi interpersonal secara langsung adalah komunikasi yang mengacu kepada pesan yang di sampaikan secara langsung dan mudah di pahami oleh penerima pesan.

b. Komunikasi tidak langsung

Komunikasi interpersonal tidak langsung adalah sebuah komunikasi antara dua orang yang dilakukan secara tidak langsung ataupun melibatkan saluran yang tidak langsung, dan biasanya komunikasi interpersonal tidak langsung ini diakui oleh penerima pesan secara tidak sadar. Pengirim pesan tidak dapat mengontrol keberlangsungan dari komunikasi interpersonal tidak langsung ini, yang dimaksudkan seperti pernyataan perasaan, motivasi, emosi, dan suatu kebutuhan terhadap orang lain melalui gerakan tubuh dan bahasa anatomi, semua sifatnya ekspresif.

c. Komunikasi melalui media

Komunikasi interpersonal melalui media yaitu komunikasi antara dua orang atau lebih yang di perantarai oleh media, contoh dari media nya seperti *telephone*, yang mana telephone merupakan salah satu media penghubung yang membantu dua orang atau lebih berbicara sebagaimana komunikasi langsung, namun saling berada antara lokasi berbeda. Komunikasi melalui media ini dapat berlangsung secara formal maupun non-formal, baik itu secara pribadi maupun public, umpan atau feedback yang di terima juga dapat di peroleh secara langsung maupun tertunda. Contoh teknologi lain yang dapat menghubungkan komunikasi melalui media yaitu *E-mail*, *Whatsapp*, dan lain-lain.

#### d. Proses Komunikasi Interpersonal

Komunikasi berhubungan dengan perilaku manusia dan kepuasan terpenuhinya kebutuhan berinteraksi dengan manusia yang lainnya, dan setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang lain, dan kebutuhan ini akan terpenuhi apabila terdapat pertukaran informasi yang berfungsi sebagai jembatan untuk menyatukan manusia yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi (Mulyana 2005:12).

Berdasarkan definisi yang dikutip dari Philip Kotler dalam (Onong 2011:18-19), yang mengacu pada paradigma Harold Lasswell, terdapat unsur-unsur komunikasi dalam proses komunikasi, yaitu sebagai berikut:

1. *Sender* adalah komunikator yang menyampaikan pesan kepada seseorang maupun sejumlah orang.
2. *Encoding* disebut juga penyandian, yakni proses pengalihan pikiran kedalam bentuk lambang.
3. *Message* adalah pesan yang merupakan seperangkat lambing atau isi bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
4. *Media* adalah saluran dari komunikasi sebagai tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.
5. *Decoding* disebut juga penyandian, yaitu proses dimana komunikan memberikan makna pada lambang yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.
6. *Receiver* adalah komunikan yang menerima pesan dari komunikator.

7. *Response* adalah tanggapan, seperangkat reaksi pada komunikan setelah menerima pesan.
8. *Feedback* adalah umpan balik, yakni tanggapan komunikan apabila pesan tersampaikan ataupun disampaikan kepada komunikator.
9. *Noise* adalah gangguan yang tak terencana, terjadi dalam proses komunikasi sebagai suatu akibat diterimanya pesan lain oleh komunikan yang berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.

**e. Tujuan Komunikasi Interpersonal**

Ada beberapa tujuan dari komunikasi interpersonal dan dibutuhkan dalam kehidupan manusia (Hanani dan Silfia 2017:26-28), yaitu antara lain:

1. Untuk membangun hubungan manusia lebih bermakna
2. Untuk membangun karakter manusia yang lebih baik
3. Untuk mengenal orang lain dengan karakteristiknya masing-masing
4. Untuk melatih diri untuk berempati terhadap orang lain, dan
5. Untuk mengasah berbagai kecerdasan, seperti kecerdasan berbahasa, kecerdasan antarpribadi, dan kecerdasan sosial.

**f. Fungsi komunikasi interpersonal**

Komunikasi interpersonal dapat meningkatkan kemanusiaan antara pihak yang berkomunikasi. Menurut (Mulyana 2016:8-16), adapun fungsi lain daripada komunikasi interpersonal yaitu:

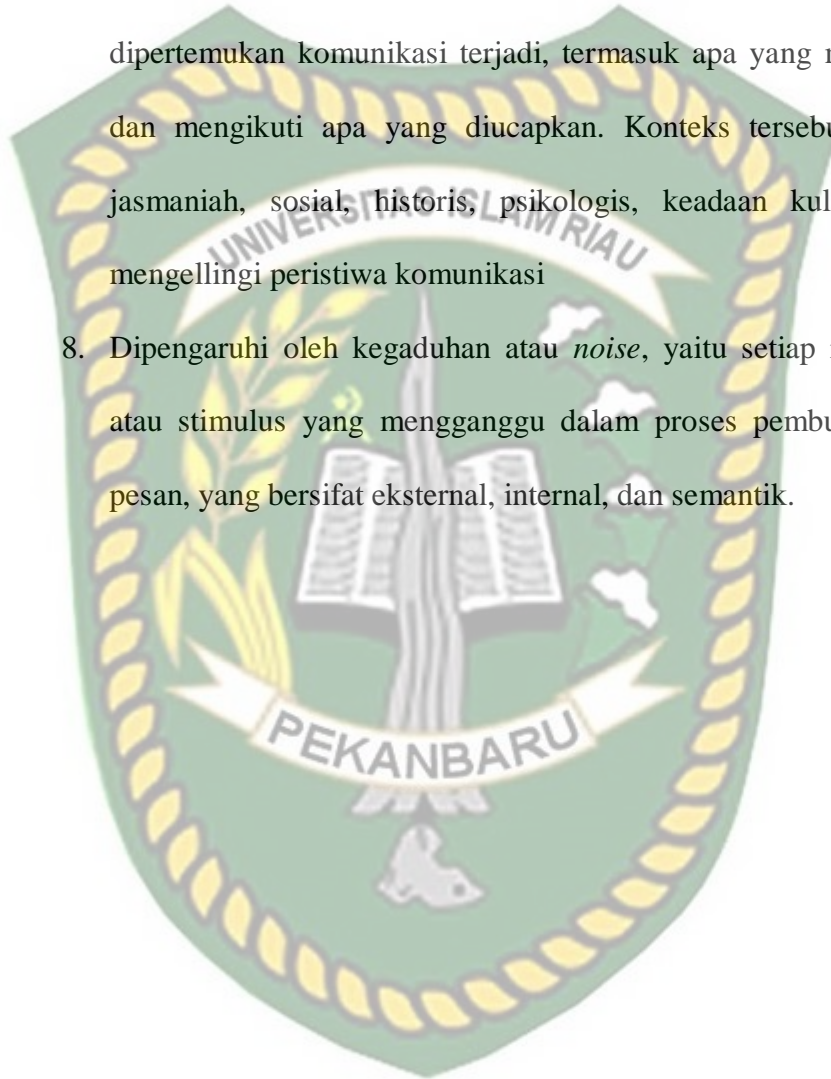
1. Pembentukan konsep diri, yaitu tentang pandangan kita tentang siapa diri kita, dan hanya bisa diperoleh dari informasi yang diberikan oleh orang lain terhadap diri kita.
2. Pernyataan eksistensi diri, yaitu sebagai media penunjukan eksistensi atau disebut aktualitas diri.
3. Untuk kelangsungan hidup, memupuk hubungan, dan memperoleh kebahagiaan.

**e. Karakteristik komunikasi interpersonal**

Berdasarkan pendapat Richard L. Weaver (Budyatna 2012:15-20), terdapat delapan karakteristik dalam komunikasi interpersonal, yaitu sebagai berikut:

1. Melibatkan paling sedikit dua orang, yang mana tidak bersifat individu, baik itu dua, tiga, bahkan empat orang dan seterusnya
2. Adanya umpan balik atau *feedback*, yang mana umpan balik adalah pesan yang dikirim kembali oleh komunikan kepada komunikator,
3. Tidak harus tatap muka, yaitu komunikasi dapat terjalin melalui telepon, dan media sosial, seperti *E-mail*, *Whatsapp*, dan media sosial lainnya
4. Tidak harus bertujuan, yaitu tidak harus disengaja ataupun dengan kesadaran
5. Menghasilkan beberapa pengaruh atau efek, yang mana komunikasi interpersonal yang benar harus menghasilkan efek atau pengaruh

6. Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata, baik itu berupa pesan nonverbal, seperti tatapan, kedipan, sentuhan, dan lain-lain
7. Dipengaruhi oleh konteks, yaitu konteks merupakan tempat dimana dipertemukan komunikasi terjadi, termasuk apa yang mendahului dan mengikuti apa yang diucapkan. Konteks tersebut meliputi jasmaniah, sosial, historis, psikologis, keadaan kultural yang mengellingi peristiwa komunikasi
8. Dipengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*, yaitu setiap rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam proses pembuatan suatu pesan, yang bersifat eksternal, internal, dan semantik.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

### 3. Keluarga dan Orangtua

#### a. Pengertian keluarga dan orangtua

Komunikasi merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan diri anak, karena ketika tidak ada komunikasi di dalam suatu keluarga, maka akan berakibat fatal seperti timbulnya perilaku nakal pada anak. Berbagai permasalahan yang dihadapi anak, menyebabkan sebagian anak mengalami depresi, dan perilaku nakal, termasuk kurang efektifnya komunikasi dalam keluarga dari kegagalan orang tua dalam menurunkan nilai rohani atau nilai moral kepada anak-anaknya (Prastyana 2018:15).

Berdasarkan pendapat Seligman, keluarga didefinisikan sebagai jaringan orang-orang yang berbagi kehidupan mereka dalam jangka waktu yang panjang yang terikat oleh perkawinan, darah, atau komitmen, legal atau tidak yang menganggap diri mereka sebagai keluarga, dan yang berbagi pengharapan-pengharapan masa depan mengenai hubungan yang berkaitan (Prastyana 2018:115).

Komunikasi dalam keluarga dapat berlangsung secara timbal balik dan silih berganti, baik itu dari orang tua ke anak atau anak ke orang tua, atau anak ke anak. Dalam komunikasi keluarga, tanggung jawab orang tua ialah mendidik anak, maka komunikasi yang terjadi di dalam keluarga bernilai pendidikan.

Berdasarkan pendapat Marzuki, orangtua adalah anggota keluarga yang paling utama, terutama ayah dan ibu. Memiliki peran

penting serta tanggung jawab dalam pembinaan keluarga dan anak-anaknya. Yang dimaksud orangtua ialah orang yang melahirkan anak-anaknya, yaitu ayah dan ibu. Bergaul dengan orangtua tidak sama seperti bergaul dengan orang lain, atau teman sebaya. Orangtua memiliki kedudukan yang istimewa dihadapan anak-anaknya sehingga mereka harus menghormati serta mematuhi perintah-perintahnya (Delvikarani 2019:43-44).

**b. Kriteria orangtua efektif**

Orang tua yang menjadi orang tua efektif adalah orangtua yang pernah bertindak dan bersikap sedemikian rupa sehingga anak-anak menduduki posisi terpenting di rumah (Delvikarani 2019:44).

Menurut M. Noor dalam (Delvikarani 2019:44), menyatakan bahwa menjadi orang tua efektif memiliki beberapa kriteria, yaitu:

1. Orangtua melakukan tindakan mendisiplinkan anak atau berelasi dengan anak dilandasi oleh kasih sayang
2. Orangtua akan lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak,
3. Orangtua juga lebih bersikap demokratis,
4. Orangtua juga tidak hanya mampu memberi ruang kepada perbedaan anak dengan orangtua, tetapi juga memberi alasan mengapa suatu hal diijinkan dan hal lain tidak dizinkan.

#### 4. Kecanduan *Game Online*

##### a. Pengertian kecanduan *Game Online*

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran serta membuat orang ketagihan. Maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan terhadap suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain. Kecanduan *Game Online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* seperti yang disebutkan Young, yang mengatakan bahwa *internet* bisa menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*) (Trisnani dan Wardani 2018:3).

Menurut Lemmens, aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan *Game Online* (Trisnani dan Wardani 2018:13-15), yang terdiri dari:

1. *Salience* (Arti) aspek yang mana bermain *Game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya, perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain *Game* akan selalu terpikir dengan *game online* yang sedang dimainkan karena sudah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *Game Online*.

2. *Tolerance* (Toleransi) ialah sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkaitan dengan pelebaran batas jumlah waktu yang digunakan ataupun dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain *Game Online*. kebanyakan *Gamers* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan *Game Online*.
3. *Mood Modification* (Modifikasi Mood) dimensi ini sebelumnya diberi label *euphoria*, yang mengarah pada tinggi yang berasal dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang dan-atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain *Game*. Pemain *Game Online* akan merasakan suatu perubahan perasaan atau *mood* yang meningkat dan membaik saat ia mulai bermain *Game Online*.
4. *Relapse* (Pengulangan) aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *Game*. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode kontrol. Ketika pemain *Game Online* berupaya untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap kecanduan pemain tersebut akan selalu kembali ke pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu ataupun intensitas bermainnya.
5. *Withdrawal* (Penarikan) aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain

*Game* tiba-tiba berkurang ataupun dihentikan. Maka karena itu, pemain *Game Online* akan semakin kesulitan untuk menarik dirinya dari kebiasaan bermain *Game Online* yang berlebihan.

6. *Conflict* (Konflik) aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain *Game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekelilingnya. Konflik dapat mencakup pendapat dan pengabaian maupun kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, maka mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus kepada aktivitas *gaming* nya. Hal tersebut tentu membuat pemainnya memiliki konflik dengan orang-orang disekelilingnya.
7. *Problem* (Masalah) aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *Game* berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu game online dapat bersifat fisik maupun sosial. secara fisik, pemain yang berlebihan dalam bermain *Game Online* akan mengganggu tidur serta kebutuhan lainnya, sehingga akan mengganggu kerja tubuh yang membutuhkan istirahat juga pemenuhan kebutuhan yang cukup. Pecandu juga akan mengalami masalah dengan sosial seperti yang disebutkan dalam aspek konflik sebelumnya

## b. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online*

Berdasarkan pendapat Immanuel (Trisnani dan Wardani 2018:19-20), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *Game online* yaitu dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal), yaitu sebagai berikut:

### 1. Faktor internal

- a. Keinginan, keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh suatu nilai yang tinggi dalam bermain *Game Online*, karena *Game Online* dirancang sedemikian rupa agar *Gamer* atau pemain semakin penasaran dan semakin ingin mendapatkan nilai yang lebih tinggi
- b. Bosan, rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah, dan juga ketidakmampuan mengatur prioritas atau hal yang diutamakan untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *Game Online*
- c. Kontrol diri, yaitu kurangnya kontrol diri dalam diri anak, sehingga anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul akibat bermain *Game Online* secara berlebihan.

### 2. Faktor eksternal

- a. Lingkungan, yaitu lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya banyak yang bermain *Game Online*

- b. Hubungan Sosial, yakni kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga anak memilih bermain *Game Online* sebagai alternatif aktivitas yang menyenangkan
- c. Harapan, yaitu harapan orang tua yang tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti sejenis kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, serta bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Menurut (Prastya 2018: 117), terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *Game Online*, yaitu sebagai berikut:

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, dan adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, serta yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. *Manipulation*, didasari oleh seorang pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kekayaan dan kepuasan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek serta mendominasi pemain lain.
3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dari dunia tersebut.

4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress juga masalah di kehidupan nyata.

5. *Achievement*, didasari atas keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan serta akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

## 5. *Game Online*

### a. *Pengertian Game Online*

*Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asalkan perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Burhan, *Game Online* didefinisikan sebagai *Game* komputer yang dimainkan oleh muti pemain atau lebih dari satu pemain melalui jaringan internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *Online*, ataupun dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *Game*. Dalam memainkan *Game Online*, ada terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai adanya koneksi dengan internet (Trisnani dan Wardani 2018:4).

## b. Jenis-jenis *Game Online*

*Game Online* dibagi menjadi dua, yaitu *Web based games* dan *Text based games*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di *internet* dimana pemainnya hanya perlu menggunakan akses *internet* serta *browser* untuk mengakses *game* tersebut dan tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan *game* nya, akan tetapi ada beberapa fitur yang perlu di *download* untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java payer*, *Flash player*, maupun *Shockwave player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut (Trisnani dan Wardani 2018:6-7). Sedangkan menurut Bartle, *Text based game* adalah sebagian awal dari *Web based game* yang sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game* dengan grafis berkualitas tinggi, sehingga pemain hanya dapat berinteraksi dengan teks yang ada dan sedikit bahkan tanpa gambar (Trisnani dan Wardani 2018:7).

## B. Defenisi Operasional

1. Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* dan bersumber dari kata *communi* yang berarti sama. Komunikasi ialah bentuk interaksi manusia yang paling berpengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja tidak terbatas pada komunikasi menggunakan bahasa verbal, tapi juga dalam ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.
2. Komunikasi interpersonal merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek serta umpan balik langsung. Komunikasi interpersonal lebih daripada penyampaian informasi antara dua orang manusia, sebaliknya merupakan cara manusia memperoleh makna, identitas, dan hubungan-hubungan melalui komunikasi antar manusia
3. Kecanduan *Game Online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *Internet Addictive Disorder*. Internet bisa menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan dalam bermain *Game*).
4. *Game Online* ialah 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.

### C. Penelitian Terdahulu

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dengan penelitian terdahulu, dan untuk menjadi dasar penelitian ini, maka berikut ini dilampirkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
Delvikarani /2019	Pola Komunikasi Interpersonal Orangtua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu <i>Game Online Mobile Legend</i> di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.	Deskriptif kualitatif.	Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pola komunikasi antara orangtua dan anak remaja pecandu <i>Game Online Mobile Legend</i> ada tiga, yaitu pola komunikasi otoriter, pola komunikasi membebaskan (permissive), dan pola komunikasi demokratis. Dan faktor penghambat komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yaitu faktor keterbatasan waktu, lingkungan dan kultur (budaya), sedangkan faktor pendukung yaitu persepsi interpersonal, konsep diri, dan hubungan interpersonal.
Joshua Monang Parulian Sihite /2020.	Komunikasi Interpersonal Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Pada Anak.	Kualitatif dengan paradigma konstruktivisme.	Berdasarkan hasil penelitian, keefektifan komunikasi interpersonal orangtua dan anak dalam mengatasi kecanduan <i>Game Online</i> ditinjau berdasarkan lima aspek, yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

Subhan Ahriyadin/ 2019	Komunikasi Antar Pribadi Orangtua Dengan Anak Pecandu <i>Game Online Mobile Legends</i> di Desa Suka Damai, Kecamatan Singingi Hilir	Deskriptif kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian, komunikasi antar pribadi orangtua anak secara langsung, terdapat anak yang membantah, dan emosi kepada orang tua pada saat ditegur orangtua. Komunikasi melalui media, terdapat anak yang susah dihubungi karena anak merasa terganggu saat orangtuanya menghubungi via telepon saat anak sedang bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> . Sedangkan pada komunikasi tidak langsung, untuk membeli paket online untuk belajar namun digunakan untuk bermain <i>Game Online</i> , anak emosi dengan pernyataan tidak langsung tersebut dengan menghentakkan tangan dan kakinya.
------------------------	--	-----------------------	---

Membandingkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang diteliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Delvikarani, 2019, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang. Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang terletak pada subjek penelitian, yang mana pada penelitian sebelumnya, subjek yang diteliti adalah remaja, sedangkan pada penelitian sekarang, subjek yang diteliti adalah anak. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah memiliki jenis penelitian yang sama, yaitu deskriptif kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Joshua Monang Parulian Sihite, 2020.  
Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang adalah, pada penelitian sebelumnya, menggunakan jenis penelitian kualitatif konstruktivisme, sedangkan pada penelitian sekarang, menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Persamaan antara penelitian terdahulu ini dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menjadikan anak sebagai subjek penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Subhan Ahriyadin, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru.  
Perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian sekarang adalah terletak pada lokasi yang diteliti, yang mana lokasi penelitian terdahulu adalah di Desa Suka Damai, Kecamatan Singingi Hilir, sedangkan penelitian sekarang dilakukan di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu. Persamaan pada penelitian terdahulu ini dengan penelitian sekarang adalah terletak pada subjek penelitian, yaitu Anak dan Orangtua, serta sama-sama menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Creswell, yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci, dari pandangan responden, serta melakukan sebuah studi pada situasi yang alami (Noor 2012:34).

Berdasarkan pengertian diatas, maka dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang berusaha membuat pencandraan seacara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu (Suryabrata 2016:75).

Pada penelitian ini, penelitian akan diinterpretasikan berdasarkan teori-teori yang berhubungan dengan komunikasi interpersonal antara orang tua juga anak dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak di Kampung Janji Raja, desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu.

Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai partisipasi orang tua dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anaknya.

## B. Subjek dan objek penelitian

### 1. Subjek penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang diminta informasinya yang sesuai dengan masalah penelitian. Subjek ialah orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti yang sedang dilaksanakannya (Sugiyono 2015:215).

Maka pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah orangtua dan anak yang bermain *Game Online* di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari ketua RW dan ketua RT di Kampung Janji Raja ini, terdapat 21 orang anak yang berusia 10-13 tahun. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara *Prasurvey* oleh peneliti, diantara 21 orang anak yang berusia 10-13 tahun ini, peneliti telah menemukan bahwa anak yang ter-indikasi kecanduan *Game Online* berdasarkan kategori latar belakang identifikasi masalah pada judul penelitian ini yaitu berjumlah 5 orang anak.

Pada penelitian ini, peneliti akan membagi subjek menjadi 11 orang yang terdiri dari 5 orang anak dan 5 orangtua, dan 1 orang pemilik warung tempat perkumpulan anak dalam bermain *Game online* bersama. Anak yang dijadikan subjek pada penelitian ini adalah anak di antara usia 10-13 tahun, karena dalam fenomena kecanduan *Game Online* di Kampung Janji Raja ini,

kebanyakan anak yang kecanduan dan berkumpul di *basecamp* hingga bergadang di Kampung Janji Raja ini berusia kisaran 10-13 tahun. Di usia ini juga anak-anak rentan terpengaruh oleh *gadget* dan dunia luar sehingga dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan anak, salah satunya perubahan kehidupan sosial pada anak, terutama dalam keluarga. Disamping itu, untuk menentukan karakteristik responden pada penelitian ini, maka peneliti menetapkan beberapa kriteria untuk anak yang dijadikan responden, yaitu sebagai berikut:

- a. Anak yang berusia 10-13 tahun,
- b. Anak yang bermain *Game Online* lebih dari 3 jam dalam sehari.

Sedangkan untuk orangtua yang akan dijadikan responden, maka peneliti menetapkan beberapa kriteria, yaitu sebagai berikut:

- a. Orangtua yang memberikan fasilitas *gadget* atau *handphone* kepada anaknya,
- b. Orangtua yang tidak menasehati anaknya dalam bermain *Game Online*,
- c. Orangtua yang tidak mengawasi atau mendisiplinkan anaknya untuk pulang tepat waktu.

Peneliti juga akan meneliti 1 orang pemilik warung untuk dijadikan bukti acuan tentang bagaimana komunikasi yang dilakukan orang tua terhadap anaknya yang bermain *Game Online* di warung miliknya tersebut.

Untuk mendapatkan sampel yang diinginkan, maka peneliti akan mendatangi tempat-tempat anak berkumpul (*basecamp*) untuk bermain *Game Online*, lalu peneliti akan memilih responden anak berdasarkan kriteria yang telah peneliti tetapkan, dan peneliti akan menjumpai orangtua dari anak yang telah peneliti tetapkan menjadi sampel.

## 2. Objek penelitian

Objek penelitian dapat dinyatakan sebagai situasi sosial penelitian yang ingin diketahui apa yang terjadi didalamnya. Pada objek penelitian ini, peneliti dapat mengamati secara mendalam bagaimana aktifitas (*activity*), dan orang-orang (*actors*), yang ada pada tempat (*place*) tertentu (Sugiyono 2015:215). Jadi, objek penelitian merupakan sifat dari suatu benda, orang, ataupun yang menjadi pusat perhatian dan sasaran oleh peneliti. Oleh karena itu, objek yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang kecanduan bermain *Game Online*.

## C. Lokasi dan waktu penelitian

Adapun lokasi penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu. Dan waktu penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada bulan Oktober-November tahun 2021.

#### D. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, yaitu:

1. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya, baik dari individu atau perseorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian kuisioner yang biasa dilakukan oleh peneliti (Umar 2014:42). Dalam penelitian ini, data yang didapatkan bersumberkan pada hasil wawancara dengan responden yang telah ditetapkan, yaitu orangtua dan dan anaknya yang bermain *Game Online* di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu
2. Data sekunder adalah data-data yang didapatkan secara tidak langsung, yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan baik oleh pihak pengumpul data primer maupun oleh pihak lain, misalnya dalam bentuk table-tabel atau digram-diagram (Umar 2014:42). Data sekunder yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan, serta data-data keadaan geografis dan demografis dari Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini, penulis menggunakan tehnik sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan atau untuk mengamati kegiatan yang sedang berlangsung (Sudaryono 2016:87). Peneliti akan mengamati bagaimana komunikasi interpersonal sehari-hari antara orangtua dan anak untuk mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak.
2. Wawancara, yaitu suatu tehnik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan suatu informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan apabila ingin mengetahui suatu hal-hal dari responden secara lebih dalam serta jumlah responden sedikit (Sudaryono 2016:82). Peneliti akan mewawancarai langsung orangtua dan anak yang menjadi responden, yaitu orangtua dan anaknya yang kecanduan bermain *Game Online*.
3. Dokumentasi, yaitu hal yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku yang relevan, laporan kegiatan, film documenter, foto-foto, peraturan-peraturan, dan data yang relevan penelitian (Sudaryono 2016:90). Dokumentasi pada penelitian ini seperti sejarah Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kecamatan Bangun Purba,

Kabupaten Rokan Hulu, serta data lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### **F. Teknik pemeriksaan Keabsahan data**

Keabsahan data dalam penelitian akan tercapai apabila melalui keabsahan data yang kredibilitas (terpercaya). Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan keabsahan data, maka dilakukan triangulasi dengan sumber, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu dengan tujuan sebagai sebuah pembanding terhadap data tersebut (Moleong 2007:330).

Triangulasi adalah tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, yaitu dengan memanfaatkan metode, penggunaan sumber, penyidik, dan teori (Moleong 2007:330).

#### **G. Teknik analisis data**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan lebih banyak bersifat uraian dari hasil studi dokumentasi serta wawancara. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dan diuraikan dalam bentuk deskriptif.

Berdasarkan pendapat Sugiyono, aktifitas dalam analisis kualitatif berlangsung secara terus menerus hingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data yaitu, tahap deskripsi atau tahap orientasi, tahap reduksi, dan tahap seleksi (Gunawan 2014:107-108).

1. Tahap deskripsi atau tahap orientasi

Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar, serta apa yang dirasakan, kemudian peneliti baru mendata sekilas tentang informasi yang telah didapatnya

2. Tahap *reduction* (reduksi data)

Mereduksi data berarti peneliti mereduksi suatu informasi yang diperoleh pada tahap pertama, untuk memfokuskan pada masalah tertentu.

3. Tahap seleksi

Yaitu peneliti akan menguraikan fokus yang sudah ditetapkan menjadi lebih rinci, kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang focus masalah, serta hasil yang didapatkan adalah tema yang dikonstruksi berdasarkan data yang didapatkan menjadi suatu hipotesis, pengetahuan, dan bahkan penemuan teori baru.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

#### 1. Sejarah *Game Online*

*Game Online* adalah sebuah permainan yang menggunakan jaringan *internet* dan menggunakan teknologi yang ada saat ini, contohnya seperti modem dan koneksi kabel. Arti *Game Online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan yang di mainkan secara *daring*.

Pada awalnya di tahun 1969, *Game Online* ini dibuat untuk dua pemain yang bertujuan untuk pendidikan, lalu pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, atau yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan para siswa untuk belajar secara *online*, yang mana beberapa pengguna nya dapat mengakses komputer secara bersamaan. Selang 2 tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik yang terbaru, yang di gunakan untuk menciptakan suatu permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

*Game Online* baru benar-benar mengalami perkembangan setelah berada di tahun 1995, yang mana pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, dan membuat akses terhadap domain lengkap dari *internet*.

Thrubsaw membuat pengembangan pertama *Multi-User Dungeon* (MUD) pada bulan Desember di Universitas Essex, Colchester, Inggris. Pada akhir tahun 1983, ratusan salinan bersifat ilegal telah di distribusikan ke seluruh dunia, dan mulai bebas akses MUD di universitas bahkan di *Internet* .

Sejak saat itu, banyak perusahaan bahkan perorangan yang membuat *Game Online* yang bisa dimainkan baik itu secara berbayar maupun gratis. Terlebih lagi sekarang perusahaan atau orang yang membuat *Game Online* bisa menjualnya di *Google Play Store*.

## 2. Jenis dari *Game Online*

### a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

*Game Online* ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seakan-akan pemain nya berada dalam sebuah permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dia mainkan, yang mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat refleks, akurasi, dan lain nya. Biasanya ketika sedang bermain, pemain nya seolah merasakan dirinya berada di dalam *Game*. Contoh nya *Game* peperangan, maka yang akan terlihat tangan sedang memegang senjata.

### b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

*Game Online* jenis ini lebih menekankan kepada kehebatan strategi antara para pemain nya. Permainan ini memiliki ciri khas

yang mana pemain nya harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur suatu strategi di waktu kapan pun. Dalam RTS, permainan nya bisa berupa tema sejarah (contoh nya *seri Age of Empires*), fantasi (contoh nya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (contoh nya *Star Wars*)

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG)

*Game Online* jenis ini merupakan permainan di mana pemainnya dapat memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya akan lebih ke arah kolaborasi sosial daripada arah kompetisi.

d. *Cross-platform online play*

Jenis *Game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda-beda. Di waktu ini, mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan sumber jaringan terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang mempunyai fungsi *online*. Contoh nya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *Xbox 360* dan begitu pun dengan *Super Mario* dan *Sonic*.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Jenis *Game Online* ini adalah jenis *Game Online* yang dimainkan pada *internet* berupa *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah *Game Online* sederhana dengan pemain

tunggal dapat dimainkan melalui HTML dan teknologi *scripting* HTML (*JavaScript, ASP, PHP, MySQL*).

f. *Simulation games*

Pada *life-simulation games*, pemain akan bertanggung jawab atas sebuah tokoh dan karakter yang memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, tapi dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, contoh nya kegiatan bekerja, ber sosialisasi, makan, berbelanja, dan lain sebagainya. Biasanya, karakter yang ada dalam *Game* ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan oleh pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

g. *Massively multiplayer online games* (MMOG)

Pemain *Game* ini bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), yang mana setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung seperti halnya berada di dunia nyata. MMOG muncul beriringan dengan perkembangan akses *internet broadband* di negara maju, sehingga dapat memungkinkan sebanyak ratusan, bahkan ribuan pemain nya untuk bermain bersama-sama

## B. Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas tentang komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anak pecandu *Game Online* di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan tehnik pengumpulan data menggunakan cara Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

### 1. Profil *Informan* Penelitian

Dalam tehnik pengumpulan data *informan* dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti dengan cara melakukan wawancara langsung dengan orangtua dan anaknya yang kecanduan *Game Online*.

#### a. Orangtua

1. Sisri, perempuan yang merupakan orangtua dari anak yang bernama Ilham
2. Ayu, perempuan yang merupakan orangtua dari anak yang bernama Alfarizi
3. Prima, perempuan yang merupakan orangtua dari anak yang bernama Asta
4. Rika, perempuan yang merupakan orangtua dari anak yang bernama Haikal
5. Tari, perempuan yang merupakan orangtua dari anak yang bernama Dirga

### b. Anak

1. Ilham, laki-laki yang merupakan anak dari ibu Sisri
2. Alfarizi, laki-laki yang merupakan anak dari Ayu
3. Asta, laki-laki yang merupakan anak dari Prima
4. Haikal, laki-laki yang merupakan anak dari Rika
5. Dirga, laki-laki yang merupakan anak dari Tari

### c. Pemilik Warung

1. Herni, perempuan yang merupakan pemilik warung tempat berkumpulnya anak-anak bermain *Game Online* di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kabupaten Rokan Hulu.

## 2. Penyebab kecanduan *Game Online* pada anak

Kecanduan *Game Online* merupakan suatu *Game* atau permainan yang dimainkan secara *Online* yang menjadi sebuah kegemaran serta membuat pemainnya menjadi ketagihan.

Penyebab kecanduan *Game online* dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

### a. Faktor internal

Faktor internal penyebab kecanduan dalam bermain *Game online* pada anak adalah keluarga, karena memfasilitasi *Handphone* kepada anak seperti yang dituturkan oleh informan Asta:

“aku tiap hari main FF sama orang Ilham pake HP *omak* (ibu) ku” (Asta, 14 Februari 2022).

Dari hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa Asta bermain *Game online* bersama teman-temannya setiap hari menggunakan fasilitas *Handphone* milik orang tua nya. Informasi dari informan Asta ini relevan dengan informasi yang peneliti peroleh dari informan Dirga. Alasan anak dalam bermain *Game Online* bermacam-macam. Informasi yang diperoleh dari Alfarizi:

“ aku main *Game* itu siang aja kak, soalnya kalau *omak* dan ayah pergi ke kebun, HP nya tinggal, baru aku bisa main *Game*. Kalau aku diam aja gak main *Game*, gak enak rasa ku kak. Kadang aku ajak ilham, kadang aku ajak Asta, baru kami main di *kode oppung ku* (kedai nenek ku)” (Alfarizi, 14 February 2022).

Hasil dari wawancara diatas menunjukkan bahwa anak bermain *Game Online* menggunakan fasilitas *Handphone* milik orang tua nya. Alasan anak bermain *Game online* karena anak cenderung merasa bosan, sehingga anak menghabiskan waktu nya pada siang hari untuk bermain *Game Online*. Anak bermain *Game Online* hanya kalau orang tuanya meninggalkan HP saat bekerja. Berbeda hal nya dengan informasi dari Haikal:

“ini HP ku kak, *omak* (ibu) yang kasih, tiap hari aku main, pake HP inilah aku main FF (*Game Online Free Fire*) sama orang Boy bagai di lobuh, kalo mau main FF aku pake vocer, nantik kalo dikasih *omak* (ibu) ku uang belanja aku belik kan vocer sehari lima ribu nyo, kalo mintak uang untuk beli paket nggak dikasih *omak*”(Haikal, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* diatas, anak tersebut bermain *Game Online* setiap hari, anak tersebut memiliki

*Handphone* sendiri, karena difasilitasi oleh orang tua nya. Anak tersebut bermain *Game Online* menggunakan fasilitas Wi-Fi berbayar dari warung tempat perkumpulan anak bermain *Game Online* tersebut. *Budget* yang dikeluarkan untuk menggunakan fasilitas Wi-Fi tersebut dalam sehari penuh adalah lima ribu rupiah, sedangkan untuk membeli data internet tidak di izinkan dan tidak diberi uang oleh orang tua nya. Seperti yang dituturkan oleh Rika:

“kalau untuk beli paket, si Haikal nggak pernah acik kasih tu vin, main *Game* aja dia gak acik bolehkan sebenarnya, kemaren acik kasih HP ke Haikal karna untuk belajar aja nya, kan ada orang tu kemaren belajar apa itu namanya? Oook Ituu .. yang *online-online* itu”(Rika, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan *informan* diatas, dapat diketahui bahwa orang tua dari anak tersebut tidak memberikan uang untuk membeli data internet, dan tidak mengizinkan anaknya untuk bermain *Game Online*. Niat orang tua dari anak tersebut memfasilitasi *Handphone* kepada anaknya hanya untuk belajar *online* saja namun di salah gunakan oleh anak nya tersebut. Lain hal nya dengan informasi dari Prima:

“kalo aku *nggik* (adek) aku kasih aja HP sama dia, daripada menangis aja dia mending *unik* (kakak) kasih aja, kalau nggak mengamuk aja kerjanya, *oihhh maccit uluku, daripada hu hasap, nan pe husuruon ia laho* (aduuh sakit kepala ku, dari pada aku pukul, mending aku suruh dia pergi main)” (Prima, 14 Februari 2022).

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa orang tua dari anak tersebut memberikan *Handphone* kepada anaknya

walaupun *Handphone* tersebut bukan fasilitas pribadi anaknya, guna agar anaknya tenang dan untuk menghindari menyakiti fisik anaknya.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal penyebab kecanduan dalam bermain *Game online* adalah lingkungan, informasi yang didapatkan dari hasil wawancara dengan *informan*, yakni informasi dari Ilham:

“aku sering main *Game Free Fire* kak, aku mainnya tiap hari karna sering dijemput A'al kesini, terus MABAR di *kode acik Herni* (kedai acik Herni), kalo A'al jemput siang, nanti pulang kami sore, abis itu aku pergi ke lapangan bola, nantik kalo udah malam, aku pergi lagi kesana” (Ilham, 14 Februari 2022).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak yang bermain *Game Online* karena ajakan dari temannya. Anak juga menghabiskan waktu lebih dari tiga jam dalam sehari, dimulai dari siang hari hingga sore, dan disambung lagi pada malam hari. *Game Online* ini, dapat dimainkan secara bersama-sama atau dalam istilah lain MABAR.

Berdasarkan hasil kesimpulan dari informasi yang peneliti peroleh dari *informan* di atas, dapat diketahui bahwa anak bermain *Game online* menggunakan fasilitas *Handphone*. *Handphone* yang digunakan oleh anak untuk bermain *Game online* tersebut ada yang fasilitas pribadi yang diberikan oleh orang tua nya dan ada yang menggunakan *Handphone* milik orang tua nya. Kecanduan

bermain *Game online* pada anak ditandai dengan jumlah waktu yang digunakan anak untuk bermain *Game online* tersebut lebih dari 3 jam/hari. Penyebab kecanduan bermain *Game online* pada anak yang peneliti simpulkan pada penelitian ini adalah karena dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu rasa bosan dalam diri anak, dan keluarga, yang mana orang tua memberikan fasilitas *Handphone* kepada anaknya dengan bermacam alasan dan memberikan uang belanja harian kepada anak, sehingga anak-anak tersebut menyalahgunakan dengan membeli vocer Wi-fi guna untuk bermain *Game online* pengganti data seluler. Faktor lain yaitu faktor eksternal, yang mana dipengaruhi oleh lingkungan dan pergaulan dari anak, yang mana anak bermain *Game online* karena ajakan dari teman-temannya, dan karena anak tertarik ingin bermain *Game online* bersama teman-temannya.

**3. Komunikasi interpersonal yang dilakukan antara orangtua dengan anak yang kecanduan *Game Online* di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu.**

Dalam interaksi antar manusia, tidak dapat terlepas dari istilah “komunikasi”. Manfaat dari komunikasi adalah untuk bertukar informasi, bertukar pikiran, maupun bertukar gagasan dari satu orang ke orang lain. Sedangkan komunikasi interpersonal adalah sebuah interaksi yang dilakukan antara dua orang bahkan lebih yang menimbulkan *feedback* atau umpan balik seketika, seperti halnya komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anaknya yang

kecanduan *Game Online* di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, maka peneliti memperoleh sebuah informasi dari beberapa *informan* atau narasumber penelitian. Informasi yang diperoleh tersebut berasal dari data-data yang diperoleh di lapangan, dan disertai dengan bukti-bukti di lapangan pada saat penelitian dilakukan. Berdasarkan pada penelitian ini, kaitannya dengan hubungan komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak adalah, untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anaknya yang kecanduan *Game Online* di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu. Orang tua perlu mendidik anak bahkan mengontrol kegiatan anaknya, terutama anak yang kecanduan *Game Online* di Kampung Janji Raja Desa Bangun Purba Timur Jaya Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Rokan Hulu ini, karena anak merupakan anugerah dari tuhan yang maha esa dan harus di didik, di jaga, dan merupakan bekal sumber daya dan kekayaan yang tak ternilai harganya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul dan meneliti tentang bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti dapatkan informasi mengenai komunikasi interpersonal orang tua dengan anak

dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak. Pada penelitian ini, terdapat beberapa karakteristik komunikasi interpersonal dalam komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak dalam upaya mengatasi kecanduan *Game online* pada anak.

a. Melibatkan paling sedikit dua orang

Komunikasi interpersonal melibatkan paling sedikit dua orang, yang mana tidak bersifat individu, baik itu dua, tiga, bahkan empat orang dan seterusnya. Pada penelitian ini, melibatkan orang tua dan anak.

b. Dipengaruhi oleh konteks

Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak dipengaruhi oleh konteks, yang mana merupakan tempat dimana dipertemukan komunikasi terjadi, termasuk apa yang mendahului dan mengikuti apa yang diucapkan oleh orang tua terhadap anak. Contohnya seperti menegur anak apabila anak sudah melewati batas dalam bermain *Game Online*, seperti informasi dari Tari:

“kalau *ombuk* (tante), kalau si Boy udah lama kali dia main *Game* nggak berhenti-henti dirumah ni, sekali dua kali disapa dulu, nantik ketiga kali *ombuk* (tante) marahi, kalau melawan *ombuk* (tante) ambil HP nya, walaupun *Game* nya gak pake paket, biar aja dia nangis. Kalau dia main di lobuh, *ombuk* (tante) jemput aja, misalnya kalau pergi dia agak-agak jam sepuluh, nanti kalau jam lima petang dia belum pulang, *ombuk* (tante) jemput, kalau mau di telfon HP nya kek manalah, kadang HP satunya dibawak ayahnya”(Tari, 14 Februari 2022).

Dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa orang tua tersebut menegur anaknya untuk berhenti main *Game* walaupun anak nya hanya bermain *Game Offline* jika di dalam rumah. Orang tua tersebut juga menegur anaknya apabila bermain *Game Online* di luar rumah seperti di warung yang memfasilitasi Wi-Fi berbayar. Anak cenderung memilih bermain *Game Online* di luar rumah karena merasa tidak nyaman apabila bermain didalam rumah informasi tersebut relevan dengan informasi dari informan Sisri.

c. Tidak harus bertujuan

Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak tidak selalu harus bertujuan, yang mana tidak harus disengaja ataupun dengan kesadaran. Seperti hal-nya respon langsung yang muncul dari orang tua apabila melihat anak nya selalu bermain *Game online*, seperti yang dituturkan oleh *informan* Asta:

“aku main FF nya di lobuh kak, kalau aku main dirumah dimarahi *omak* (ibu) terus. Dari pada di marahi *omak* ku aku, aku bawak aja HP nya ke lobuh, enak lagi disana ada orang ilham bagai”(Asta, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* tersebut, anak tersebut selalu dimarahi orang tua nya apabila selalu bermain *Game* di rumah nya. Anak tersebut lebih memilih bermain *Game* di warung tempat perkumpulan bermain *Game* bersama teman-temannya karena lebih merasa aman dan nyaman, hal ini relevan

dengan informasi yang peneliti peroleh dari informan Dirga.

Berbeda dengan informasi dari *informan* Alfarizi:

“aku nggak dimarahi kak, kan ayah sama *omak* ku ke kebun, itupun aku main nya siang aja nyo, kalau malam aku gak main gak tau *omak* sama ayah ku, karna aku main FF nya *di kode oppung ku* (di warung nenek ku), aku kan sering tidur di rumah *oppung ku* (nenek ku)” (Alfarizi, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* tersebut dapat di ketahui bahwa, anak tersebut kurang di kontrol oleh orang tua nya, di karena kan kesibukan untuk bekerja. Bahkan diketahui anak tersebut sering tidur di rumah nenek nya yang merupakan pemilik warung tempat perkumpulan anak-anak untuk bermain *Game Online* di kampung Janji Raja tersebut, sehingga anak tersebut berkemungkinan besar bermain *Game Online* bersama teman nya hingga larut malam. Akibat negatif lain dari bermain *Game Online* pada anak adalah tidak sedikit anak yang berani dan rela tidur diluar rumah. Seperti hal-nya dengan *informan* ilham:

“*au tong modom dibagas dongan ku do na dor kak, ake di jalaki halak omak ngada* (aku sering tidur di rumah teman ku kak, soalnya aku kan nggak di cari orang tua ku)”(Ilham, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penurutan dari *informan* tersebut, dapat diketahui bahwa anak tersebut sering tidur di luar rumah, anak tersebut tidur di rumah temannya karena kurang nya kontrol dan pengawasan dari orang tua nya. Anak mengaku bahwa ia tidur di rumah teman nya karena tidak di cari oleh orang tua nya.

Dampak negatif lain dari kecanduan *Game Online* pada anak adalah kurangnya sikap penghargaan terhadap orang di sekitar dan acuh terhadap lingkungan di sekitarnya.

d. Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata

Komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dengan anak tidak harus menggunakan atau melibatkan kata, baik itu berupa pesan non verbal, seperti yang dituturkan oleh *informan Asta*:

“diam aja aku, kalo udah di tengok-tengok nya, kalo mau di marahkan *omak* (ibu) ku cepat-cepat aku pergi dari rumah” (*Asta*, 14 Februari 2022).

Dari penuturan *informan* tersebut, dapat diketahui bahwa anak tersebut acuh saja dengan orang di sekitarnya. Anak tersebut mengaku apabila dia sudah di tegur secara tidak langsung oleh orang tua nya, dia akan segera pergi ke luar rumah untuk menghindari amarah dari orang tua nya. Sama halnya dengan *informan Dirga*:

“aku main FF di marahkan sama *omak* ku, tapi aku diam aja” (*Dirga*, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* tersebut, dapat diketahui bahwa anak tersebut acuh dan tidak peduli dengan teguran dari orang tua nya karena lebih fokus dengan dunia *Game* nya.

Berbeda dengan *informan Haikal*:

“aku gak berani main FF lama-lama dekat ayah ku kak, takut aku di marahi ayah ku” ( Haikal, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* tersebut, dapat di simpulkan bahwa anak tersebut tidak berani bermain *Game Online* apabila ada orang tua nya. Anak tersebut takut karena orang tua nya akan marah apabila anak nya selalu bermain *Game*, karena orang tua anak tersebut memberikan fasilitas HP hanya untuk belajar.

Anak yang kecanduan *Game Online* menyebabkan anak menjadi mengabaikan kegiatan lainnya, termasuk mengabaikan sosialisasi dan orang-orang disekeliling nya. Hal ini disebabkan karena saat bermain *Game*, akan membuat konsentrasi anak menjadi fokus sehingga mengabaikan orang di sekeliling nya. Seperti yang dituturkan oleh *informan* Tari:

“ya gitulah kalau lagi main *Game*, susah di panggil. Kadang ombuk mau manggil makan aja susah kali, dua kali tiga kali gak juga mau dengarkan langsung ambil HP nya” (Tari, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* di atas, dapat diketahui bahwa anak apabila sudah bermain *Game*, akan sangat susah untuk di ajak berkomunikasi. Anak tersebut tidak menghiraukan perintah dari orang tua nya untuk makan, sehingga orang tua dari anak tersebut harus mengambil tindakan dengan cara merebut *Handphone* dari anak nya tersebut. Sama hal-nya dengan informasi dari Prima:

“*ondeek vin, danak on sonjia pe hiba bokborak ngakan ra ia manangion nai, ulang kon di suru, di pio hajo nga mangalus son tangin hu suru ia manabusi sira dot lasiak tu kode an nga bege pinggol nya i be, jia de roamu nga ro setan niba baenna i* (aduh vin, anak ini, kayak mana pun kita manggil, dia gak kan mau mendengarkan, jangan kan di suruh, di panggil aja gak nyahut, kayak kemarin aku suruh dia beli garam sama cabe ke kedai, gak dengar lagi telinganya, kayak mana lah gak datang setan awak di bikin nya)”(Prima, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* diatas, dapat di ketahui bahwa anak yang sedang bermain *Game Online* tidak dapat diajak berkomunikasi. Anak tersebut tidak bisa di perintah dan tidak bisa di mintai bantuan oleh orang tua nya. Berbeda dengan informasi dari *informan* Ayu:

“A’al kalau di suruh berhenti main HP ya dia langsung berhenti, nanti HP di suruh simpan ya dia simpan”(Ayu, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *Informan* tersebut, dapat di ketahui bahwa respon anak tersebut menurut dengan perintah dari orang tua nya. Apabila orang tua dari anak tersebut memerintahkan agar anak tersebut berhenti bermain *Handphone* atau *Game*, anak tersebut mematuhi perintah orang tua nya dengan menyimpan *Handphone* nya.

Anak yang kecanduan dalam bermain *Game Online* cenderung akan lupa waktu, lupa makan dan akan lebih mengutamakan bermain *Game Online* nya dari pada aktivitas wajib lain nya. Anak akan lebih banyak waktu dengan dunia *Game* nya

dan mengabaikan sekeliling nya dan anak berpotensi untuk lebih banyak bermain di luar rumah dengan alasan MABAR bersama teman-teman nya. Seperti yang di tuturkan oleh *informan* Ilham:

“dulu kak, sekarang nggak dicari lagi. Kemarem kalo aku nggak pulang aku di jemput ke lobuh, kalo sekarang nggak lagi nampak ku”(Ilham, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* tersebut, dapat di ketahui bahwa anak tersebut awal nya di cari dan di jemput oleh orang tua nya, namun selang waktu, anak tersebut tidak di cari lagi oleh orang tua nya. Hal ini di sebabkan karena anak tersebut tidak pernah mendengarkan orang tua nya. Sama hal-nya seperti informasi yang diperoleh dari *informan* Dirga:

“ya aku di jemput *omak* ku kak, aku dijemput ke lobuh kalau sore belum pulang kerumah, habis tu di marahi sama *omak* (ibu) ku”(Dirga, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* tersebut yang relevan dengan *informan* Asta, orang tua dari anak tersebut akan mencari atau menjemput anak nya apabila anak tersebut tidak pulang tepat waktu. Berbeda dengan informasi yang di peroleh dari *informan* Alfarizi:

“kalau aku tidur di rumah *oppung* (nenek) ku gak papa kak, aku nggak di cari sama *omak* (ibu) ku, paling *oppung* (nenek) ku yang suruh aku tidur kalau udah malam kali”(Alfarizi 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi yang di peroleh dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa anak tersebut tidak di cari oleh orang tua nya, karena anak tersebut sudah terbiasa tidur di rumah nenek nya, yaitu pemilik warung tempat perkumpulan anak-anak untuk bermain *Game Online* tersebut. Namun anak tersebut menuturkan bahwa nenek nya akan memperingati dan mengajak anak tersebut untuk tidur apabila di anggap sudah melewati batas jam dalam bermain *Game Online*. Komunikasi interpersonal dapat terjalin tanpa harus tatap muka secara langsung, yang mana dapat terjalin melalui telepon, seperti informasi berberda yang di peroleh dari *informan* Haikal:

“aku gak di bolehkan lama-lama ke kode oppung A'al kak, nantik kalau udah di telpon, aku pulang, gak pernah aku sampe malam di lobuh”(Haikal 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* tersebut, dapat di ketahui bahwa anak tersebut jarang berada di luar rumah, dan apabila anak tersebut pergi bermain bersama teman-teman nya di luar rumah, orang tua dari anak tersebut akan mencari dengan cara menelfon anak nya. Anak tersebut mengaku bahwa ia tidak pernah bermain *Game* hingga malam hari di warung tempat perkumpulan mereka untuk bermain *Game Online* tersebut.

Peran dari orang tua sangat penting dalam mengontrol aktivitas keseharian anak. Orang tua harus bisa mengatasi gejala kecanduan *Game Online* pada anak nya. Contoh nya seperti

mencari dan menghubungi anak nya apabila anak tersebut tidak pulang tepat waktu saat bermain di luar rumah.

e. Tidak harus tatap muka

Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pada penelitian ini tidak harus tatap muka, pada penelitian ini, beberapa orang tua dari anak-anak tersebut mengaku bahwa mereka akan mencari dan menghubungi anak nya apabila sedang berada di luar rumah, Seperti informasi dari *informan* Rika:

“kalau Haikal pergi ke main dan gak pulang-pulang, *acik* tu dah curiga, pasti dia di lobuh sama orang A'al. biasa nya acik telfon aja, gak lama dia pulang”(Rika 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa orang tua dari anak tersebut akan mencari anak nya dengan cara menelfon anak nya apabila terlalu lama berada di luar rumah. Rika mengaku apabila ia menelfon anak nya, maka anak nya akan segera pulang ke rumah nya. Berbeda dengan informasi yang peneliti peroleh dari *informan* Tari:

“kadang *ombuk* (tante) mau nelfon tapi kadang HP satu nya di bawa sama ayah nya boy, kadang susah mau hubungi kalau boy pergi ke lobuh tu, paling *ombuk* (tante) jemput aja langsung *bope habutia* (walaupun dia cemberut)”(Tari 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa Tari akan mencari anak nya apabila bermain *Game* terlalu lama di luar rumah. Tari akan menelfon anaknya apabila

*Handphone* nya tidak di bawa oleh suami nya, apabila *Handphone* nya di bawa oleh suami nya, maka Tari akan menjemput anak nya ke warung tempat perkumpulan anak-anak bermain *Game Online* tersebut secara langsung walaupun anak nya menunjukkan tanda kekesalan. Hal ini relevan dengan informasi yang peneliti peroleh dari *informan* Sisri. Berbeda dengan informasi yang di peroleh dari *informan* Prima:

“son jia buse giot manelpon, HP na sada ma, ipe di obania do, nombo me hu telpon HP nai kolo dong kalak na ro tu bagason, hu pinjam HP nai, ipe ngajuo ra mulak, kon di alap ma pake loklosik baru ra mulak, ipe tangis me tangis ( kayak mana mau nelfon, HP nya aja satu, itu pun di bawa sama dia. Kadang lah aku telfon kalau ada orang yang datang ke rumah ni, aku pinjam HP nya, itu pun nggak juga dia mau pulang, harus di jemput pakai kayu baru dia mau pulang, itu pun nangis)”(Prima, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa Prima jarang menghubungi atau mencari anak nya lewat via telepon, karena hanya punya satu *Handphone*, Prima akan menelefon anak nya apabila dapat pinjaman *Handphone* dari teman atau tetangga nya, Prima mengaku lebih sering menjemput anak nya secara langsung dari pada menelefon anak nya. Prima juga mengaku bahwa anak nya akan menangis apabila Prima menjemput anak nya secara langsung ke tempat perkumpulan anak-anak dalam bermain *Game Online* tersebut. Berbeda lagi dengan informasi lain dari *informan* Sisri:

“yaa biasanya *ombuk* (tante) telfon tu vin, tapi udah muak udah bosan *ombuk* (tante) ngasih tau tapi gak berubah yaa udahlah, mana tau nanti kalau dia udah bosan berubah sendiri”(Sisri, 14 Februari 2022).

Dari informasi di atas, dapat di ketahui bahwa Sisri mencari anak nya yang berada di luar rumah untuk bermain *Game Online* dengan cara di telfon, namun solusi ini tidak efektif sehingga Sisri sudah jenuh dengan perilaku anak nya tersebut. Sisri membiarkan anak nya untuk bermain *Game Online* hingga bergadang di luar rumah dengan harapan anak nya akan jenuh dan akan pulang ke rumah dengan sendiri nya.

Anak yang bermain *Game Online* akan mudah terpengaruh dengan pergaulan nya. Anak yang bermain *Game Online* biasa nya akan mengikuti perilaku lingkungan dan teman-teman nya, contoh nya seperti bermain di warung yang khusus mereka jadi kan sebagai tempat perkumpulan mereka untuk bermain *Game Online*. Tidak sedikit orang tua dari anak-anak yang bermain *Game Online* tersebut merasa resah dengan tingkah anak nya, karena terlalu banyak menghabiskan waktu di luar rumah. Pada penelitian ini, dapat di ketahui bahwa orang tua akan mencari dan menelfon anak nya apabila anak nya pulang tidak tepat waktu, hal ini di bukti kan dengan pengakuan dari ibu Herni selaku *informan* pemilik warung tempat perkumpulan anak dalam bermain *Game Online* tersebut:

“*na dor, manombo ro bage ayah nai tu son manjalaki, bope di telpon bage, tai doran di alap. Kon pake hayu bage nombo baru ra danaki mulak, ipe buccut me, dong na mangalo bage. Sampe na so di son do anak nyia ii jalaki ia juo tu son. Acik pe kolo dung manonga borngin bage acik suru de halai mulak, tai nga manangion. Dong danaki di telpon ayah omak na mulak tai nga pake mulak, kon di alap do jolo baru mangganjak. Danaki pe huida nombo kolo ma di telpon ayah atau omak nyia nga di angkatia, padiarria soni, pala i ma ttong, kolo ma ro ayah omak nai bo mulak (sering, sampai kadang ayah nya datang kesini mencari, walaupun di telfon, tapi lebih sering di jemput. Kadang harus pakai kayu baru anak itu mau pulang, itupun kesal ada juga yang sempat melawan. Sampai kadang-kadang anak nya nggak di sini tapi di cari nya juga kesini. Acik juga kadang kalau udah sampai tengah malam acik suruh mereka pulang, tapi mereka nggak mau mendengarkan. Ada anak yang di telfon ayah ibu nya untuk pulang tapi nggak pulang, harus di jemput dulu baru bergerak. Anak-anak itu juga kadang kalau di telfon orang tua nya nggak di angkat, di biarkan nya. Tapi yaa gitu lah kalau orang tua nya sudah datang menjemput yaa baru dia pulang*”(Herni, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa anak yang bermain *Game Online* di warung. Herni tersebut sering di jemput ataupun di telfon oleh orang tua nya. Herni mengaku bahwa anak yang bermain *Game Online* di warung nya tersebut sering di jemput paksa oleh orang tua nya karena anak tersebut tidak pulang tepat waktu dan sering mengabaikan telfon dari orang tua nya. Respon dari anak yang di telfon dan di jemput paksa oleh orang tua nya sering menunjukkan perasaan kesal bahkan sampai melawan dan membantah perintah dari orang tua nya.

Kecanduan *Game Online* pada anak dapat menyebabkan anak mengabaikan sosialisasi dan mengabaikan orang-orang di sekitarnya. Kebanyakan anak akan sangat susah berkomunikasi dengan baik pada saat anak sedang bermain *Game Online*. Hal tersebut akan menimbulkan permasalahan komunikasi antara orang tua dengan anak saat anak sedang bermain *Game Online*.

f. Dipengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*

Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anaknya pada penelitian ini dipengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*, yang mana setiap rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam proses pembuatan suatu pesan, Seperti informasi yang diperoleh dari *informan* Prima:

“ya paling kalau kakak ajak ngomong diam terus dia, di mintai tolong nanti-nanti terus, yaa kayak gitu-gitu lah, di suruh beli cabe sama garam nanti-nanti terus”(Prima, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* di atas, dapat diketahui bahwa permasalahan komunikasi yang dialami oleh Prima dengan anaknya adalah anak tersebut tidak merespon saat orang tua nya memanggil dan anak susah di mintai bantuan karena terlalu fokus dengan *Game Online* nya. Hal ini relevan dengan permasalahan komunikasi yang dialami oleh Tari dengan anaknya. Berbeda dengan permasalahan komunikasi yang dialami oleh *informan* Sisri:

“ya kalau *ombuk* (tante) ya itu lah, Ilham aja jarang di rumah kan, kayak mana mau ngomong, mau cerita, di suruh pulang aja nggak mau, banyak alasan, kadang juga dia di telfon gak ngangkat jadi susah mau komunikasi”(Sisri, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari *informan* tersebut, dapat di ketahui bahwa permasalahan komunikasi yang di alami antara Sisri dengan anak nya adalah anak dari Sisri tidak dapat di ajak untuk berkomunikasi karena ibu Sisri dan anak nya sangat jarang berkumpul di rumah, permasalahan komunikasi lain yang di alami oleh Sisri dengan anak nya yaitu saat anak nya sedang bermain *Game Online* di luar rumah, anak nya susah di hubungi dengan tidak mengangkat telfon dari Sisri karena lebih mementing kan dunia *Game* nya. Berbeda lagi dengan informasi yang peneliti peroleh dari *informan* Ayu:

“*aha ma ttong le* (apalah yaa), karna kan kalau *ombuk* sama *mamak* (tante dan om) sudah pulang dari kebun sore, kalau HP nya *ombuk* mintak ya di kasih nya, kadang kalau dia lagi di rumah nenek nya kalau *ombuk* ke sana langsung dia kasih HP nya, kecuali kayak kemaren sesekali pas dia lagi main *Game* dia bilang *pitte golo da mak, sakali nai siap ma on nya!*, (tunggu dulu ya buk, bentar lagi ini selesai, kata nya!) abis tu di kasih nya”(Ayu 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa permasalahan komunikasi antara Ayu dengan anak nya minim, karena anak dari Ayu tersebut menaati perintah dari orang tua nya sehingga Ayu menganggap tidak ada permasalahan komunikasi yang ditimbulkan akibat dari *Game Online* tersebut.

Informasi dari Ayu hampir relevan dengan informasi dari *informan*

Rika:

“permasalahan komunikasi? Yaa mungkin kayak misalnya kalau si Haikal main ke lobuh lama-lama, kalau acik telfon nantik dia langsung pulang, ya gitu lah, acik telfon pun dia langsung angkat, kalau dia main di rumah sekali di tegur langsung di matikan nya HP nya, menurut acik nggak ada masalah karna Haikal kan juga takut sama acik, apalagi sama bapak mu”(Rika, 14 Februari 2022).

Berdasarkan kesimpulan dari penuturan *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa Rika menganggap tidak ada permasalahan komunikasi dengan anak nya pada saat anak nya bermain *Game Online*. Karena anak nya patuh terhadap perintah dari orang tua nya.

- g. Adanya umpan balik atau *feedback* dan menghasilkan beberapa pengaruh atau efek

Peran orang tua sangat penting dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak. Karena pada hakikat nya, orang tua adalah orang yang bertanggung jawab penuh terhadap kehidupan dan masa depan anak nya. Cara setiap orang tua dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak nya berbeda-beda, tergantung dengan cara orang tua dalam mendidik anak nya, dengan harapan adanya umpan balik atau *feedback*, dan menghasilkan beberapa pengaruh atau efek. Salah satu cara orang tua dalam mengatasi

kecanduan *Game Online* pada anak nya pada penelitian ini seperti yang di tuturkan oleh *informan* Sisri:

“kalau *ombuk* (tante), *ombuk* (tante) suruh aja si Ilham pergi bantu-bantu ayah nya kerja, walau pun cuma di temankan aja sebetul nya, inti nya bikin dia sibuk lah, cari kan kegiatan untuk sii ilham ni, *ombuk* (tante) nasehati juga baik-baik dan yaa Alhamdulillah udah agak berkurang dia sekarang main *Game*, begadang di lobuh juga kurang, karna kan pagi-pagi juga dia udah pergi kerja sama ayah nya, apalagi nanti dengar-dengar orang udah mau sekolah tatap muka, jadi terpaksa dia tidur di rumah”(Sisri, 14 Februari 2022).

Berdasarkan penuturan dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa cara dari Sisri dalam mengatasi anak nya yang kecanduan dalam bermain *Game Online* adalah dengan mencari kan kesibukan kepada anak nya agar waktu anak nya dalam bermain *Game Online* teralihkan oleh kegiatan lain seperti bekerja maupun hanya sekedar menemani orang tua nya untuk berkerja, ibu Isis pun mengaku bahwa ia juga menasehati anak nya agar pulang tepat waktu dan berhenti bermain *Handphone* terutama bermain *Game Online*. Informasi lain yang peneliti dapatkan dari *informan* Rika:

“cara *acik* mengatasi nya yaa *acik* tarik HP nya, acik nasehati, apalagi kan besok orang udah mau masuk sekolah, kan nggak pake HP lagi. Paling ya gitu, sekarang pun dia kalo pergi ke lobuh gak bawak HP lagi, udah agak jarang dia sekarang nampak acik ke lobuh”(Rika, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa cara Rika dalam mengatasi kecanduan *Game Online*

pada anak nya yaitu dengan cara menasehati agar anak nya berhenti bermain *Game Online* dan mengambil kembali fasilitas *Handphone* dari anak nya tersebut. Menurut penuturan dari ibu Rika tersebut, ia mengaku bahwa cara tersebut efektif dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak nya tersebut.

Informasi lain yang peneliti dapat kan dari *informan* Ayu:

“pertama nya kemarin kan di bilang *oppung* (nenek) nya sama *ombuk* (tante) kalau A'al ikut-ikutan main FF (*Game Online Free Fire*) mungkin karna di ajak orang Ilham, abis tu *ombuk* (tante) nasehati, trus kata *mamak* (om) mu, di bawak ajalah HP nya ke kebun kalau udah banyak main HP dia, *A'al pe nga bia wida wala ia* (perasaan A'al pun gak papa nampak nya) *bo pokok na nari kolo arian nga jia HP be, borngin pe nga jia i be, waktu i hu lehen juo* (pokok nya, sekarang HP udah nggak sama dia lagi, malam pun nggak sama dia lagi, kemarin-kemarin masih aku kasih juga”(Ayu, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa cara Ayu dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak nya yaitu dengan cara menasehati anak nya dan membatasi anak nya bermain *Game Online* dengan cara mengurangi waktu anak nya bermain *Handphone*. Ayu dan suaminya membawa *Handphone* nya bekerja agar anak nya tidak terlalu lama menghabiskan waktu nya untuk bermain *Handphone* terutama untuk bermain *Game Online*. Ayu juga mengaku bahwa anak nya tidak keberatan. Menurut pengakuan ibu Ayu, hal tersebut dilakukan guna anak nya tidak kecanduan dalam bermain *Game Online*, anak nya tidak di berikan *Handphone* lagi baik siang

atau pun malam hari, dan hal tersebut beliau anggap dapat mengurangi efek kecanduan *Game Online* pada anak nya.

Informasi lain yang peneliti dapatkan dari *informan* Prima:

“agak payah kalau Asta ni di suruh berhenti main *Game* ni vin, selalu *unik* (kakak) nasehati dan marahi, nggak jugak, *unik* (kakak) ancam, tapi nggak juga masuk. Cara nya terpaksa kakak sembunyikan HP nya kadang, kalau pagi sekarang di bawak sama ayah nya kerja, kalau di marahkan nggak mempan, bebal kali. *Bo anggo nari lumayan juo ma pado waktu baronan, bope dor mangamuk asal ma mattakia na main Game on, non anggo dung honok tarbiaso de ia i* ( ya kalau sekarang lumayan juga lah dari pada dulu, walaupun sering mengamuk asalkan dia berhenti main *Game*, nantik lama-lama dia juga akan terbiasa)”(Prima, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa cara Prima dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak nya yaitu dengan cara menasehati, memarahi, dan mengancam anak nya, namun tidak kunjung berubah, dengan terpaksa Prima menyembunyikan *Handphone* dari anak nya, selain itu, suami dari Prima membawa *Handphone* nya bekerja guna mengurangi aktifitas anak nya dalam bermain *Game Online*. Berasarkan penuturan dari Prima, ia mengaku bahwa aktifitas bermain *Game Online* pada anak nya berkurang setelah ia menerapkan cara nya dalam upaya mengatasi kecanduan bermain *Game Online* pada anak nya tersebut. Informasi terakhir yang peneliti dapatkan dari *informan* Prima cukup relevan dengan pernyataan dari informan Tari:

“kalau cara *ombuk* (tante) yaa *ombuk* (tante) nasehati, *ombuk* (tante) ingatkan makan, *ombuk* (tante) ingatkan belajar, habis tu simpan HP nya, *ombuk* (tante) bilang rusak, kalau di depan Boy *ombuk* (tante) gak keluarkan HP tu, tapi kurang manjur cara nya. Akhir nya kemaren *ombuk* (tante) bilang sama si Boy, kalau dia main HP terus nggak *ombuk* (tante) bawa ke padang, soal nya kan kemaren orang *ombuk* (tante) ada rencana jalan-jalan ke padang, karna mungkin dia udah jarang nampak HP, dia pun nggak sering lagi mintak HP, ntah karna dia sering main ke kampung nggak tau lah, sekarang dia sering main-main ke rumah abang nya Farel”(Tari, 14 Februari 2022).

Berdasarkan informasi terakhir dari *informan* di atas, dapat di ketahui bahwa cara dari Tari dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak nya adalah dengan menasehati anak nya agar melakukan aktifitas lain, seperti makan, dan belajar. Ibu Tari juga menyembunyikan *Handphone* dari anak nya dengan beralasan *Handphone* nya rusak, dan Tari juga menggunakan tehnik ancaman dengan tujuan mengurangi bahkan menghentikan aktifitas anak nya bermain dalam *Handphone* terutama bermain *Game Online*. Menurut pengakuan Tari, anak nya sudah jarang meminta *Handphone* karna sekarang lebih sering bermain ke rumah saudara (abang) nya.

### C. Pembahasan Penelitian

Pada pembahasan ini, peneliti akan menyampaikan bagaimana menganalisis keseluruhan dari hasil informasi dari penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Pada proses ini, peneliti menjawab persoalan penelitian tentang komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam upaya mengatasi kecanduan *Game online* pada anak. Disini, peneliti melihat bagaimana komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua dengan anaknya guna upaya mengatasi kecanduan bermain *Game online* pada anaknya.

#### 1. Faktor penyebab kecanduan *Game online* pada anak

Pada penelitian ini, kecanduan dalam bermain *Game online* pada anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal.

##### a. Faktor internal

Berdasarkan hasil kesimpulan dari informasi yang peneliti peroleh dari *informan*, dapat diketahui bahwa faktor internal anak yang kecanduan dalam bermain *Game online* adalah keluarga, karena anak bermain *Game online* menggunakan fasilitas *Handphone* dari orang tua nya. Orang tua memberikan fasilitas *Handphone* kepada anak nya dengan berbagai alasan. *Handphone* yang digunakan oleh anak untuk bermain *Game online* tersebut ada yang fasilitas pribadi yang diberikan oleh orang tua nya dan ada yang menggunakan *Handphone* milik orang tua nya.

Faktor internal penyebab kecanduan bermain *Game online* pada anak adalah kurang nya kontrol diri, ditandai dengan jumlah waktu yang digunakan anak untuk bermain *Game online* tersebut lebih dari 3 jam/hari.

Faktor internal lain yaitu rasa bosan dalam diri anak, dikarenakan keterbatasan waktu dan perhatian dari orang tua dan keluarga, anak merasa jenuh apabila selalu berada dirumah, sehingga anak mencari pengalihan dengan melakukan aktifitas lain seperti bermain *Game online*.

b. Faktor eksternal

Kecanduan bermain *Game online* pada anak juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu anak dipengaruhi oleh lingkungan dan pergaulan, yang mana anak bermain *Game online* karena ajakan dari teman-teman nya, dan karena anak tertarik ingin bermain *Game online* bersama teman-temannya.

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan secara langsung oleh dua orang ataupun lebih dan mendapatkan umpan balik atau *feedback* secara langsung. Berdasarkan informasi dari *informan*, maka peneliti dapat menyimpulkan tentang bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak yang kecanduan *Game Online* di kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kabupaten Rokan Hulu.

2. **Komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua dengan anak yang kecanduan Game online di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu**

Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak nya yang kecanduan dalam bermain *Game Online* tidak selalu berjalan mulus, baik itu saat berada di ruang lingkup rumah maupun ruang lingkup di luar rumah. Orang tua yang anak nya kecanduan *Game Online* akan menasehati dan melarang anak nya untuk bermain *Game Online* apabila telah melewati batas. Nasehat yang di berikan oleh orang tua terhadap anak nya yang kecanduan *Game Online* bertujuan agar komunikasi yang di sampaikan akan bermanfaat dan dapat di terima dengan baik oleh orang lain. Informasi yang peneliti peroleh dari *informan* akan di jelaskan berdasarkan tentang bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak. Komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak nya tersebut akan di bagi menjadi beberapa kriteria. Berdasarkan penjelasan di atas, akan di dapatkan beberapa informasi dari *informan* yang telah di tentukan oleh peneliti berdasarkan kriteria dari judul penelitian.

a. Melibatkan paling sedikit dua orang

Komunikasi interpersonal melibatkan paling sedikit 2 orang, yang mana pada penelitian ini, melibatkan orang tua dengan anak.

b. Dipengaruhi oleh konteks

Dalam hal ini pada penelitian ini, merupakan tempat dipertemukan komunikasi terjadi, yang mana orang tua mendahului dengan memberikan informasi berupa nasehat dan anak akan mengikuti apa yang diucapkan oleh orang tua nya. Konteks yang dimaksud dalam hal ini dapat meliputi jasmaniah, sosial, dan psikologis pada anak yang kecanduan *Game online*.

c. Tidak harus bertujuan

Dalam hal ini, yang dimaksudkan dengan tidak harus bertujuan adalah komunikasi yang timbul tanpa kesengajaan atau tanpa kesadaran, seperti respon langsung yang muncul dari orang tua apabila selalu melihat anak nya selalu bermain *Game online*.

d. Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata

Disini, orang tua dan anak tidak selalu berkomunikasi secara verbal, namun juga non verbal. Salah satu contoh nya yaitu seperti tatapan yang dilakukan oleh orang tua dengan harapan anak nya akan berhenti bermain *Game online*, sehingga dengan begitu, anak akan akan berhenti bermain *Game online* karena mengerti maksud dari orang tua nya, begitu juga dengan anak tidak harus menggunakan kata untuk menunjukkan respon terhadap orang tua nya.

e. Tidak harus tatap muka

Dalam hal ini, yang dimaksudkan dengan tidak harus tatap muka adalah, komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak akan tetap bisa terjalin melalui media, seperti melalui *telephone*, yang mana orang tua akan menelfon apabila anak nya tidak pulang tepat waktu ke rumah.

f. Dipengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*

Pada penelitian ini, yang dimaksudkan dengan dipengaruhi oleh kegaduhan atau *noise* yaitu kelancaran komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan anak tidak berjalan dengan baik, karena terdapat suatu rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam proses pembuatan suatu pesan. Pada penelitian ini, kegaduhan atau *noise* yang dimaksudkan adalah kefokusannya anak terhadap *Game online*, yang mana anak tidak merespon orang tua nya karena terlalu asik dengan *Game online* nya. Kegaduhan atau *noise* yang lain yaitu sikap dari anak yang acuh apabila di telfon oleh orang tua nya karena anak merasa terganggu.

g. Adanya umpan balik atau *feedback* dan menghasilkan beberapa pengaruh atau efek

Pada penelitian ini, komunikasi interpersonal orang tua dengan anak menghasilkan beberapa pengaruh atau efek. Efek yang dihasilkan dari komunikasi yang dilakukan orang tua dalam menasehati anak nya untuk berhenti bermain *Game online*

menghasilkan pengaruh. Pengaruh yang dihasilkan berupa efek perubahan sikap anak tentang kecanduan yang di alaminya. Selain melakukan komunikasi interpersonal, terdapat juga efek atau pengaruh oleh orang tua dengan melakukan beberapa tindakan seperti memberikan kesibukan kepada anak guna agar mengalihkan perhatian dan waktu anak nya terhadap *Game online*. Hal ini berpengaruh karena anak mengalami perubahan, yaitu perubahan kebiasaan anak dalam bermain *Game online* menjadi berkurang.

Berdasarkan pendapat Richard L. Weaver (Budyatna 2012:15-20), berdasarkan karakteristik dari komunikasi interpersonal, yang menyebutkan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan paling sedikit dua orang, di pengaruhi oleh konteks, tidak harus bertujuan, tidak harus melibatkan atau menggunakan kata, tidak harus tatap muka, dipengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*, adanya umpan balik atau *feedback* dan menghasilkan beberapa efek atau pengaruh. Para orang tua dari anak yang kecanduan *Game online* menerapkan karakteristik ini dalam penyampaian informasi terhadap anak nya dalam upaya mengatasi kecanduan *Game online* pada anaknya. Hal ini sangat berkaitan dengan hasil dari penelitian ini, karena komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya dalam upaya mengatasi kecanduan *Game online* pada anaknya menghasilkan efek atau pengaruh, yang mana anak mengalami perubahan sikap, yaitu perubahan pada kebiasaan anak dalam bermain *Game online* walaupun pesan yang disampaikan tidak selalu disampaikan

secara langsung, dan mengalami beberapa kegaduhan atau *noise*. Perubahan sikap ini terjadi karena ke-efektifan penyampaian pesan yang orang tua lakukan terhadap anaknya, yang mana berupa pemberian pesan berbentuk nasehat serta tindakan secara langsung. Hal ini juga didukung oleh contoh serta sikap ketegasan dari setiap orang tua dalam membatasi kegiatan anaknya dalam bermain *Handphone*.

Adapun tujuan dari komunikasi interpersonal antara orangtua dengan anaknya dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anaknya pada penelitian ini adalah untuk membangun hubungan manusia agar lebih bermakna, seperti yang diketahui bahwa tujuan dari orang tua untuk melarang atau mengupayakan agar anaknya berhenti bermain *Game Online* adalah agar hubungan antara orang tua dengan anaknya yang kecanduan terhadap *Game Online* tersebut agar menjadi lebih harmonis dan bermakna. Tujuan lain yaitu untuk membangun karakter manusia yang lebih baik, sebagaimana yang kita ketahui bahwa apabila anak selalu bermain *Game Online*, karakter anak akan memburuk, maka dari itu diperlukan peran dari orang tua sebagai pembentuk karakter dari seorang anak dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anaknya. Tujuan lain yaitu untuk mengenal orang lain dengan karakteristiknya masing-masing, melatih diri untuk berempati terhadap orang lain yang mana diketahui bahwa tujuan dari komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anaknya yang kecanduan *Game Online* adalah agar anaknya bersikap empati atau peduli terhadap orang lain ataupun lingkungan sekitar

nya. Tujuan komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak nya yang kecanduan dalam bermain *Game Online* adalah untuk mengasah berbagai kecerdasan, seperti kecerdasan berbahasa, kecerdasan antar pribadi atau kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan sosial atau kecerdasan di antara lingkungan sosialisasi.

Pada penelitian ini pun terdapat beberapa fungsi dari komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dengan anak nya dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak nya, yaitu untuk pembentukan konsep diri dari orang tua nya, yaitu tentang bagaimana pandangan anak tentang siapa diri nya. Fungsi selanjut nya yaitu sebagai pernyataan eksistensi diri, yang mana peran orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak nya akan menjadi sebuah media penunjukan aktualitas diri bagi pribadi anak nya. Fungsi terakhir dari komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak nya dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak nya adalah untuk kelangsungan hidup, memupuk hubungan yang baik terutama antara orang tua dengan anak nya, dan memperoleh hubungan yang baik antara orang tua dengan anak nya, serta hubungan antara anak dengan lingkungan sosial.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian tentang komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam upaya mengatasi kecanduan *Game Online* pada anak pada penelitian ini, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dua faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online* pada anak adalah faktor internal dan faktor eksternal. Anak pada usia 10-13 tahun ini masih cenderung labil dan memiliki emosi yang belum stabil. Anak tersebut belum mengetahui mana hal yang benar dan mana hal yang salah untuk dilakukan, kemudian karena adanya dorongan dari lingkungan sekitar yang kurang baik, maka hal tersebut akan berdampak terhadap diri anak, seperti lingkungan atau teman-temannya yang senang bermain *Game Online*, maka anak ikut terpengaruh. Kurangnya perhatian dari orang tua yang salah satunya contohnya seperti sibuk bekerja juga semakin mempengaruhi kepribadian dan aktifitas anak. Apabila anak sudah terbiasa bermain *Handphone* terutama bermain *Game Online*, maka anak akan berpotensi kecanduan yang mana akan mengakibatkan anak sulit makan, sulit belajar, dan anak akan merasa malas untuk melakukan aktifitas yang lainnya

Maka dari itu, orang tua perlu bijak dalam memberikan pengetahuan dan pengertian yang baik kepada anak terhadap penggunaan Handphone terutama tentang dampak bahayanya kecanduan dalam bermain *Game Online*.

2. Pengetahuan orang tua terhadap dampak negatif dari anak yang kecanduan dalam bermain *Game Online* di kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kecamatan Bangun Purba, Kabupaten Rokan Hulu ini masih minim, namun dengan sikap dari orang tua yang menasehati dan berusaha agar anaknya terlepas dari kecanduan bermain *Game Online*, merupakan suatu upaya yang baik yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya. Pada penelitian ini, komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya dalam upaya mengatasi kecanduan *Game online* pada anaknya menghasilkan efek atau pengaruh, yang mana anak mengalami perubahan sikap, yaitu perubahan pada kebiasaan anak dalam bermain *Game online* walaupun pesan yang disampaikan tidak selalu disampaikan secara langsung, dan mengalami beberapa kegaduhan atau *noise*. Perubahan sikap ini terjadi karena ke-efektifan penyampaian pesan yang orang tua lakukan terhadap anaknya, yang mana berupa pemberian pesan berbentuk nasehat serta tindakan secara langsung.

Tujuan dari komunikasi interpersonal yang baik dari orang tua terhadap anaknya yang kecanduan bermain *Game Online* tidak

lain adalah agar hubungan antara orang tua dengan anak nya bahkan hubungan antara anak nya dengan lingkungan sosial menjadi lebih harmonis, agar anak dapat melatih sikap empati atau sikap peduli terhadap orang lain, dan agar anak dapat mengasah berbagai potensi yang dimilikinya.

3. Karakteristik komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak dalam upaya mengatasi kecanduan *Game online* pada anak pada penelitian ini adalah:

- a. Melibatkan paling sedikit dua orang
- b. Dipengaruhi oleh konteks
- c. Tidak harus bertujuan
- d. Tidak harus menggunakan atau melibatkan kata
- e. Tidak harus tatap muka
- f. Dipengaruhi oleh kegaduhan atau *noise*
- g. Adanya umpan balik atau *feedback*, dan menghasilkan beberapa pengaruh atau efek.

## B. Saran

Peran dari orang tua tentu nya sangat penting terhadap pembentukan karakter dari seorang anak. Bukan hanya memberi tahu apa saja yang tidak boleh di lakukan oleh sang anak, namun orang tua juga perlu memberikan contoh dan perhatian lebih kepada anak nya. Kemudian orang tua harus lebih cerdas dalam memberikan contoh, mengawasi anak nya dengan memberikan batasan-batasan dalam penggunaan media

*Handphone* sehingga anak tidak akan kecanduan dalam penggunaan *Handphone* terutama dalam bermain *Game Online*.

Kepada orang tua juga seharusnya lebih memperhatikan anak nya dan menyadari minat dan bakat dari anak nya untuk di kembangkan baik itu di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah guna untuk mengalihkan perhatian anak nya agar tidak ketergantungan terhadap *Handphone* terutama pada aplikasi *Game Online*.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Budyatna, Muhammad.2015.*Teori-teori Mengenai Komunikasi Antar Pribadi*.Jakarta.PT.Prenadamedia Group
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Ganiem.2011.*Teori Komunikasi Antar Pribadi*.Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Cangara, Hafied.2016.*Pengantar Ilmu Komunikasi*.Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada
- Effendi, Onong Uchjana.2011.*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek (edisi kedua)*.Bandung:PT.Remaja Rosdakarya Offset
- Gunawan, Imam.2014.*Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*.Jakarta:PT.Bumi Aksara
- Hanani, Silfia.2017.*Komunikasi Antar Pribadi Terori dan Praktek*.Yogyakarta:Ar-ruzz Media
- Moleong, Lexy J.2007.*Metodologi Penelitian Kualitatif (edisi revisi)*.Bandung:PT.Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy.2016.*Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*.Bandung:PT.Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy dan Jalaluddin Rakhmat.2005.*Komunikasi Antar Budaya Panduan Berkomunikasi Dengan Orang-orang Berbeda Budaya*.Bandung:PT.Remaja Rosdakarya Offset
- Noor, Juliansyah.2011.*Metodologi Penelitian*.Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Purwanto,Djoko.2011.*Komunikasi Bisnis Edisi Keempat*.Jakarta:Penerbit Erlangga
- Sudaryono.2016.*Metode Penelitian Pendidikan*.Jakarta:PT.Prenadamedia Group
- Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung:Alfabeta

Suryabrata, sumadi.2016.*Metodologi Penelitian*.Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada

Umar, Husein.2014.*Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis (edisi kedua)*.Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada

**Buku online:**

Trinani, Rischa Pramudya dan Silva Yula Wardani.2018.*Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang*.Jawa Timur:Unipma Press

**Jurnal online:**

Paruliansihite, Joshua Monang.2020.*Komunikasi Interpersonal Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Anak*.E-Proceeding Of Management,Vol.7.No,1686-1692.

Prastya, Muhammad Rizal.2018.*Pola Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game DOTA2*.E-Jurnal Ilmu Komunikasi,Vol.6(2),110-124.

**Skripsi:**

Ahriyadin, Subhan.2019."Komunikasi Antar Pribadi Orangtua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legends di Desa Suka Damai, Kecamatan Singingi Hilir".Jurusan Ilmu Komunikasi.Fakultas Ilmu Komunikasi.Pekanbaru:Universitas Islam Riau

Delvikarani.2019."Pola Komunikasi Interpersonal Orangtua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin".Jurusan Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.Fakultas Dakwah dan Komunikasi.Palembang:Universitas Islam Negeri Raden Fatah