

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

**KOMUNIKASI ORANGTUA DAN ANAK PENGGEMAR *GAME*
ONLINE DI DESA LABUHAN PAPAN KECAMATAN TANAH
PUTIH TANJUNG MELAWAN**

SKRIPSI

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



ABDUL BUDI AIN

NPM : 139110056
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Konsentrasi : Hubungan Masyarakat

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Komunikasi Orang Tua dan Anak Penggemar *Game Online* di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan” ini dapat selesai tepat pada waktunya. Selawat dan salam penulis ucapkan kepada Rasulullah saw. dengan mengucapkan Allahumma shalli ‘ala Muhammad. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi tugas akhir dan salah satu syarat kelulusan di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Pekanbaru.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis mengalami berbagai hambatan yang diakibatkan keterbatasan pengetahuan penulis. Namun, berkat bantuan dan dorongan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Abdul Aziz , M.Si Selaku pembimbing I dalam penelitian ini, yang telah memberikan banyak waktu dan ilmunya dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini
2. Dyah Pithaloka, M.Si Selaku pembimbing II dalam penelitian ini, yang telah memberikan banyak waktu dan ilmunya dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
3. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom Selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ide-ide dalam penelitian ini, dan juga telah memberikan kemudahan dalam setiap proses pengurusan administrasi dalam penelitian ini.
4. Seluruh jajaran dosen yang ada di lingkungan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan kepadapenulis.

5. Ayahanda Syaffrudin tercinta dan Ibunda Rozana tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis selama masa perkuliahan dan masa penelitian, sehingga peneliti mampu untuk menyelesaikan Skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat tercinta yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan dan masa penelitian. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
7. Kawan-kawan Ilmu Komunikasi Angkatan 2013, terkhususnya Aldio Reza Muhammad S.I.kom yang telah selalu memberikan semangat kepada penulis selama masa perkuliahan dan masa penelitian, Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
8. Kawan-kawan kos, Ophi, Wawan, Sangga, Jeckly dan Himpunan Pelajar Mahasiswa Rokan Hilir Pekanbaru yang selalu memberi motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari dalam proses penelitian maupun dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan, baik dalam penulisan maupun dalam penjelasan-penjelasan hasil penelitiannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca Skripsi ini yang bersifat membangun.

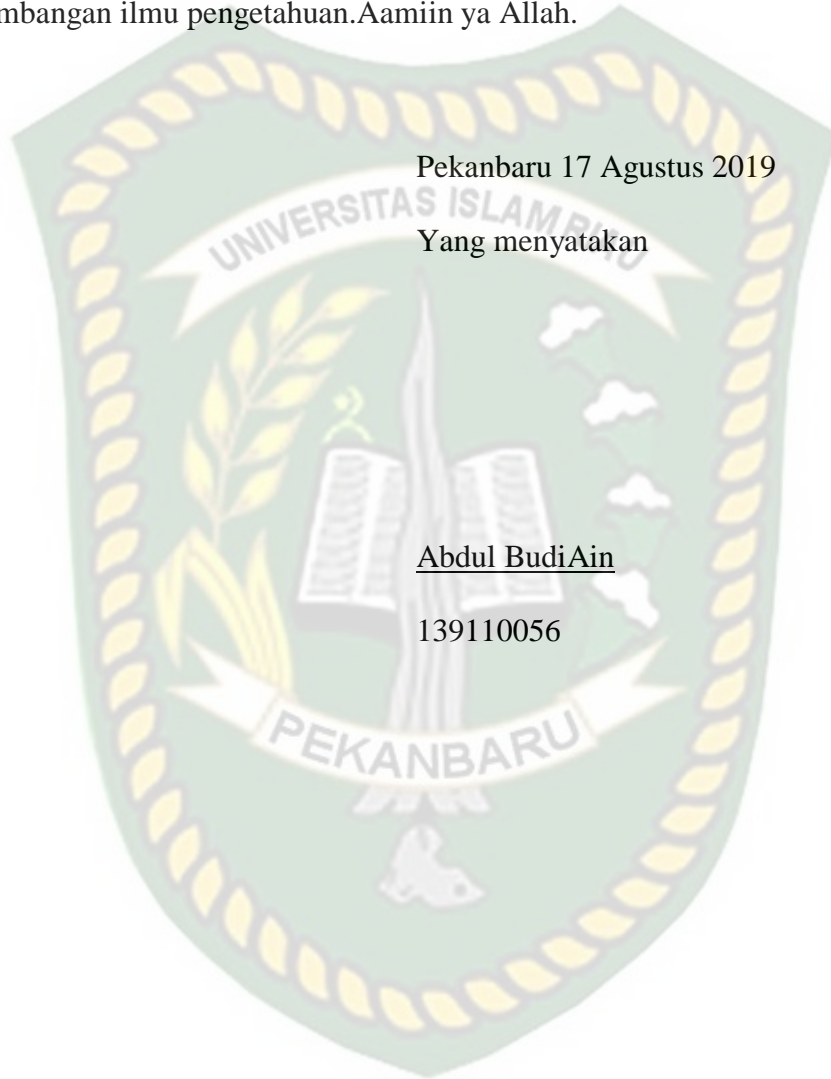
Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Penulis berharap semoga Skripsi yang penulis kerjakan ini mendapat keridhoan dari Allah SWT, dan berguna bagi penulis sendiri serta bermanfaat bagi para pembaca dan untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin ya Allah.

Pekanbaru 17 Agustus 2019

Yang menyatakan

Abdul BudiAin

139110056



DAFTAR ISI

Cover	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Persetujuan Tim Penguji Skripsi	
Lembar Pengesahan	
Lembar Pernyataan	
Halaman Persembahan.....	ii
Halaman Moto	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel.....	ix
Abstrak.....	x
<i>Abstract</i>	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	5
C. Fokus Penelitian.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
1. Tujuan	6
2. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur	8
1. Komunikasi.....	8
2. Komunikasi Interpersonal.....	17
3. Komunikasi dalam Keluarga.....	24
4. Pengertian <i>Gameonline</i>	30
5. Orang Tua dan Anak.....	38
B. Defenisi Operasional.....	40
C. Penelitian Terdahulu.....	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	43
B. Subjek dan Objek Penelitian	44
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
D. Sumber Data.....	45

E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	46
G. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir	49
1. Sejarah Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir	49
2. Profil Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan	50
3. Deskripsi Karakteristik Responden	44
B. Hasil Penelitian	51
1. Pola komunikasi interpersonal orang tua untuk membimbing anak- anak bermain game online	53
C. Pembahasan Penelitian	59

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	63
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Hasil Penelitian Terdahulu.....	41
Tabel 4.1: Karakteristik responden Penelitian	52



ABSTRAK

KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PENGGEMAR GAME ONLINE DI DESA LABUHAN PAPAN KECAMATAN TANAH PUTIH TANJUNG MELAWAN

OLEH

Abdul Budi Ain

NIM: 139110056

Game Online merupakan salah satu masalah serius yang sedang di hadapi oleh remaja, karena *Game online* dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya. Kecanduan game-online ini memiliki dampak bagi psikologis anak. Oleh karena itu diperlukan adanya peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online tersebut. Untuk mewujudkan peranan orang tua tersebut, maka perlu adanya komunikasi antara orang tua dan anak yang terjalin dengan baik. Berdasarkan pada permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis tentang Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online. Adapun lokasi penelitian ini dilakukan Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan. Dengan menggunakan sampel sebanyak 5 orang anak dan 5 orang orang tua. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman orang tua terhadap komunikasi yang efektif guna mengatasi masalah kecanduan game online ini masih kurang baik. Seringkali anak-anak kurang mau mendengarkan perkataan orang tuanya dan menyebabkan setiap perkataan dari orang tuanya hanya didengar saja namun tidak dituruti, dan

juga anak bisa dapat dengan mudah melakukan suatu hal diluar batas normal karena kurangnya kontrol dari orang tua, kurangnya komunikasi interpersonal yang terjadi didalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab hal tersebut akibatnya anak merasa dirinya kurang mendapat perhatian dan karena itu anak lebih memilih untuk sering bermain game bersama teman-teman untuk menghilangkan rasa jenuh jika beradadirumah.

Kata Kunci: Komunikasi, anak, orang tua, *game online*



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

ABSTRACT

***PARENT COMMUNICATION WITH ONLINE GAME CHILDREN IN
LABUHAN VILLAGE PAPAN KECAMATAN TANAH PUTIHTANJUNG
MELAWAN***

BY

AbdulBudi Ain

NIM: 139110056

Online games are one of the serious problems being faced by teenagers, because online games can cause addiction to their players. Addiction to online games has an impact on the child's psychological. Therefore, the role of parents is needed in overcoming the addiction to online games. To realize the role of these parents, there is a need for communication between parents and children who are well established. Based on these problems, the researcher is interested in developing research with the aim of analyzing Parental Communication with Online Game Fans Children. The location of this study was conducted in Labuhan Papan Village, Tanah Putih District, Tanjung Melawan. Using a sample of 5 children and 5 parents. The type of research used is descriptive research, and uses qualitative methods. The results of this study indicate that parents' understanding of effective communication to overcome this online game addiction problem is still not good. Often children are less willing to listen to their parents' words and cause every word from their parents to only be heard but not obeyed, and also

children can easily do things beyond normal limits due to lack of control from parents, lack of interpersonal communication that occurs within family is also one of the causes of this, as a result children feel they are not getting enough attention and therefore children prefer to often play games with friends to disappear feeling bored if they are at home.

Keywords: Omunications, child, parents, game online



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Manumpil, dkk (2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *i phone*, dan *blackberry*. Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Berbicara tentang *gadget* pada era yang sangat modern dan serba internet ini, tentunya bukan sesuatu yang aneh. Bahkan, jika kita perhatikan setiap kalangan masyarakat baik kaya maupun miskin, tua maupun muda, semuanya rata-rata memiliki *gadget*, khususnya ponsel dan *smartphone* yang digunakan dalam keseharian. Tentunya *gadget* sangat berguna dalam kehidupan kita apabila kita dapat memanfaatkannya dengan baik dan bijak. Dilihat dari pengaruhnya, dapat disadari *gedget* amat memiliki manfaat bagi produktivitas diri kita untuk memudahkan dalam melakukan hal apapun di zaman moderen ini. Hanya saja, *gadget* juga meninggalkan beberapa hal negatif seperti kecanduan bermain *game online* bagi anak-anak.

Game online dapat pula menyebabkan kecanduan bagi pemainnya. Kecanduan *game online* ini memiliki dampak bagi psikologis anak. Jika anak bermain *game* dengan bijak, tentu tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Menurut

Sampurno (2012) “*Game online* dapat menjadi ajang melatih konsentrasi”, sedangkan menurut Poetoe (2012) menyebutkan bahwa “*Game online* dapat membuat anak sangat terlatih menggunakan komputer, yang menjadi masalah adalah dampak *game online* yang membuat anak menjadi kecanduan sebab setelah anak kecanduan bermain *game online* anak bisa menghabiskan sebagian besar waktunya di depan komputer sehingga menurut pandangan psikologi hal ini dapat menghambat perkembangan sosial anak”.

Berdasarkan pada hasil pengamatan awal (observasi awal) terhadap anak-anak yang bermain *game online*, serta orang tua yang ada di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Rokan Hilir, maka sering dijumpai orang tua yang tidak peduli terhadap anak-anaknya bermain *game online*. Selain itu, banyak diantara orang tua yang menjadikan *game online* pada *Gadget* untuk media hiburan bagi anak-anaknya. Selain dari sisi orang tua, maka anak-anak pun sering bermain game, hingga tidak memperhatikan waktu, seperti waktu untuk belajar, waktu untuk istirahat, bahkan ada anak-anak yang tidak makan secara teratur karena bermain *game online*. Umumnya *game online* yang dimainkan di *Gadget* adalah Mobile Legends, PUBG, FreeFair, dan *game online* lainnya. Selain itu hasil observasi juga menemukan beberapa dampak negative dari *game online*, yaitu:

1. Anak belajar dari apa yang dilihatnya. sehingga *Game online* yang berbau kekerasan dapat menyebabkan anak mengikuti karakter *game* tersebut. Selain itu, dan tak jarang *game online* mengajarkan anak untuk berkata kasar dan tidak sopan.
2. Anak yang terus-menerus bermain *game online* dapat mengabaikan lingkungan sekelilingnya dan lebih mengutamakan dunia maya daripada dunia nyata.

3. *Game online* menyebabkan kecanduan sehingga anak betah berlama-lama bermain *game* di depan komputer. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya waktu istirahat anak yang bisa mempengaruhi kegiatannya, terutama kegiatannya di sekolah.
4. *Game online* juga dapat mengajarkan anak untuk berjudi meskipun dengan uang *game*.
5. Bisa menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dan anak yang kecanduan *game online*.

Melihat dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* pada anak, tentunya diperlukan jalan keluar untuk mengurangi bahkan menanggulangi dampak negatif tersebut. Orang tua perlu memberi perhatian dan menciptakan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Orang tua perlu memberikan pengertian kepada anak bahwa *game* bertujuan hanya untuk sebagai pengisi waktu luang, bukan sebagai prioritas hidup.

Kebutuhan akan pentingnya komunikasi mengakibatkan setiap lapisan masyarakat baik kaya atau miskin, dewasa maupun anak-anak selalau melakukan komunikasi untuk memelihara dan menjaga kelangsungan kehidupannya, serta dalam rangka memenuhi kebutuhan psikologis seseorang yang selalu ingin mendapatkan informasi terbaru yang berkaitan dengan dirinya serta lingkungannya. Selain itu pentingnya komunikasi juga merupakan salah satu proses penyampaian ide, gagasan, atau bahkan memperkenalkan suatu hal baru yang belum begitu *familiar* di masyarakat.

Komunikasi interpersonal merupakan keterlibatan internal secara aktif dan individu menjadi pengirim sekaligus penerima pesan, memberikan umpan balik bagi dirinya sendiri dalam proses internal yang berkelanjutan, komunikasi interpersonal dapat memicu bentuk komunikasi yang lainnya. Pentingnya situasi komunikasi interpersonal ialah karena prosesnya

memungkinkan berlangsung secara dialogis. Dialog itu sendiri adalah bentuk komunikasi antarpribadi yang menunjukkan terjadinya interaksi. (Rakhmat, 2005: 13)

Keluarga sebagai unit sosial dalam masyarakat mempunyai peranan yang sangat besar dalam mempengaruhi kehidupan dan perilaku anak. Kedudukan dan fungsi keluarga dalam kehidupan manusia bersifat fundamental karena pada hakikatnya keluarga merupakan wadah pembentukan watak dan akhlak.

Komunikasi interpersonal merupakan faktor yang sangat mempengaruhi keharmonisan keluarga, karena komunikasi dapat menjadikan seseorang mampu mengemukakan pendapat dan pandangannya sehingga mudah untuk memahami orang lain.

Komunikasi interpersonal dalam konteks ini setidaknya menjadi suatu pendekatan bagi orang tua untuk mengarahkan dan membimbing hobi bermain game anak-anak. Komunikasi interpersonal dalam hal ini juga dapat menjadi sarana kontrol bagi orang tua terhadap anak yang diindikasikan memiliki masalah dengan bermain *game online*. Agar dapat mengantisipasi masalah kecanduan *game online* pada anak-anak, maka perlu komunikasi antara orang tua dan anak lebih ditingkatkan lagi.

Melihat berbagai dampak negative dari *game online* tersebut, maka perlu komunikasi yang intens (komunikasi antara orang tua dan anak), agar anak-anak mengerti tentang dampak negative bermain game. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian tentang pola komunikasi interpersonal pada orang tua dalam membimbing anak-anak bermain *game online*.

Adapun judul penelitian ini adalah: **Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Penggemar *Game online* Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan**

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, Komunikasi antara Orang Tua dan Anak Penggemar *Game online* Di Desa Labuhan Papan, Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah berikut ini:

1. Kecanduan *Game online* memiliki banyak dampak negative terhadap perkembangan anak-anak, seperti dampak terhadap minat belajar yang kurang, kehilangan nafsu makan, serta berdampak terhadap kesehatan mata anak-anak.
2. Pemahaman orang tua terhadap dampak negative dari *game online* masih kurang baik.
3. Kurangnya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak, seperti orang tua yang tidak peduli terhadap anak-anak mereka yang keasyikan bermain game.
4. Kurangnya pemahaman orang tua tentang pola komunikasi yang baik untuk membimbing anak-anak bermain *game online*.

C. Fokus Penelitian

Masalah-masalah yang diangkat dalam penelitian ini terlalu luas jika diteliti secara menyeluruh, maka fokus kajian dalam penelitian ini diarahkan pada menjawab masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Komunikasi Orang Tua dengan anak penggemar *game online*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti menyimpulkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah Komunikasi Orang Tua dengan anak penggemar *game online*?

E. Tujuan dan Manfaat Hasil Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui pola komunikasi orang tua dengan anak penggemar *game online*.

2. Manfaat Penelitian

Penulis sangat berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca atau pihak tertentu baik secara teoritis maupun praktis.

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu pengetahuan tentang komunikasi Orangtua dengan anak penggemar *game online*. Didalam penelitian ini supaya pembaca yang budiman bisa mendapatkan gambaran tentang pola komunikasi yang umumnya dilakukan oleh orang dalam hal membimbing anak yang bermain *game online*.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan menjadi gambaran tentang bagaimana orangtua dalam hal membimbing anak bermain *game online*. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dalam hal membimbing anak bermain *game online* tersebut. Dengan adanya pengetahuan tentang pola komunikasi yang umumnya dilakukan oleh orang tua tersebut, pembaca khususnya orang tua bisa memilih-milih dan lebih selektif dalam menerapkan cara berinteraksi dengan anak

mengenai membimbing anak bermain *game online* yang lebih efektif dan bisa mengarahkan anak ke arah yang lebih positif.

2) Bagi Penulis

Penulis bisa mengetahui tentang pola komunikasi Orang tua terhadap anak dalam cara membimbing anak bermain *game online* yang umumnya terjadi di masyarakat.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi

a. Pengertian komunikasi

Komunikasi menjadi peranan terpenting bagi kehidupan manusia dalam berinteraksi di kehidupannya sehari-hari. Terutama komunikasi yang terjadi di dalam masyarakat terkecil yaitu keluarga. Di dalam sebuah komunikasi feedback merupakan hal yang diharapkan, untuk mampu mencapai tujuan yang dimaksud dalam berkomunikasi. Komunikasi berasal dari bahasa Latin cum yaitu kata depan yang berarti dengan, bersama dengan, dan unus yaitu kata bilangan yang berarti satu. Dari kedua kata-kata itu terbentuk kata benda *cummunio* yang dalam bahasa Inggris menjadi *cummunio* yang berarti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, hubungan. Diperlukan usaha dan kerja dalam *ber-cummunio*, dari kata itu dibuat kata kerja *communicare* yang berarti membagi sesuatu dengan seseorang, memberikan sebagian kepada seseorang, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, berteman. Kata kerja *communicare* itu pada akhirnya dijadikan kata kerja benda *communicatio*, atau yang dalam bahasa Inggris adalah *communication*, dan dalam bahasa Indonesia diserap menjadi komunikasi.

Menurut DeVito (2011) “Komunikasi mengacu pada tindakan lebih dari satu yang mengirim dan menerima pesan, terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh, dan kesempatan untuk melakukan umpan balik”. Priyanto (2009 :7) berpendapat bahwa “Komunikasi

adalah suatu proses timbal balik suatu pengalaman dimana pengirim dan penerima pesan berpartisipasi secara simultan.

Dennis Murphy dalam (Nurjaman dan Khaerul, 2012: 35) mengatakan, “*Communication is the whole process used to reach other minds*” (Komunikasi adalah seluruh proses yang dipergunakan untuk mencapai pikiran-pikiran orang lain). Adapun menurut Harwood, “*Communication is more technically defined as a process for conduction the memories*” (komunikasi didefinisikan secara lebih teknis sebagai suatu proses untuk membangkitkan kembali ingatan-ingatan).

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian seseorang terhadap orang lain. (Effendy, 2007: 9)

Komunikasi menurut Rivai dan Deddy (2009: 336-338) adalah pengirinan dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan dimaksud dapat dipahami. Komunikasi juga sebagai proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan atau informasi dari seseorang kepada orang lain. Selain itu komunikasi diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengiriman dari seseorang kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah salah satu proses penyampaian informasi baik individu maupun kelompok, baik secara verbal maupun non verbal yang dapat menimbulkan respons timbal balik antara pengirim dan penerima informasi.

b. Pola Komunikasi

Kata pola komunikasi dibangun oleh dua suku kata yaitu pola dan komunikasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola “berarti bentuk (struktur) yang tetap”. 9 Departemen Pendidikan Nasional, 2015, 585)

Pola diartikan sebagai bentuk atau struktur yang tetap, sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antar dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami demikian yang dimaksud dengan pola komunikasi adalah hubungan antar dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga dapat dipahami (Bachri (2004:1).

Rogers dan Kincaid (Wiryanto 2004:6) menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam. Istilah Pola komunikasi biasa di sebut juga sebagai model tetapi maksudnya sama, yaitu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan keadaan masyarakat.

Pola komunikasi merupakan suatu sistem penyampaian pesan melalui lambang tertentu, mengandung arti, dan pengoperan perangsang untuk mengubah tingkah laku individu lain. Pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2004:1).

Berdasarkan pada pendapat tersebut, maka Pola dalam komunikasi ini dapat dimaknai atau diartikan sebagai bentuk, gambaran, rancangan suatu komunikasi yang dapat dilihat dari jumlah komunikannya.

c. Tujuan Komunikasi

Secara umum, tujuan dari komunikasi adalah terwujudnya perubahan, pembentukan sifat, opini atau pendapat, pandangan, dan perilaku masyarakat dari komunikasi sesuai dengan tujuan penyampaian pesan yang dilakukan oleh komunikator.

Dalam berkomunikasi, bukan hanya tentang menyampaikan pesan dari informasi saja, tetapi komunikasi juga harus membentuk makna serta mengemban setiap harapan di dalamnya. Oleh karena itu komunikasi memiliki banyak peran penting dalam menentukan efektifitas setiap orang yang bekerja sama dan mengkoordinasikan usahanya dalam menyampaikan tujuan. Tujuan komunikasi itu pula dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu kepentingan komunikator atau si pengirim pesan dan kepentingan komunikan atau sipenerima pesan.

Menurut DeVito (2011) Ada empat tujuan komunikasi adapun tujuan komunikasi tersebut yaitu:

1. Salah satu tujuan utama komunikasi menyangkut penemuan diri (*personal discover*). Berkomunikasi dengan orang lain berarti belajar tentang diri sendiri dan orang lain. Dengan berbicara kepada orang lain, kita memperoleh umpan balik yang berharga mengenai perasaan, pemikiran, dan perilaku kita sendiri.
2. Untuk berhubungan, perasaan ingin dicintai dan menyukai orang lain, membuat manusia termotivai untuk memelihara hubungan baik dengan orang lain.
3. Untuk meyakinkan, komunikasi dalam hal ini yaitu bertujuan mengubah sikap dan perilaku manusia.
4. Untuk bermain, manusia menggunakan komunikasi untuk bermain dan menghibur diri. Sebagai contoh kita mendengarkan pelawak, pembicara.

d. Unsur-unsur Komunikasi

komunikasi memiliki unsur tertentu agar maksud yang disampaikan tercapai dengan baik dan jelas (Priyanto:2009). Unsur-unsur tersebut antara lain.

1. Sumber (*Source*)

Sumber merupakan dasar yang digunakan dalam penyampaian pesan dan fungsi sebagai rangka yang memperkuat pesan itu sendiri, sehingga pesan yang diterima mempunyai tingkat validitas tinggi. Sumber dapat berupa lembaga instansi, orang, buku, dokumen, dan lain-lain.

2. Pesan

Pesan merupakan serangkaian informasi yang disampaikan oleh komunikator. Pesan yang disampaikan mempunyai isi yaitu inti pesan untuk mempengaruhi perilaku komunikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan komunikator. Keakuratan pesan dilakukan oleh faktor-faktor sebagai berikut:

- 1) Perumusan pesan
- 2) Komunikator
- 3) Media

d. Hambatan dalam Komunikasi

Hambatan komunikasi adalah segala sesuatu yang menghalangi atau mengganggu tercapainya komunikasi yang efektif. Hambatan dalam komunikasi dapat pula mempersulit dalam mengirim pesan yang jelas, mempersulit pemahaman terhadap pesan yang dikirimkan, serta mempersulit dalam memberikan umpan balik yang sesuai.

Secara garis besar, terdapat empat jenis hambatan komunikasi yaitu hambatan personal, hambatan fisik, hambatan kultural atau budaya, serta hambatan lingkungan

- 1) Hambatan personal merupakan hambatan yang terjadi pada peserta komunikasi, baik komunikator maupun komunikan/ komunikate. Hambatan personal dalam komunikasi meliputi sikap, emosi, *stereotyping*, prasangka, bias, dan lain-lain.
- 2) Komunikasi yang kita lakukan dengan orang yang memiliki kebudayaan dan latar belakang yang berbeda mengandung arti bahwa kita harus memahami perbedaan dalam hal nilai-nilai, kepercayaan, dan sikap yang dipegang oleh orang lain.
- 3) Hambatan kultural atau budaya mencakup bahasa, kepercayaan dan keyakinan. Hambatan bahasa terjadi ketika orang yang berkomunikasi tidak menggunakan bahasa yang sama, atau tidak memiliki tingkat kemampuan berbahasa yang sama.
- 4) Hambatan juga dapat terjadi ketika kita menggunakan tingkat berbahasa yang tidak sesuai atau ketika kita menggunakan jargon atau bahasa “slang” atau “prokem” atau “alay” yang tidak dipahami oleh satu atau lebih orang yang diajak berkomunikasi.

Hal lain yang turut memberikan kontribusi terjadinya hambatan bahasa adalah situasi dimana percakapan terjadi dan bidang pengalaman ataupun kerangka referensi yang dimiliki oleh peserta komunikasi mengenai hal yang menjadi topik pembicaraan.

Hambatan fisik. Beberapa gangguan fisik dapat mempengaruhi efektivitas komunikasi. Hambatan fisik komunikasi mencakup panggilan telepon, jarak antar individu, dan radio. Hambatan fisik ini pada umumnya dapat diatasi. **Hambatan lingkungan.** Tidak semua hambatan komunikasi disebabkan oleh manusia sebagai peserta komunikasi. Terdapat beberapa faktor lingkungan yang turut mempengaruhi proses komunikasi yang efektif. Pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat mengalami rintangan yang dipicu oleh faktor lingkungan yaitu latar belakang fisik atau situasi dimana komunikasi terjadi. Hambatan lingkungan ini mencakup tingkat aktifitas, tingkat kenyamanan, gangguan, serta waktu

Marhaeni Fajar dalam Nurdianti (2014:4) ada beberapa hambatan dalam komunikasi, yaitu:

- 1) Hambatan dari proses komunikasi hambatan dari proses komunikasi dibedakan lagi menjadi beberapa bagian, yakni hambatan dari pengirim pesan, hambatan dalam pengandaian/ symbol, hambatan media, hambatan yang terjadi dalam penggunaan media komunikasi, hambatan dari penerima pesan.
- 2) Hambatan Sosio-antro-psikologis hambatan psikologis terdiri dari :
 - a) Hambatan Sosio-antro-psikologis. Proses komunikasi berlangsung dalam konteks situasional. Intinya komunikator harus memperhatikan situasi ketika komunikasi dilangsungkan, terutama situasi yang berhubungan dengan faktor-faktor sosiologis-antropologis-psikologis.
 - b) Hambatan semantik terdapat pada diri komunikator, menyangkut bahasa yang digunakan oleh kominukator.
 - c) Hambatan mekanis dijumpai pada media yang dipergunakan dalam membiasakan komunikasi.
 - d) Hambatan ekologis disebabkan oleh gangguan lingkungan terhadap proses berlangsungnya komunikasi. Contohnya yaitu suara riuh orang-orang di keramaian.

a. **Proses Komunikasi**

Widjadja (2000:30) mengatakan “Proses komunikasi terbagi menjadi empat tahap yakni secara primer, sekunder, linear, dan sirkular”

- 1) Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pesan dan atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan lambing (simbol) sebagai media.lambang atau

simbol sebagai bahasa, kiat, syarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran, perasaan komunikator kepada komunikan.

- 2) Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media.
- 3) Proses komunikasi secara *linear* adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Komunikasi itu berlangsung baik dalam situasitatap muka maupun dalam situasi bermedia. Proses komunikasi *linear* umumnya berlangsung pada komunikasi melalui media telepon. Media yang dipergunakan khususnya media masa yakni surat kabar, televisi, radio, dan film.
- 4) Proses komunikasi secara sirkular adalah terjadinya *feedback* atau umpan balik yaitu terjadinya arus komunikan ke komunikator. Sirkular secara harfiah berarti bulat atau bundar.

2. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal adalah turunan kata dari awalan *inter*, yang berarti “antara” dan kata *person*, yang berarti “orang”. Komunikasi interpersonal secara umum terjadi diantara dua orang atau lebih. Seluruh proses komunikasi terjadi di antara beberapa orang, namun banyak interaksi tidak melibatkan seluruh orang didalamnya secara akrab. (Wood, 2013: 22)

Secara umum komunikasi antarpribadi diartikan sebagai proses pertukaran makna antara orang-orang yang saling berkomunikasi. Pengertian proses mengacu pada perubahan dan tindakan yang berlangsung secara terus menerus. Pengertian pertukaran yaitu tindakan menyampaikan dan menerima pesan secara timbal balik. Makna yaitu sesuatu yang dipertukarkan dalam proses tersebut (Komala, 2009: 163).

Komunikasi antarpersonal menurut Joseph A. Devita yang dikutip Onong Uchjana Efendi adalah “Komunikasi antarpersonal sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balikseketika”. (Effendy, 2007:58)

Komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim pesan dengan penerima baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi dikatakan terjadi secara langsung apabila pihak-pihak yang terlibat komunikasi saling berbagi informasi tanpa melalui media. Sedangkan komunikasi tidak langsung diartikan oleh adanya penggunaan media tertentu. (Suranto, 2011:5)

Adapun komunikasi *interpersonal* secara umum terjadi antara dua orang. Seluruh proses komunikasi terjadi diantara beberapa orangnamun seluruh interaksi tidak melibatkan seluruh orang di dalamnya secara akrab.

b. Ciri-ciri Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal*)

Menurut Wood (2013:24-27), Adapun ciri-ciri komunikasi interpersonal adalah

1) Selektif

Manusia tidak akan mungkin berkomunikasi secara akrab dengan seluruh orang yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

2) Sistemis

Komunikasi interpersonal dicirikan dengan sifat sistemis karena ia terjadi dalam sistem yang bervariasi. Terdapat banyak sistem yang melekat pada proses komunikasi interpersonal. Setiap sistem mempengaruhi apa yang kita harapkan dari orang lain. Cara manusia

nerkomunikasi sangat beragam berdasarkan kebudayaan masing-masing. Komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh sistem, situasi, waktu, masyarakat, budaya, latar belakang personal, dan sebagainya. Dengan menggabungkan semua sistem tersebut untuk memahami dinamika komunikasi interpersonal. Namun yang harus dipahami bahwa seluruh sistem tersebut saling berkaitan, setiap bagian mempengaruhi bagian lainnya.

3) **Unik**

Pada tingkatan yang paling dalam, komunikasi interpersonal sangat unik. Pada interaksi yang melampaui peran sosial, setiap orang menjadi unik dan oleh karena itu menjadi tidak tergantikan.

4) **Processual**

Komunikasi Interpersonal merupakan proses yang berkelanjutan. Hal ini berarti komunikasi senantiasa berkembang dan menjadi lebih *personal* dari masa ke masa. Proses yang berkelanjutan tidak memiliki awal dan akhir yang pasti.

5) **Transaksional**

Komunikasi interpersonal adalah proses transaksi antara beberapa orang. Sifat transaksional yang secara alami terjadi dalam komunikasi interpersonal berdampak pada tanggung jawab komunikator untuk menyampaikan secara jelas.

6) **Individual**

Bagian terdalam dari komunikasi interpersonal melibatkan manusia sebagai individu yang unik dan berbeda dari orang lain. Pengetahuan personal Komunikasi interpersonal membantu perkembangan pengetahuan personal dan wawasan kita terhadap interaksi manusia. Agar dapat memahami keunikan individu, kita harus memahami pikiran dan perasaan orang lain secara personal. Komunikasi juga membuka pemahaman terhadap kepribadian orang lain.

Ketika hubungan yang dijalin semakin dalam, kita membangun kepercayaan dan belajar untuk berkomunikasi dengan cara yang nyaman.

7) **Menciptakan makna.**

Inti dari komunikasi interpersonal adalah berbagi makna dan informasi antara dua belah pihak. Tidak hanya bertukar kalimat, tetapi saling berkomunikasi. Menciptakan makna seperti memahami tujuan setiap kata dan perilaku yang ditampilkan oleh orang lain.

Judy C. Person, dkk, menyatakan bahwa komunikasi ini adalah proses yang menggunakan pesan-pesan sbagai media perantara untuk menyampaikan maksud tertentu antara dua orang atau lebih didalam sebuah interaksi (2011). Ronald B. Adler, dkk, mengungkapkan bahwa komunikasi dengan sesama itu merupakan komunikasi kontekstual. (teori dramaturgi : 2013). Joseph De. Vito, mengungkapkan bahwa komunikasi secara interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal yang dilakukan antara dua orang atau lebih, yang diantaranya memiliki ketergantungan. (2013)

Menurut Effendi (dalam Sunarto:2003) mengatakan bahwa komunikasi secara interpersonal adalah bentuk komunikasi sangat efektif yang terjadi antara komunikan dan komunikator. Karena dalam interaksinya kita dapat melihat secara keseluruhan bentuk raut wajah dan sikap dari lawan bicara.

Pengertian Komunikasi Menurut Para Ahli :

1. Menurut Gode (Alo Liliweri:97) “Komunikasi antar pribadi adalah proses umum yang terjadi dengan berbagi antara satu dengan beberapa orang”.
2. Menurut Evert M Rodgers (Alo Liliweri:97) “Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang terjadi 2 arah dengan cara bertatap muka yang didalamnya

terkandung *feedback* (umpan balik) dan dianggap efektif untuk mengubah sikap, perilaku dan pendapat seseorang atau sekumpulan orang.

3. Menurut Hoveland (Alo Liliweri:97) “Komunikasi antar pribadi adalah sebuah dorongan yang dilakukan oleh seseorang komunikator kepada individu lain komunikan dengan tujuan memberi pengaruh atau mengubah.
4. Menurut Efendi (Alo Liliweri:97) “Komunikasi antar pribadi adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara komunikator dan komunikan yang dianggap sebagai alat yang efektif untuk mengubah sikap, pendapat dan perilaku.
5. Menurut De Vito (Alo Liliweri:91) “Komunikasi antar pribadi adalah pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok orang yang menimbulkan timbal balik langsung (*feedback*).

c. Prinsip-prinsip dalam Komunikasi Interpersonal

Menurut **Joseph A. DeVito** (2013) prinsip-prinsip komunikasi interpersonal antara lain sebagai berikut :

Komunikasi interpersonal adalah suatu proses transaksional. Komunikasi interpersonal adalah sebuah proses, atau kejadian yang berkelanjutan, dalam hal ini, masing-masing elemen saling bergantung satu sama lain. Komunikasi interpersonal secara konstan terus terjadi serta mengalami perubahan. Agar dapat memahami gambaran komunikasi interpersonal sebagai proses transaksional maka [model komunikasi](#) transaksional dapat menjadi jawabannya.

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan. Komunikasi interpersonal memiliki 5 (lima) tujuan, yaitu untuk :

- 1) Belajar. Komunikasi interpersonal membuat kita dapat belajar memahami orang lain dan dunia secara lebih baik.

- 2) Membina hubungan. Komunikasi interpersonal membantu kita untuk berhubungan dengan orang lain.
- 3) Mempengaruhi. Melalui komunikasi interpersonal kita dapat mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain.
- 4) Bermain. Komunikasi interpersonal dapat berfungsi sebagai kegiatan bermain.
- 5) Membantu. Melalui komunikasi interpersonal seorang terapis menggunakan teknik penyembuhan jiwa yang dikenal dengan metode [komunikasi terapeutik dalam keperawatan](#).

Komunikasi interpersonal adalah ambigu. Semua pesan-pesan berpotensi ambigu, masing-masing orang akan memberikan makna yang berbeda terhadap pesan yang sama. Terdapat ambiguitas dalam semua hubungan. **Hubungan interpersonal dapat berbentuk simetris atau komplementer.** Interaksi interpersonal dapat merangsang pola perilaku yang sama atau berbeda.

Komunikasi interpersonal merujuk pada isi dan hubungan diantara para partisipan.

Dalam [sistem komunikasi interpersonal](#), hubungan interpersonal memegang peranan yang sangat penting karena hubungan interpersonal yang baik merupakan penanda bagi komunikasi yang efektif. Komunikasi interpersonal adalah dapat diberi tanda atau ditandai. Oleh sebab itu, setiap orang memisahkan bagian-bagian komunikasi ke dalam stimuli atau rangsangan dan respon terhadap perspektif dasar yang dimiliki oleh masing-masing partisipan.

Komunikasi interpersonal tidak dapat dihindari, tidak dapat diulang, dan tidak dapat diubah. Ketika berada dalam sebuah situasi interpersonal, kita tidak dapat tidak berkomunikasi, dan kita tidak dapat mengulang secara tepat sebuah pesan secara spesifik.

Sementara itu menurut Wood (2013), ada delapan prinsip dalam komunikasi interpersonal yaitu

- 1) Tidak mungkin hidup tanpa berkomunikasi
- 2) Komunikasi interpersonal adalah hal yang tidak dapat diubah
- 3) Komunikasi interpersonal melibatkan masalah etika
- 4) Manusia menciptakan makna dalam komunikasi interpersonal
- 5) Metakomunikasi mempengaruhi pemaknaan
- 6) Komunikasi interpersonal menciptakan hubungan yang berkelanjutan
- 7) Komunikasi tidak dapat menyelesaikan semua hal
- 8) Efektivitas komunikasi interpersonal adalah sesuatu yang dapat dipelajari.

d. Proses-proses Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal tersusun dari banyak proses yang saling terkait, terdiri dari produksi pesan, pengolahan pesan, koordinasi interaksi, dan persepsi sosial. Produksi pesan adalah proses menghasilkan perilaku verbal dan perilaku nonverbal yang dimaksudkan untuk menyampaikan suatu keadaan batin kepada orang lain guna mencapai tujuan-tujuan sosial. Pengolahan pesan-pesan tersebut meliputi menginterpretasikan perilaku komunikatif orang lain dalam upaya memahami makna perilaku dan implikasi-implikasi perilaku mereka.

Koordinasi interaksi adalah proses menyelaraskan aktivitas produksi pesan dan pengolahan pesan (juga dengan perilaku-perilaku lainnya) sepanjang belangsungnya sebuah episode sosial sehingga menghasilkan pertukaran yang lancar dan koheren. Terakhir, persepsi sosial adalah kumpulan proses yang kita jalani untuk memaknai dunia sosial, termasuk menyelami diri kita sendiri, orang lain, hubungan sosial, dan pranata sosial. (Roloff, dan David R, 2015: 217).

3. Komunikasi dalam Keluarga

a. Pengertian Keluarga

Murdock (Lestari,2012:3) mengatakan “Keluarga merupakan kelompok sosial yang memiliki karakteristik tinggal bersama, terdapat kerja sama ekonomi, dan terjadi proses reproduksi”. Koerner dan Fitzpatrick (Lestari,2012:4) mengatakan bahwa definisi keluarga setidaknya dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang, yakni:

1) Definisi Structural

Keluarga didefinisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarganya, seperti ayah, ibu, anak dan anggota keluarga lainnya.

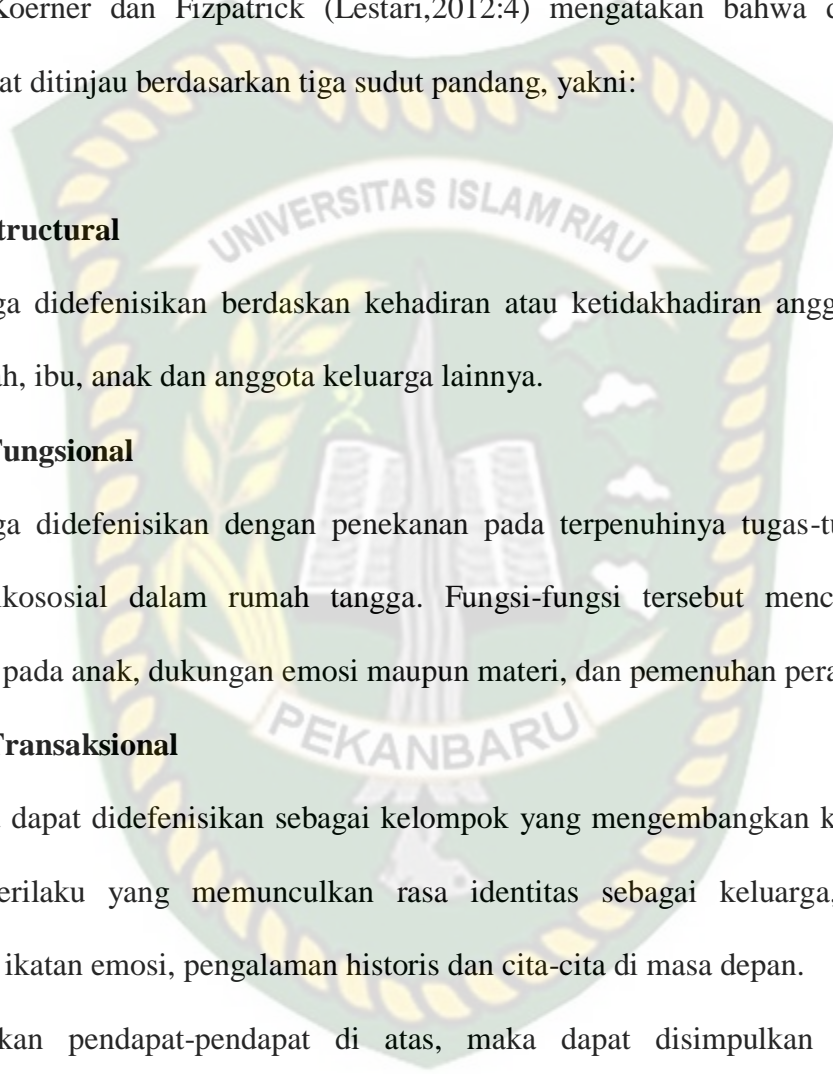
2) Definisi Fungsional

Keluarga didefinisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi-fungsi psikososial dalam rumah tangga. Fungsi-fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi maupun materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu.

3) Definisi Transaksional

Keluarga dapat didefinisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga, dalam hal ini mencakup ikatan emosi, pengalaman historis dan cita-cita di masa depan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan suatu kelompok sosial yang tinggal bersama, memiliki hubungan yang kuat baik secara emosi maupun materi antara setiap individu serta saling bahu membahu dalam melakukan apapun. Dengan demikian, setiap orang dalam kelompok memiliki keterikatan dan terhubung dengan baik secara emosi maupun materi.



b. Komunikasi Orang Tua dan Anak

Shek (Lestari,2012:61) mengungkapkan bahwa “Komunikasi orang tua-anak dapat mempengaruhi fungsi keluarga secara keseluruhan dan kesejahteraan psikososial pada diri anak. Clark dan Shileds (Lestari, 2012:61) menemukan bukti bahwa komunikasi yang baik antar orang tua dan anak berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan anak dalam perilaku.

Ginott dalam Mufidah (2008:28), mengungkapkan cara baru berkomunikasi dengan anak harus berdasarkan sikap menghormati dan keterampilan. Hal tersebut menerangkan bahwa tindakan menghormati dan keterampilan tersebut berupa kegiatan tegur sapa serta tidak boleh melukai harga diri anak. Begitupun sebaliknya, Orang tua dalam hal ini bertindak sebagai pendidik yang pertama yang harus memberi contoh dan sikap yang berbudi kepada anak, baru kemudian memberi nasihat.

Komunikasi orang tua dan anak sangat penting bagi orang tua dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan paa anak. Tindakan orang ua untuk mengontrol, memantau dan memberikan dukungan dapat dipersepsi positif atau negatif oleh anak, diantaranya dipengaruhi oleh cara orang tua berkomunikasi.

c. Pola Komunikasi

Menurut Yusuf (Fajarwati, 2011) pola komunikasi orangtua dapat diidentifikasi menjadi 3, yaitu:

1. Pola komunikasi membebaskan (Permissive)

Pola komunikasi permisif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak.Pola komunikasi permisif atau

dikenal pula dengan Pola komunikasi serba membiarkan adalah orangtua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan.

2. *Pola komunikasi Otoriter*

Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orangtua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orangtua. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku, cenderung emosional dan bersikap menolak. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas serta tidak bersahabat.

3. *Pola komunikasi Demokratis*

Pola komunikasi orangtua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orangtua dan anak. Mereka membuat semacam aturan-aturan yang disepakati bersama. Orangtua yang demokratis ini yaitu orangtua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung. Dalam pola komunikasi orangtua inilah yang akan menggambarkan bagaimana pola komunikasi orangtua yang berbeda agama dalam mengasuh anak dengan latar belakang agama yang berbeda.

d. Panduan untuk Komunikasi Efektif dalam Keluarga

Menurut Suryo Subroto (dalam Ilyas: 2004) komunikasi orangtua dengan anaknya sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak. Apabila komunikasi orangtua berpengaruh baik

kepada anaknya maka hal akan menyebabkan anak berkembang baik pula. Suasana komunikasi orang tua di rumah mempunyai peranan penting dalam menentukan kehidupan anak di sekolah. Orang tua harus menjadikan rumah sebagai wadah untuk berkomunikasi secara intens dengan anaknya.

Menurut Wood (2013), ada empat komunikasi yang efektif dalam keluarga, yakni :

1) Mengelola keseimbangan peran dalam hubungan keluarga

Salah satu hal yang terpenting dalam keberlangsungan kehidupan keluarga yang sehat adalah menciptakan keadilan peran keluarga. Tanggung jawab ini di laksanakan oleh seluruh anggota keluarga, bukan hanya tanggung jawab ayah atau ibu saja. Penghargaan adalah elemen yang diinginkan dalam sebuah hubungan, misalnya afeksi dan dukungan sosial yang tibum dalam keluarga.

2) Membuat pilihan sehari-hari untuk menguatkan keharmonisan.

Hal terpenting kedua untuk menguatkan komunikasi dalam keluarga adalah kepekaan melihat kondisi keluarga sebagai refleksi pilihan yang diambil oleh anggotanya. Secara spesifik keluarga cenderung foku pada hal-hal besar, seperti ketika sedang mengani konflik serius. Ada hal-hal kecil seringkali dapat mempererat hubungan dalam keluarga, Carter (Wood, 2013). Dampak dari hal-hal kecil bila seiring dilakukan dapat menciptakan pilihan yang bisa meningkatkan kualitas hubungan dalam berkeluarga.

3) Menunjukkan rasa menghargai dan perhatian

Agar tercipta keluarga yang harmonis, anggota keluarga harus menunjukkan bahwa mereka secara konsisten menghormai dan memerhaikan anggota lain.

4) Jangan terluka hanya karena hal kecil

Didalam keluarga pasti memiliki kebiasaan pribadi yang mungkin tidak disukai oleh orang lain. Mungkin kita tidak mengetahui bahwa ada anggota lain yang terganggu dengan aktivitas kita. Kadang kita jarang mempertimbangkan perasaan orang lain. Namun kita dapat membantu anggota keluarga yang lain untuk mengurangi kelemahan yang ia miliki. Perspektif yang diambil ikut mempengaruhi persepsi dan perasaan yang dialami.

Stewart L Tubbs dan Sylvia Moss dalam buku Rakhmat, (2007:12-15) menyatakan tanda-tanda komunikasi yang efektif ada lima hal, antaralain:

- a. Pengertian. Pengertian merupakan penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti yang dimaksud oleh komunikator.
- b. Kesenangan. Tidak semua komunikasi ditujukan untuk menyampaikan informasi dan membentuk pengertian. Sapaan ketika bertemu dengan teman juga dapat dimaksud untuk menimbulkan kesenangan. Komunikasi seperti ini dapat menjadikan hubungan kita menjadi hangat, akrab dan menyenangkan.
- c. Mempengaruhi sikap. Seringkali kita melakukan komunikasi dengan tujuan mempengaruhi orang lain. Sebagai contoh seorang guru ingin mengajak muridnya untuk mencintai ilmu pengetahuan. Pemasang iklan ingin merangsang selera konsumen dan mendesaknya ingin membeli. Dari contoh tersebut hal ini disebut komunikasi persuasif. Komunikasi persuasif memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator, dan pesan yang menimbulkan efek pada komunikasi. Persuasif didefinisikan sebagai proses mempengaruhi pendapat, sikap, serta tindakan dengan menggunakan manipulasi psikologis sehingga orang tersebut bertindak atas dasar kehendak sendiri.
- d. Hubungan sosial yang baik. Juga ditujukan untuk menumbuhkan komunikasi yang baik. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Kita ingin berhubungan

dengan orang lain secara positif. Kebutuhan sosial merupakan kebutuhan untuk menumbuhkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan oranglain dalam hal interaksi dan asosiasi, pengendalian dan kekuasaan, serta cinta dan kasih sayang. Jadi, kita ingin mengendalikan dan dikendalikan, saling mencintai dan dicintai, serta memiliki hubungan yang saling menguntungkan. Kebutuhan sosial ini hanya dapat di pengaruhi dengan komunikasi interpersonal yang efektif.

- e. Tindakan. Komunikasi bertujuan untuk menghasilkan pengertian yang sukar, tetapi lebih sukar lagi mempengaruhi sikap. Jauh lebih sukar lagi mendorong orang untuk bertindak tetapi efektifitas komunikasi biasanya diukur dari tindakan nyata yang dilakukan dalam komunikasi.

Menurut Rakhmat (2007) komunikasi orang tua dan anak dikatakan efektif bila kedua belah pihak saling dekat, saling menyukai, serta komunikasi diantara keduanya merupakan hal yang menyenangkan dan adanya keterbukaan sehingga tumbuh rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi adanya keterbukaan sehingga tumbuh rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi adanya keterbukaan dan dukungan yang positif pada anak agar dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan oleh orang tua.

Dari paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi orang tua itu berpengaruh baik pada anak nya. Komunikasi pada orang tua adalah proses penyampaian informasi antara anak dan orang tua, sehingga menimbulkan respons tertentu. Adapun tanda-tanda komunikasi yang efektif adalah pengertian, kesenangan, mempengaruhi sikap, hubungan sosial yang baik, dan tindakan. Apabila dalam komunikasi terdapat tanda-tanda tersebut maka komunikasi tersebut dapat dikatakan efektif.

4. Pengertian *Game online*

Istilah *Game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dia dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya (Agus Hermawan, 2009).

Game atau permainan adalah hal yang menjadi bagian dari diri kita sejak kecil. *Game* juga selalu diidentik kan dengan anak kecil. Namun, seringkali perkembangan zaman membuat orang tua maupun remaja ikut gemar bermain *game online* seperti yang dikatakan oleh Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann dalam bukunya yang berjudul “*Computer Games as a Sociocultural*”.

Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears” mengemukakan “*Computer games are a sociocultural phenomenon of increasing relevance. They have left behind their early stage as a ‘youth and children’s medium’ and are now being used by broad levels of society as essential recreational activities, and thus are of considerable economic importance.*” (Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann, 2008)

Istilah *game online* berasal dari kata MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*) merupakan ekstensi jenis *Game Roll Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer. seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server itu seseorang dapat bermain dalam waktu bersamaan dengan ribuan pemain dari seluruh dunia. Berdasarkan pengertian *Game online* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang

dimaksud dengan *game online* adalah istilah yang merujuk pada salahsatu jenis permainan yang di akses melalui internet. Didalam *game online* tersenut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, melainkan para pemain dapat berpartisipasi mengerakan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. *Game online* juga memiliki fiture sehingga para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh point tertinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau yang menang.

Jadi dalam permainan *game online* tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis permaianan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena diantara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan diluar sekolah. Sedangkan secara tidak langsung para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain *game online* dalam suatu jaringan permainan saat itu.

Dilihat dari artinya, *game online* tersebut dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.
- b. *Real-Time Strategy*, merupakan game yang permainannya menekankan kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter misalnya warcraft yaitu permainan petualangan yang tokohnya berupa tokoh-tokoh

hayalan seperti manusia yang berkepala harimau, kuda berkepala manusia dan bentuk-bentuk yang lain.

- c. *Cross-Platform Online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya need for speed yaitu game balap mobil dimana pemain memilih mobil yang akan digunakannya setelah itu dia mengikuti pertandingan balap dan dalam pertandingan pemain bebas memilih sirkuit yang akan digunakannya untuk balapan, serta bebas memilih jenis pertandingan yang akan dia ikuti seperti drift (dalam drift bukan kecepatannya dibutuhkan tetapi tehnik dalam melewati tikungan-tikungan yang ada), drag (balapan mobil di track lurus) dan sirkuit (balapan di dalam sebuah sirkuit).

Sedangkan dilihat dari cara memainkan *game online*, menurut agus hermawan (2009: 169), dapat dibagi menjadi 10 kategori, yaitu:

- a. *Real time Strategy* (RTS) adalah suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu Negara-Negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumber daya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan Negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari Negara primitive menuju peradaban modern.
- b. *First Person Shooter* (FPS) merupakan jenis permainan tembak-menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, dan reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Pemain ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat maupun alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan.

- c. *Role Playing Game (RPG)* adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan akhir permainan ini.
- d. *Live Simulation Games*. Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan mainnya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun komputer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi.
- e. *Construction and Management simulation Games*. Permainan yang mensimulasikan proyek membangun sebuah kota, pemain diharuskan membangun sebuah kota lengkap dengan fasilitas publik maupun fasilitas pemerintah seperti gedung, alat transportasi publik, taman, sekolah, rumah sakit, tempat beribadah, pabrik, bandara, stasiun, bank dan bangunan lainnya.
- f. *Vehicle Simulati*. Jenis permainan ini mensimulasi pengoprasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang, maupun kendaraan konstruksi. Contoh dari game jenis ini adalah Flightgear yaitu permainan yang pemain berperan sebagai pilot pesawat tempur di dalam suatu peperangan di luar angkasa dan di dalam permainan ini pemain dituntut untuk bertempur melawan pesawat-pesawat

musuh untuk meningkatkan level. Semakin tinggi levelnya maka pesawatnya pun akan semakin canggih.

- g. *Action Games*. Permainan jenis ini sangat berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan, reflek dari pemain. Dalam permainan ini pemain mengendalikan seorang tokoh karakter, tokoh karakter yang dimainkan bisa dihadapkan dengan tokoh karakter lain yang bertarung berhadapan bisa juga menjalankan sebuah misi yang banyak rintangan, mengumpulkan objek tertentu, mengalahkan musuh, maupun menyelamatkan karakter lainnya.
- h. *Adventure Games*. Permainan ini yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang bertugas mengeksplorasi memecahkan sebuah misteri atau kasus, memburu harta karun, maupun menyelamatkan tokoh karakter buatan. Banyak dari game ini diangkat dari sebuah novel populer maupun film bioskop.
- i. *Action Adventure Games*. Permainan petualangan yang dikombinasikan dengan aksi bertarung, menghadapi rintangan maupun memecahkan teka-teki. Contoh dari game jenis ini adalah Tomb Raider yaitu permainan petualangan dimana didalam permainan ini pemain memainkan seorang tokoh hero perempuan yang bertugas menyelesaikan suatu misi dimana di dalam menyelesaikan misi tersebut terdapat berbagai rintangan yang berupa teka-teki dan musuh yang perlu ditaklukan.
- j. *Manager Simulation*. Permainan yang mensimulasikan menjadi seorang manager dalam sebuah klub sepakbola. Contoh dari game jenis ini adalah Championship Manager yaitu sebuah permainan simulasi dimana pemainnya berperan seolah-olah dia menjadi pelatih atau manager dalam sebuah team/klub sepakbola yang bertugas untuk mengatur strategi bermain dalam semua pertandingan- pertandingan yang dilakukan oleh klub tersebut.

Dengan demikian, maka ada aktivitas bermain *game online*. Menurut Soegeng Santoso (2002: 18) yang dimaksud dengan aktivitas bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Hurlock (1994: 20) mengartikan aktivitas bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan kesenangannya maka orang melakukan suatu kegiatan yaitu bermain.

Dampak positif dalam bermain *game online* yaitu dampak yang bisa dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya. Dampak positif *Game online* antara lain:

1. Meningkatkan konsentrasi dan fokus yang lebih. Di dalam permainan *game online* tersebut kita diupayakan untuk mengatur strategi dan dibutuhkan konsentrasi saat melawan musuh
2. Permainan *game online* seringkali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
3. Permainan *game online* jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan. Misalnya saja dengan menjadi pengusaha game centre, berjualan voucher permainan, atau bahkan melakukan transaksi jual beli melalui permainan.
4. *Game online* dapat menghubungkan kita dengan pemain lain di seluruh dunia sehingga kita dapat bertegur sapa dan bersosialisasi dengan mereka.
5. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.

Sedangkan apabila terlalu sering dan menjadi kecanduan dalam bermain *game online* maka dapat menimbulkan dampak negatif antara lain:



1. Dampak secara sosial, *game online* membuat remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Selain itu permainan *game online* juga mengakibatkan penurunan gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agretivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi, dan mengalami penurunan gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer sedang tidak bermain.
2. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Sosialisasi dengan teman jadi berkurang, dan merasa sulit untuk berhubungan dengan orang lain.
3. Pikiran jadi terus-menerus memikirkan game yang sedang kita mainkan dan membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita.
4. Jika terlalu sering berhadapan di depan monitor dapat merusak mata kita

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dampak negatif *game online* pada kesehatan remaja terdiri dari remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, menimbulkan efek ketagihan, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya serta dapat mengganggu kesehatan fisik karena terlalu sering bermain *game online*.

5. Orang Tua dan Anak

Orang tua terdiri dari ayah, ibu serta saudara adik dan kakak. Orang tua atau biasa disebut juga dengan keluarga, atau yang identik dengan orang yang membimbing anak dalam lingkungan keluarga. Meskipun orang tua pada dasarnya dibagi menjadi tiga, yaitu orang tua kandung, orang tua asuh, dan orang tua tiri. Tetapi yang kesemuanya itu dalam bab ini diartikan sebagai

keluarga. Sedangkan pengertian keluarga adalah suatu ikatan laki-laki dengan perempuan berdasarkan hukum dan undang-undang perkawinan yang sah. (Mansur: 2005: 318)

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Rahmat (2007), komunikasi orang tua dan anak dikatakan efektif apabila kedua belah pihak saling dekat, saling menyukai dan komunikasi keduanya merupakan hal yang menyenangkan dan adanya keterbukaan sehingga tumbuh rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi adanya keterbukaan dan dukungan yang positif pada anak agar anak dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan oleh orang tua.

Secara umum apa yang dimaksud dengan anak adalah keturunan atau generasi sebagai suatu hasil dari hubungan kelamin atau perisetubuhan (*sexual intercross*) antara seorang laki-laki dengan seorang perempuan baik dalam ikatan perkawinan maupun diluar perkawinan. Kemudian di dalam hukum adat sebagaimana yang dinyatakan oleh Soerojo Wignjodipoero yang dikutip oleh Tholib Setiadi, dinyatakan bahwa: ” kecuali dilihat oleh orang tuanya sebagai penerus generasi juga anak itu dipandang pula sebagai wadah di mana semua harapan orang tuanya kelak kemudian hari wajib ditumpahkan, pula dipandang sebagai pelindung orang tuanya kelak bila orang tua itu sudah tidak mampu lagi secara fisik untuk mencari nafkah. (Setiadi, 2010: 173).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor.21 tahun 2007 tentang pemberantasan tindak pidana perdagangan orang Pasal 1 angka 5 “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Menurut

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 1 angka 1 Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun (0-18 tahun).

B. Defenisi Operasional

1. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi antar individu atau kelompok, baik secara verbal maupun nonverbal yang dapat menimbulkan respons timbal balik antara pengirim dan penerima informasi.
2. Pola komunikasi dapat diartikan sebagai bentuk, gambaran, rancangan suatu komunikasi yang dapat dilihat dari jumlah komunikannya. Dalam pola komunikasi terdapat bentuk komunikasi interpersonal. Komunikasi *interpersonal* secara umum terjadi antara dua orang. Seluruh proses komunikasi terjadi diantara beberapa orang, namun seluruh interaksi tidak melibatkan seluruh orang di dalamnya secara akrab.
3. Keluarga merupakan suatu kelompok social yang tinggal bersama, memiliki hubungan yang kuat baik secara emosi maupun materi antara setiap individu. Dengan kata lain setiap orang dalam kelompok memiliki keterikatan dan terhubung baik secara emosi maupun materi.
4. Komunikasi antara orang tua dan anak sangat penting dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak. Tindakan orang tua untuk mengontrol, memantau dan memberikan dukungan dapat dipersepsi positif atau negatif oleh anak, diantaranya dipengaruhi oleh cara orang tua berkomunikasi.

5. *Game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *Game online* tersebut terdapat seperangkat pemainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

C. Penelitian Terdahulu

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dengan penelitian terdahulu, dan untuk menjadikan 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
Dimas Arya Dwi Permana.	Komunikasi Interpersonal Orangtua	Deskriptif kualitatif.	Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh orangtua yaitu dengan

Peneliti/ Tahun	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
2015.	Kepada Anak Dalam Memahami Dampak Bermain <i>Game</i> <i>online</i>		orientasi percakapan dan kepatuhan yang tinggi, komunikasi yang dilakukan secara terbuka, serta pengasuhan orangtua terhadap anaknya dengan membebaskan anaknya bermain, namun tetap memberikan batasan- batasan.
Muhammad Rizal Gani Prastya, 2018	Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2	Deskriptif kualitatif.	Dari hasil penelitian yang telah dilakukan didapat bahwa ada dua jenis komunikasi orang tua dan anak tentang dampak negatif bermain game dota 2, yaitu Permissive dan Authoritarian, dimana dari kedua jenis pola komunikasi ini menghasilkan anak menjadi kurang mau mendengarkan perkataan orang tuanya dan menyebabkan setiap perkataan dari orang tuanya hanya didengar saja namun tidak dituruti, dan juga anak bisa dapat dengan mudah melakukan suatu hal diluar

Peneliti/ Tahun	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
			batas normal karena kurangnya kontrol dari orang tua, kurangnya komunikasi interpersonal yang terjadi didalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab hal tersebut akibatnya anak merasa dirinya kurang mendapat perhatian karena itu anak lebih memilih untuk sering bermain game diwarung internet untuk menghilangkan rasa jenuh jika berada dirumah.

Persamaan dan Perbedaan

Pada penelitian Dimas Arya Dwi Permana (2015) dan Muhammad Rizal Gani Prastya (2018) memiliki kesamaan yaitu tentang komunikasi interpersonal atau komunikasi antar personal orang tua dan anak dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak bermain game. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti fokuskan kepada seluruh pengguna game (gamer) sebagai objek penelitian. Sementara itu komunikasi orang tua dengan anak penggemar *game online* fokuskan kepada membimbing anak dalam bermain *game online*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif ini digunakan dengan beberapa pertimbangan. Pertama, lebih mudah menyesuaikan apabila berhadapan dengan kenyataan lapangan (adaptif). Kedua, metode kualitatif berhubungan secara langsung dengan khalayak sasaran, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Ketiga, metode ini lebih peka atau sensitif dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan penajaman pengaruh bersama terhadap pola nilai yang dihadapi (Lexy J. Moleong, 2010:9). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (Sugiono, 2013:9).

Berdasarkan pengertian diatas, maka dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu suatu bentuk penelitian yang berdasarkan data yang dikumpulkan selama penelitian secara sistematis mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat dari obyek yang diteliti, kemudian diinterpretasikan berdasarkan teori-teori dan literatur-literatur yang berhubungan dengan Pola Komunikasi Orang Tua Untuk Membimbing anak Bermain *Game online* Di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek adalah seseorang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti yang sedang dilaksanakannya. Maka yang menjadi subjek penelitian adalah orang tua dan anak-anak yang bermain *Game online* Di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir. Pada penelitian ini subjek dibagi untuk setiap desa atau kelurahan yang ada di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir, yaitu sebanyak 10 orang anak dan orang tua di desa Labuhan papan, terdiri dari 5 orang anak dan 5 orang tua. Anak-anak yang dijadikan objek pada penelitian ini adalah antara 0-18 tahun, namun peneliti fokus pada usia 15-18. Sementara itu untuk menentukan karakteristik responden pada penelitian ini, maka peneliti menetapkan beberapa kriteria sebagai responden, yaitu:

- a. Orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya.
- b. Orang tua yang sering bekerja di luar rumah, sehingga tidak ada waktu untuk mengawasi anak-anak.
- c. Orang tua yang membiarkan anak-anak bermain *game online*.

Selanjutnya, untuk anak-anak yang dijadikan responden, maka peneliti menetapkan beberapa kriteria sebagai responden, yaitu:

- a. Bermain game lebih dari 2 jam dalam sehari,
- b. Memiliki masalah nilai sekolah,
- c. Bermasalah dalam mengatur waktu untuk belajar dan bermain game.

Untuk mendapatkan sampel yang diinginkan, maka peneliti mendatangi tempat-tempat remaja bermain game, dan memilih remaja berdasarkan pada karakteristik yang telah ditetapkan. Serta menjumpai orang tua anak yang telah ditetapkan menjadi sampel.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sifat dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran peneliti. Maka yang menjadi objek penelitian ini adalah komunikasi orang tua dengan anak penggemar *game online*.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian yang penulis lakukan di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir. Penelitian dilakukan dari bulan Januari-Februari tahun 2019.

D. Sumber Data

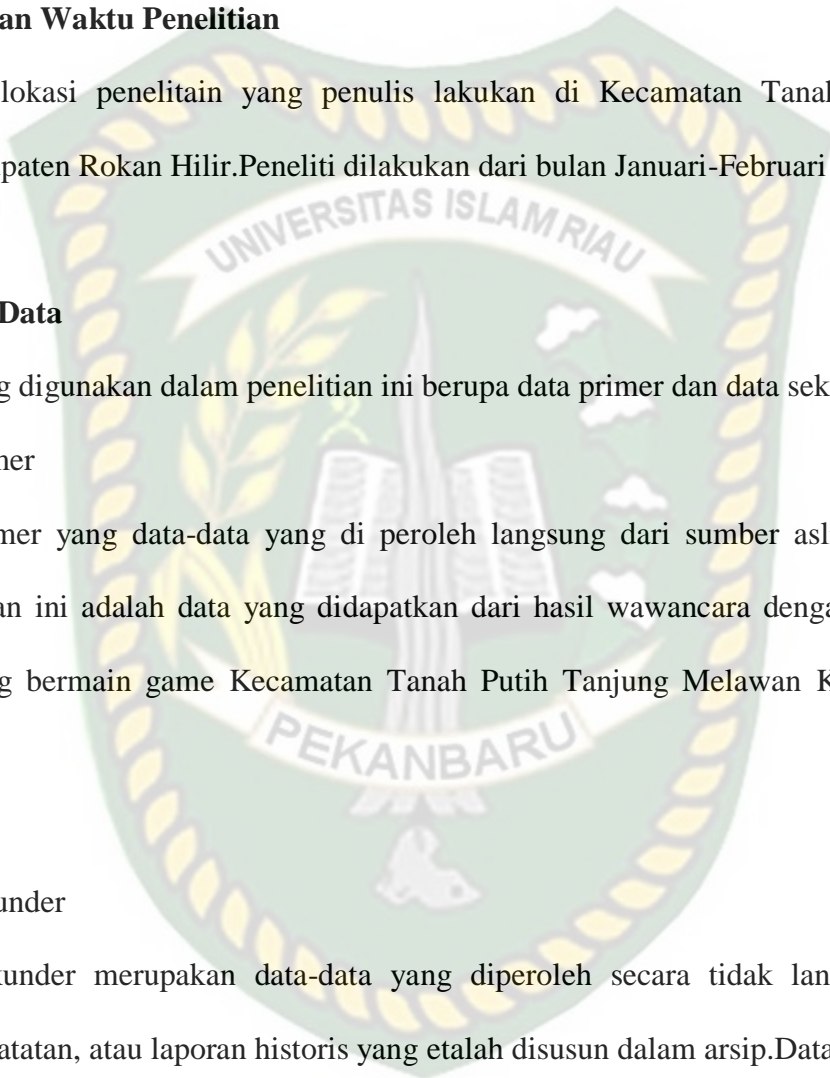
Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder, yakni:

1. Data primer

Data primer yang data-data yang di peroleh langsung dari sumber aslinya data primer dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan orang tua dan anak-anak yang bermain game Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data-data yang diperoleh secara tidak langsung umumnya berupa bukti, catatan, atau laporan historis yang etalah disusun dalam arsip. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari research library atau penelitian kepustakaan. Selain itu juga digunakan data-data dari Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir, yang meliputi keadaan geografis dan juga demografis.



E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

- a. Observasi yaitu pengamatan langsung lapangan yaitu dengan mengamati Pola Komunikasi Orang Tua Untuk Membimbing anak Bermain *Game online*.
- b. Wawancara adalah untuk mendapatkan data sesuai dengan penelitian, peneliti mewawancarai langsung orang tua dan anak-anak yang bermain *game online*.
- c. Dokumentasi ,dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk melengkapi data-data penelitian, seperti sejarah Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir, kondisi demografis, serta data lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk mendapatkan keabsahan data maka peneliti menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data yaitu teknik pemeriksaan triangulasi. Apabila peneliti mengumpulkan data untuk atau dari sumber data yang sama dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, maka sebenarnya peneliti telah mengimplementasikan penggunaan teknik triangulasi.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik triangulasi karena triangulasi merupakan cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan, kenyataan yang ada, yang berarti membandingkan dan mengecek kebenaran informasi. Menurut stainback dalam Sugiyono (2013:27) bahwa tujuan triangulasi bukan untuk mencari kebenaran fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap sesuatu yang telah didapatkan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam bentuk kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola serta memilih yang mana data yang penting dan yang akan di pelajari untuk membuat kesimpulan sehingga dapat mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif.

Aktivitas dalam analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu, data *reduction*, data *display* dan data *conclusion drawing/verification*. (Sugiyono, 2013: 246)

a) Data *reduction* (reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum ,memeilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting,dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.dan mempermudah peneliti untuk pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

b) Data *display* (penyajian data)

Setelah data direduksi,maka langkah selanjutnya adalah memamparkan data dalam penelitain kulitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori,*flowchart*, dan sejenisnya. Miles dan huberman mengatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

c) *Conclusion/verivication* (penarikan kesimpulan)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada .temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya

masih remang-remang atau gelap sehingga setelah di teliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. (Sugiyono, 2013: 246-253)



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir

1. Sejarah Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir

Kabupaten Rokan Hilir adalah sebuah kabupaten di Provinsi Riau Indonesia. Ibukotanya terletak di Bagansiapiapi, kota terbesar, bersejarah, dan pernah dikenal sebagai penghasil ikan terbesar di Indonesia. Kabupaten ini sebelumnya termasuk ke dalam Kabupaten Bengkalis. Pusat pemerintahan kabupaten berada di tengah-tengah kota Bagansiapiapi, tepatnya di Jalan Merdeka No 58. Kabupaten ini mempunyai luas sebesar 8.941 km² dan penduduk sejumlah 349.771 jiwa. Rokan Hilir terbagi dalam 15 kecamatan dan 83 desa.

Rokan Hilir dibentuk dari tiga kenegerian, yaitu negeri Kubu, Bangko dan Tanah Putih. Negeri-negeri tersebut dipimpin oleh seorang Kepala Negeri yang bertanggung jawab kepada Sultan Siak. Distrik pertama didirikan Hindia Belanda di Tanah Putih pada saat menduduki daerah ini pada tahun 1890. Setelah Bagansiapiapi yang dibuka oleh pemukim-pemukim Tionghoa berkembang pesat, Belanda memindahkan pemerintahan kontrolir-nya ke kota ini pada tahun 1901. Bagansiapiapi semakin berkembang setelah Belanda membangun pelabuhan modern dan terlengkap untuk mengimbangi pelabuhan lainnya di Selat Malaka hingga Perang Dunia I usai. Setelah kemerdekaan Indonesia, Rokan Hilir digabungkan ke dalam Kabupaten Bengkalis. Provinsi Riau.

Bekas wilayah Kewedanaan Bagansiapiapi yang terdiri dari Kecamatan Tanah Putih, Kubu dan Bangko serta Kecamatan Rimba Melintang dan Kecamatan Bagan Sinembah kemudian pada tanggal 4 Oktober 1999 ditetapkan oleh Pemerintah Republik Indonesia sebagai kabupaten baru

di Provinsi Riau sesuai dengan Undang-Undang Nomor 53 tahun 1999 dengan ibukota Bagansiapiapi.

Kecamatan Tanah Putih Tanjung Belawan sendiri memiliki ibukota Sedingin Dengan luas wilayah 198,39 Km². Adapun jumlah penduduk di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Belawan terdiri dari 7.028 orang laki-laki dan 6.2917 orang perempuan. Sementara itu untuk sarana dan prasarana pendidikan, maka Kecamatan Tanah Putih Tanjung Belawan memiliki Sekolah Dasar Negeri sebanyak 7 Buah, Sekolah Menengah Pertama sebanyak 2 Buah, dan Sekolah menengah Atas sebanyak 2 Buah. Adapun jumlah desa dan Kelurahan yang ada di Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan ini adalah Melayu Besar, Melayu Tengah, Batu Hampar, Mesah, Labuhan Papan, Melayu Besar Kota.

2. Profil Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan

Labuhan Papan merupakan salah satu desa pemekaran dari Melayu Besar, hal ini tertuang dalam Peraturan Daerah Kabupaten Rokan Hilir Nomor 18 Tahun 2009 Tentang Pembentukan Kepenghuluan Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir. Adapun luas wilayah Desa Labuhan Papan adalah 20 Km².

Kepenghuluan Labuhan Papan berasal dari sebagian wilayah Kepenghuluan Melayu Besar Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, yang pada saat dibentuknya terdiri atas wilayah:

- a. Dusun I;
- b. Dusun II.

Kepenghuluan Labuhan Papan mempunyai batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kepenghuluan Jumrah;
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kepenghuluan Ujung Tanjung;

- c. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Bukit Kapur;
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Kepenghuluan Mesah.

Sementara itu Labuhan Papan memiliki jumlah penduduk 2.710, dengan rincian 1.354 laki-laki dan 1.356 perempuan. Dengan jumlah rumah tangga sebanyak 686 rumah tangga, atau dengan rata-rata 4 orang per rumah tangga. Artinya, setiap keluarga sudah memiliki rata-rata 2 orang anak. Sarana pendidikan di Labuhan Papan terdapat 1 Tk Swasta dan 1 Sekolah Dasar Negeri. Selanjutnya untuk sarana kesehatan, maka Desa Labuhan Papan memiliki 1 Puskesmas Pembantu.

3. Deskripsi Karakteristik Responden

Deskripsi karakteristik dari responden dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, pendidikan, dan Waktu bermain *game* (dalam jam/hari). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1: Karakteristik responden Penelitian

No	Karakteristik responden	Kriteria	Jumlah
1	Jenis Kelamin	Laki-Laki	9 orang
		Perempuan	1 orang
		Jumlah	10 orang
2	Usia responden	10-20 Tahun	5 orang
		20-30 Tahun	-
		30-40 Tahun	5 orang
		Jumlah	10 orang

3	Pendidikan	Tidak Sekolah	-
		Sekolah Dasar	-
		SMP/SLTP	7 orang
		SMA/SLTA	3 orang
		Jumlah	10 orang
4	Waktu Bermain <i>Game Online</i>	2-4 jam perhari	2 orang
		4-6 jam perhari	2 orang
		>6 jam perhari	1 orang
		Jumlah	5 orang

Sumber: Data Olahan, 2019

Berdasarkan pada tabel 4.1 diatas, maka dapat dilihat bahwa responden anak-anak berusia antara 10-20 tahun sementara untuk orang berusia antara 30-40 tahun. Selanjutnya responden (orang tua) hanya memiliki tingkat pendidikan SMP dan SMA, sementara itu untuk anak-anak rata-rata berpendidikan SMP/SLTP. Untuk waktu bermain anak-anak, maka rata-rata anak-anak bermain antara 2 jam hingga 6 jam per hari.

Melihat data karakteristik responden di atas, maka dapat dilihat bahwa responden (orang tua) memiliki pendidikan SLTP dan SLTA, sehingga pemahaman responden terhadap komunikasi orang tua dengan anak penggemar *Game Online* juga akan berpegaruh. Pada akhirnya pengawasan anak-anak dalam bermain *game* juga akan berkurang. Hal ini terbukti dari waktu bermain anak-anak yang mencapai lebih dari 4 jam per hari.

B. Hasil Penelitian

1. Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Penggemar *Game Online*

Pola komunikasi orang tua terhadap anak remaja merupakan salah satu cara mendekati anak dengan orang tua. Pola komunikasi yang diterapkan dalam keluarga sangat berpengaruh pada tumbuh kembangnya anak remaja. Ada beberapa orang tua yang tidak tahu bagaimana berkomunikasi yang baik dengan anak mereka.

Sehingga dalam hubungan setiap keluarga memiliki masalah masing-masing, dan hubungan orang tua dan anak terkadang tidak sesuai yang diharapkan orang tua. Sikap pola komunikasi orang tua untuk menerima tinggi namun kontrolnya rendah, memberikan kebebasan pada anak untuk menyatakan keinginannya.

Pola komunikasi *permissive* (membebaskan) adalah pola komunikasi yang ditandai adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai keinginan anak dan orang tua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan anak secara berlebihan.

Hal ini yang dikemukakan oleh ibu Zurriati orang tua dari Fadhel Muhammad, yang mengemukakan bahwa: *“Dalam sehari saya berbicara sama anak itu paling lama sekitar 1 jam, itupun saat anak saya sarapan pagi sama habis sholat magrib terus lanjut makan malam. Anak saya itukan pulang sekolahnya sore jadi waktu dengan orang tua itu tidak banyak, habis pulang langsung ke kamarnya, karena mungkin dia capek. Kami membebaskan apa saja yang anak mau, selama itu positif.”*

Kurangnya komunikasi orang tua dengan anak remaja merupakan salah satu hal yang membuat anak jadi ketergantungan kepada *Game Online*. Karena rasa nyaman yang ditimbulkan saat bermain *Game Online*, sehingga menimbulkan kerenggangan antara orang tua dan anak. Sikap orang tua yang terlalu membebaskan atau seakan-akan tidak peduli dengan

anaknya. Pola komunikasi yang membebaskan (*permissive*) salah satunya karena orang tua terlalu mengikuti atau memanjakan anak mereka sehingga anak tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan keluarga. Orang tua terlalu sibuk dengan urusan mereka sendiri sehingga anak kurang mendapatkan perhatian dan bebas melakukan apa yang mereka inginkan.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Fadhel Muhammad dalam wawancara, sebagai berikut:

“orang tua saya pergi ke ladang atau kebun, jadi saya tiap kali pulang sekolah selalu tinggal sendiri di rumah, untuk mengisi waktu luang palingan saya bermain game atau ngumpul sama kawan-kawan.”

Selanjutnya Martunis orang tua dari Ridwan Hidayat, mengemukakan bahwa: “saya selalu berusaha meluangkan waktu saya untuk anak agar bisa berbicara dengan mereka, tentang bagaimana dia di sekolah ataupun hal-hal yang mereka lakukan sehari-hari. Kami tidak membatasi ruang gerak anak, sebagai orang tua kami bertanggung jawab mengarahkan anak kepada hal yang baik-baik, kami hanya mendampingi mereka dalam menentukan pilihan mereka tanpa memaksakan kehendak kami sebagai orang tua.”

Meluangkan waktu kepada anak dan mengerti apa yang anak inginkan membuat anak lebih mudah berkomunikasi dan terbuka dengan orang tua. Saling memahami satu sama lain dan mengerti tanggung jawab masing-masing, serta peran antara orang tua dan anak. Tidak membatasi ruang gerak namun orang tua tetap mengontrol, membimbing, serta memberikan pengertian kepada anak tentang baik dan buruk apa yang akan mereka kerjakan.

Pola komunikasi yang demokratis (*authoritative*) membuat anak bisa menjalin komunikasi yang baik dengan orang tuanya. Anak bebas mengemukakan pendapat atau keinginannya kepada orang tua. Begitu pula orang tua mengontrol setiap apa yang anak lakukan dan inginkan sehingga

anak tetap dengan pendiriannya dan tidak merasa tertekan dengan peraturan-peraturan yang telah disepakati oleh anak dan orang tua.

Hal ini juga disampaikan oleh Ridwan Hidayat, yang mengemukakan bahwa *”Orang tua saya selalu memperhatikan kegiatan saya, selagi itu tidak melakukan hal-hal yang dilarang, mereka tidak akan melarang, untuk urusan permainan, orang tua saya memberikan kebebasan, asal jangan terlalu lama bermain, kalau sudah terlalu lama, mereka akan menasihati saya dan menegur saya”*.

Selanjutnya Pak Komaruddin mengatakan bahwa: Kami sering berkomunikasi dengan anak dan selalu memberikan mereka contoh dengan kasi sayang dalam keluarga. Kami juga memberikan aturan yang di diskusikan dengan anak, terkait masalah tanggung jawab dan aturanaturan dalam rumah. Sehingga anak mengerti tanggung jawab mereka. Kalau untuk bermain game, anak-anak saya diberikan aturan bisa bermain paling lama 30 menit per hari.”

Memberikan peraturan-peraturan dalam keluarga juga sangat dibutuhkan agar anak tidak terlalu bebas. Dengan adanya aturan yang diterapkan orang tua kepada anak membuat anak menjadi disiplin dan bertanggung jawab. Dengan memahami dan mendiskusikan masalah serta peraturan dalam rumah membuat anak bisa berpendapat dan mengatakan apa yang anak suka dan tidak suka sehingga peraturan yang telah dibuat tidak membuat anak menjadi terkekang dan masih ada ruang gerak bagi anak. Pola komunikasi yang demokratis memberikan ruang kepada anak untuk bisa berekspresi dan mencoba menghargai kemampuan yang anak miliki secara langsung.

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Ahmad Suryawan, anak dari Komaruddin, yang mengatakan bahwa:

Bapak saya memang tidak melarang saya bermain game, tapi saya lebih diberikan batasan-batasan, namun jika saya melanggar, bapak tidak marah tetapi lebih menasihati saya agar tidak terlalu lama bermain game.

Hal ini menjelaskan bahwa pola komunikasi orang tua dengan anak remaja tidak terjalin dengan bagus. Karena kurangnya komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan anak. Membuat anak menjadi ketergantungan pada *Game Online*. Bermain *Game Online* yang berlebihan membuat komunikasi menjadi berkurang baik itu dengan orang tua dan anak atau pun antara anak dan temannya. Pengaruh dari *Game Online* membuat anak jadi jauh yang dulunya dekat kini ada jarak, mudahnya anak marah, dan tidak mau diganggu.

Tentunya, hal ini menjelaskan bahwa dalam pola ini orang tua mengontrol keinginan anak dengan dengan motivasi keinginan anak, tetapi dengan sikap yang hangat, ada komunikasi timbal balik antara orang tua dengan anak yang dilakukan secara rasional, memberi tahu hal positif dan negatif, mau mendengarkan keluhan dan perasaan anak, sehingga anak mau mengungkapkan perasaan apa yang dirasakannya, orang tua bersifat bersahabat. Pola komunikasi ini merupakan gabungan dari adanya kontrol yang kuat dan dorongan yang positif. Begitu pentingnya faktor komunikasi dalam keluarga, salah satu cara terpenting pembentukan kepribadian dalam tingkah laku anak, agar tidak ketergantungan dengan *Game Online* yang akan memberikan dampak negatif pada pertumbuhannya.

Kurang terjalinnya hubungan orang tua dan anak ini tentu saja disebabkan oleh berbagai faktor yang menjadi penghambat, Beberapa hal yang menghambat komunikasi orang tua dengan anak adalah masalah pribadi, kurangnya waktu, pendekatan yang rendah, kurangnya pengetahuan, faktor ekonomi, faktor lingkungan, dan organisasi masyarakat. Kesibukan orang tua di setiap hari kerja, sifat egois, tinggat emosional dan kurangnya pemahaman tentang *Game*

Online, menjadi salah satu hambatan terjadinya proses komunikasi kepada anak. Hal ini yang dikemukakan oleh Zurriati dalam wawancara, mengatakan bahwa:

“Mungkin kami sebagai orang tua tidak terlalu peduli dengan anak, saya sadar terlalu membebaskan anak. Karena saya sibuk dengan pekerjaan rumah jadi jarang berkomunikasi sama anak, anak juga begitu. Terus saya juga kurang pemahaman tentang *Game Online*. Anak saya juga pulang sekolahnya sore, jadi dia biasa langsung ke kamarnya.”

Kurangnya pemahaman orang tua tentang *Game Online* juga menjadi pemicu terhambatnya komunikasi antara orang tua dan anak. Orang tua yang terlalu membebaskan anak untuk melakukan segala sesuatu juga menjadi penghambatnya. Sedangkan pak martunis mengemukakan bahwa:

“Hambatan yang saya alami itu intensitas waktu yang sedikit yang biasa saya habiskan sehari-hari dengan keluarga. Karena ada pekerjaan yang menuntut saya agar sering keluar rumah. Dengan kesibukan tersebut menyebabkan kurangnya kesempatan saya untuk berkomunikasi dan bertemu dengan anak.

Sedangkan pak Komaruddin dalam hasil wawancara, yang mengemukakan bahwa:

“Waktu untuk bertemu dan berkumpul menjadi sangat kurang. Karena kesibukan masing-masing anggota keluarga. Kemudian hambatan lainnya dalam berkomunikasi dengan anak itu adalah emosi saya yang biasanya meluap ketika anak-anak tidak mau mendengar atau menuruti kata-kata saya. Yang menjadi pemicu emosi saya itu karena saya capek setelah bekerja.”

Kurangnya waktu untuk bertemu dengan keluarga, sibuk dengan pekerjaan, serta mudahnya orang tua emosi saat berbicara dengan anak menjadi penghambat terjadinya komunikasi dengan anak yang ketergantungan *Game Online*. Hal ini biasanya terjadi saat orang

tua merasa lelah setelah bekerja, kemudian anak tidak mau mendengarkan atau menuruti kata-kata dari orang tua.

Hal ini menjelaskan bahwa dalam hubungan kekeluargaan, khususnya antara orang tua dengan anak hubungannya tidak terdiri atas bagian-bagian yang dimana orang tua yang berusaha mengatur dan mengontrol anak. Namun sebaliknya hubungan terdiri dari keinginan antara orang tua dengan anak. Bahkan bertentangan dengan keinginan, ini berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orang tua, hanya agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orang tuanya. Sifat ego dan cepat marah atau emosi menjadi hambatan dalam berkomunikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedekatan dalam hubungan orang tua dan anak dalam kehidupan sehari-hari terdapat rasa saling tergantung satu sama lain. Rasa saling ketergantungan antara orang tua menimbulkan kedekatan antara keduanya. Namun, dalam kedekatan itu, orang tua dan anak memiliki pengalaman motivasi, dan kepribadian yang berbeda, sehingga mempengaruhi persepsi mereka tentang berbagai hal. Perbedaan persepsi itulah yang sering menimbulkan pertentangan antara orang tua dan anak.

Orang tua berusaha untuk melindungi anak-anak mereka dari pengaruh negatif ketergantungan *Game Online*. Namun, disisi lain anak ingin memenuhi rasa ingin tahunya terhadap internet. Sehingga mereka nekat untuk terus mengakses *Game Online*. Meskipun mereka tahu bisa menyebabkan efek ketergantungan yang tidak baik. Sering kali, rasa ingin tahu anak membuat mereka melanggar kesepakatannya dengan orang tua.

C. Pembahasan Penelitian

Adapun komunikasi yang harus terjalin antara orang tua dan anak yang pecandu *game*, maka harus dimulai dari pemahaman orang tua tentang dampak negative *Game Online*. Dengan pemahaman tersebut orang tua akan dapat berkomunikasi dengan baik kepada anak.

1. Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Penggemar *Game Online*

Pola komunikasi orang tua dengan anak remaja dalam ketergantungan *Game Online* ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu *permissive*, dan *authoritative*.satu orang tua terhadap anaknya menganut pola komunikasi *permissive*, sedangkan dua keluarga lainnya menganut pola komunikasi demokratis. Pola komunikasi membebaskan (*permissive*) sikap orang tua untuk menerima tinggi namun kontrolnya rendah, memberikan kebebasan pada anak untuk menyatakan keinginannya.Pola komunikasi demokratis (*authoritative*) sikap orang tua untuk menerima dan kontrolnya tinggi.Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk.Sedangkan anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri, bersikap sopan, memiliki tujuan atau arah hidup yang jelas dan berorientasi terhadap prestasi.

Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak remaja karena kurangnya waktu untuk bertemu dengan anak, kesibukan orang tua dengan pekerjaannya membuat orang tua mudah marah karena capek setelah bekerja. Hal ini biasa terjadi saat anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua.Sifat ego antara orang tua dan anak atau terkesan cuek dengan sesama anggota keluarga juga merupakan hambatan yang terjadi dalam berkomunikasi.akibatnya orang tua menjadi tidak fokus dalam merawat dan mengawasi anak.

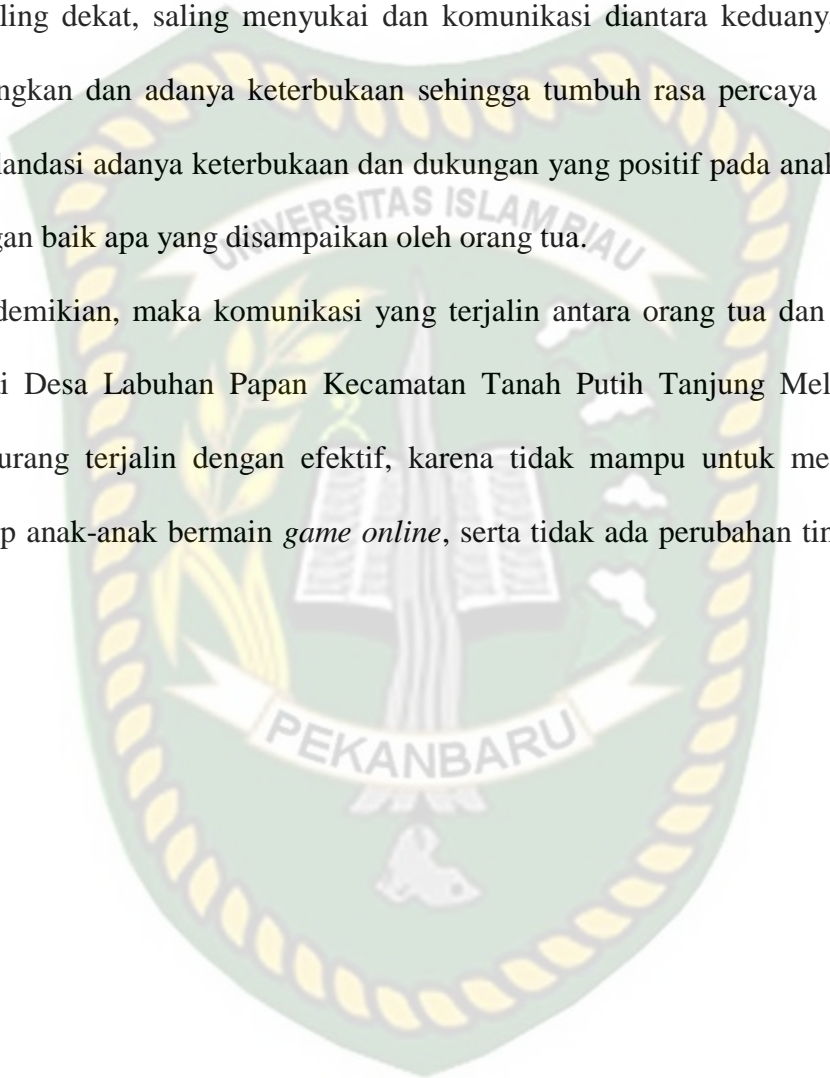
Berdasarkan pada hasil penelitian ini, maka seharusnya orang tua dalam melakukan komunikasi dengan anak penggemar *gameonline* harus memperhatikan bagaimana sebuah komunikasi yang efektif tersebut di bangun. Karena berdasarkan pada pendapat Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss tanda-tanda komunikasi yang efektif ada lima hal yaitu: (Rakhmat, 2007: 12-15)

- a. Pengertian. Pengertian artinya penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti yang dimasud oleh komunikator.
- b. Kesenangan. Tidak semua komunikasi ditujukan untuk menyampaikan informasi dan membentuk pengertian. Sapaan ketika bertemu teman dapat dimaksud untuk menimbulkan kesenangan. Komunikasi inilah yang menjadikan hubungan kita hangat, akrab, dan menyenangkan.
- c. Mempengaruhi sikap. Paling sering kita melaukan komunikasi untuk mempengaruhi orang lain. Misalnya, guru ingin mengajak muridnya untuk lebih mencintai ilmu pengetahuan. Pemasang iklan ingin merangsang selera konsumen dan mendesaknya untuk membeli. Dari contoh tersebut disebut komunikasi persuasif. Komunikasi persuasif memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator, dan pesan yang menimbulkan efek pada komunikasi. Persuasi didefinisikan sebagai proses mempengaruhi pendapat, sikap, dan tindakan orang dengan menggunakan manipulasi psikologis sehingga orang tersebut bertindak atas seperti kehendak sendiri.
- d. Hubungan sosial yang baik. Komunikasi juga ditujukan untuk menumbuhkan hubungan sosial yang baik. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak tahan hidup sendiri. Kita ingin berhubungan dengan orang lain secara positif. Kebutuhan sosial merupakan kebutuhan untuk menumbuhkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi dan asosiasi, pengendalian dan kekuasaan, dan cinta serta kasih sayang. Secara singkat, kita kita ingin bergabung dan berhubungan dengan orang lain, kita ingin mengendalikan dan dikendalikan, dan kita ingin mencintai dan dicintai. Kebutuhan sosial ini hanya dapat dipenuhi dengan komunikasi interpersonal yang efektif.

- e. Tindakan. Komunikasi untuk menimbulkan pengertian memang sukar, tetapi lebih sukar lagi mempengaruhi sikap. Jauh lebih sukar lagi mendorong orang untuk bertindak. Tetapi efektifitas komunikasi biasanya diukur dari tindakan nyata yang dilakukan komunikasi.

Menurut Rahmat (2007), komunikasi orang tua dengan anak dikatakan efektif bila kedua belah pihak saling dekat, saling menyukai dan komunikasi diantara keduanya merupakan hal yang menyenangkan dan adanya keterbukaan sehingga tumbuh rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi adanya keterbukaan dan dukungan yang positif pada anak agar anak dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan oleh orang tua.

Dengan demikian, maka komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak penggemar *game online* di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan Kabupaten Rokan Hilir kurang terjalin dengan efektif, karena tidak mampu untuk mempengaruhi atau mengubah sikap anak-anak bermain *game online*, serta tidak ada perubahan tindakan dari anak-anak.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan yang dapat diambil, yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman orang tua tentang game online ini masih kurang, sehingga mereka tidak bisa menyampaikan atau menasihati anak-anaknya tentang bahaya maen game online. Oleh karena itu penting bagi orang tua untuk memahami berbagai dampak bermain game online, sehingga bisa memberikan informasi kepada anak-anaknya tentang bahaya bermain game online.
2. Pemahaman komunikasi yang terjalin antara oran tua dan anak masih kurang, karena orang tua hanya memahami cara berkomunikasi dengan anaknya cukup dengan menasihati dan menegur anak yang bermain game online.
3. Pola komunikasi orang tua dengan anak remaja dalam ketergantungan game online ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu *permissive*, dan *authoritative*. satu orang tua terhadap anaknya menganut pola komunikasi pemissive, sedangkan dua keluarga lainnya menganut pola komunikasi demoktaris. Pola komunikasi membebaskan (*permissive*) sikap orang tua untuk menerima tinggi namun kontrolnya rendah, memberikan kebebasan pada anak untuk menyatakan keinginannya. Pola komunikasi demokratis (*authoritative*) sikap orang tua untuk menerima dan kontrolnya tinggi. Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk.
4. Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak remaja karena kurangnya waktu untuk bertemu dengan anak, kesibukan orang tua dengan pekerjaannya membuat orang tua mudah

marah karena capek setelah bekerja. Hal ini biasa terjadi saat anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua. Sifat ego antara orang tua dan anak atau terkesan cuek dengan sesama anggota keluarga juga merupakan hambatan yang terjadi dalam berkomunikasi. akibatnya orang tua menjadi tidak fokus dalam merawat dan mengawasi anak.

B. Saran

Implikasi dari penelitian ini yang sekaligus saran dalam meningkatkan efektifitas komunikasi orang tua dengan anak, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada orang tua untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi, memahami perannya dan memberikan solusi yang tepat dan memberikan jalan keluar kepada anak agar tidak ketergantungan game online.
2. Meluangkan waktu untuk anak dan mengawasi anak dalam menggunakan game online sehingga kedepannya orang tua memiliki strategi dalam memahami dan menghadapi permasalahan pada game online.
3. Kepada anak remaja cobalah untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal positif dan mendekati diri kepada orang tua, lebih terbuka mau menceritakan apa masalah yang sedang dihadapi agar hubungan dengan orang tua lebih baik.
4. Pola komunikasi yang harus digunakan orang tua pada anak remaja adalah pola komunikasi authoritative atau pola komunikasi demokratis. Sehingga komunikasi antara orang tua dengan anak dapat terjalin dengan baik sebagai komunikator maupun sebagai komunikan. Orang tua harusnya mampu memelihara hubungan yang harmonis antar anggota keluarga. Hubungan yang harmonis penuh pengertian, dan kasih sayang akan membuahkan perkembangan perilaku anak yang baik.

5. Komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dan anak penggemar game online saat ini masih belum efektif. Komunikasi orang tua dengan anak dikatakan efektif bila kedua belah pihak saling dekat, saling menyukai dan komunikasi diantara keduanya merupakan hal yang menyenangkan dan adanya keterbukaan sehingga tumbuh rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi adanya keterbukaan dan dukungan yang positif pada anak agar anak dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan oleh orang tua.



DAFTAR PUSTAKA

Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears*, (New York: PALGRAVE MACMILLAN, 2008),

Bachri Syaiful, Jamarah, 2004, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.

Charles R. Berger, Michael E. Roloff, dan David R. Roskos-Ewoldsen, *Handbook Ilmu Komunikasi*, Terj. Derta Sri Widowatie (Bandung : Nusa Media, 2015),

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka , 2015), cet. ke -3, h. 585

Devito, Joseph A. (2011). *Komunikasi antarmanusia*. Tangerang selatan: Karismapublishing group.

Djamarah, Bahri Syaiful. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam keluarga*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

H.A.W Widjaja, *Ilmu Komunikasi : Pengantar Studi*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000),

Hermawan Agus (2012). *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta. Airlangga.

Jalaludin Rakhmat, 2005, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya,

_____. 2007. *Psikologi komunikasi*, bandung: Remaja Rosdakarya.

Kadar Nurjaman dan Khaerul Umam, *Komunikasi dan Publik Relation*, (Bandung:Pustaka Setia, 2012).

Komala,Lukiati, (2009). *Ilmu Komunikasi perspektif, Proses, dan Konteks*.

Bandung : Widya Padjajaran

Lestari, Sri. (2012). *Psikologi Keluarga*.Jakarta: Kencana.

Lukiati Komala, *Ilmu Komunikasi: Perspektif, proses dan konteks* (Bandung: WidyaPadjadjaran, 2009)

Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2005,

Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda karya.

Muhammad Mhudy, *20 Kesalahan dalam Mendidik Anak*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar,2013)

Muhammad Rizal Gani Prastya, 2018, Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2. *eJournal Ilmu Komunikasi*, Volume 6, Nomor 2, 2018:110-124

Mufidah, Hilmi. (2008). *Komunikasi Antara Orang Tua dengan Anak dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak*.Diakses dari<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/8215/1/HILMI%20MUFIDA-H-FITK.pdf> (8 Juni 2018)

Nurdianti, Siti Rahma. (2014). *Analisis Faktor-faktor Hambatan Komunikasi dalam Sosialisasi Program Keluarga Berencana pada Masyarakat Kebon AgungSamarinda*. Diakses dari <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id> (8Juni 2018)

Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007).

Pearson, Judy C., Paul E. Nelson, Scott Titsworth, Lynn Harter, *Human Communication*, New York: The McGraw-Hill Companies, 2003.

Priyanto, A. (2009). *Komunikasi dan Konseling: Aplikasi dalam Sarana Pelayanan kesehatan untuk Perawat dan Bidan*. Jakarta: Salemba Medika

Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Metode penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Rivai Veithzal, dkk, 2009, *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan dari Teori Ke Praktek*, Rajawali Pers, Jakarta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.

Suranto AW, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011),

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor.21 tahun 2007 tentang pemberantasan tindak pidana perdagangan orang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Gramedia Widasarana Indonesia

Wood, Julia T. (2013). *Komunikasi Interpersonal*. Jakarta: Salema Humanika

Dimas Arya Dwi Permana. 2015. *Komunikasi Interpersonal Orangtua Kepada Anak Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online*. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Jati dan Herawati.2014.Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget.<http://ejournal.uajy.ac.id/5741/>. Diakses 14 Mei 2019

Manumpil, dkk. 2012. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Sisw Di SMA Negeri 9 manado (Online), ejournal keperawatan(e-Kep) Volume 3 Nomor 2 April 2019,

Poetoe. (2012). Game Online Sebagai Sahabat Anak. [Online]. Tersedia: <http://putuananta.blogspot.com/2012/03/game-online-sebagai-sahabat-anak-anak.html> . [17 April 2019]

Sampurno, Adam (2012). Dampak Positif dan Negatif dari Game yang Juga Berpengaruh Kepada Kesehatan. [online]. Tersedia di : <http://matsspensix.blogspot.com/2012/03/dampak-positif-dan-negatif-dari-game.html#ixzz1sRRCWV2>. [17 April 2019]

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy.(2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak.Jakarta :Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 12 Mei 2019.