

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK DALAM
MENGATASI
KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA SECURAI
PANGKALAN BRANDAN KECAMATAN BABALAN KABUPATEN
LANGKAT**

SKRIPSI

OLEH:

**RANTI KARTIKA PUTRI
16. 853. 0020**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

HALAMAN PERSETUJUAN


Judul : POLA KOMUNIKASI ORANG TUA PADA ANAK
DALAM MENGATASI KENCANDUAN GAME
ONLINE DESA SECURAI PANGKALAN BRANDAN
KECAMATAN BABALAN KABUPATEN LANGKAT

Nama : RANTI KARTIKA PUTRI

NIM : 16.853.0020

Fakultas : Isipol

Menyetujui


Dr. Nadra Idayani Vita, M.Si
Pembimbing I


Ara Auza, S.Sos, M.I.kom
Pembimbing II


Ilma Sakinah, M.Com
Ka. Prodi Ilmu Komunikasi


Dr. Heri Kusmanto, MA
Dekan

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ranti Kartika Putri

NPM : 168530020

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Desa Securai Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat”** sebagai syarat memperoleh gelar sarjana adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademi yang saa peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, April 2020



RANTI KARTIKA PUTRI

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ranti Kartika Putri
NPM : 16.853.0020
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak bebas royalti (Noneklusif atau Noneklusive Royalty free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Desa Securai Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat" . dengan Hak Bebas Royalti Eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media atau format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir skripsi /tesis saya selama tetap mencantumkan nama Psaya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Medan, April 2020



RANTI KARTIKA PUTRI
16.853.0020

ABSTRAK

Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*

OLEH

RANTI KARTIKA PUTRI

168530020

E-Mail: rantikartika1999@gmail.com

Judul penelitian ini adalah Pola Komunikasi Orang tua Pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* di Desa Selurai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan. Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan mengambil sampel anak yang memiliki jenjang pendidikan sekolah dasar di Desa Securai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan. Pada penelitian ini, diambil populasi sebanyak 7 (tujuh) orang anak dan 7 (tujuh) orang tua. Hal ini dilakukan untuk menilai pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anaknya dalam kecanduan *game online*. Adapun hasil penelitian pada penelitian ini yaitu: (a) pola komunikasi orang tua pada penelitian ini merupakan pola komunikasi interpersonal dengan menggunakan bahasa verbal; (b) Faktor hambatan orang tua dalam mendidik anak terjadi karena kurangnya komunikasi orangtua dengan anak; (c) Pola komunikasi interpersonal yang dibangun oleh para orang tua dapat membuat anak disiplin dalam bermain *handphone* sehingga anak-anak tersebut menuruti peraturan yang diberlakukan oleh orang tua; (d) Pola komunikasi interpersonal yang dilaksanakan oleh para orangtua tersebut menggunakan bahasa verbal sehingga walaupun memiliki *Miss communication* tetapi tetap komunikasi tersebut berjalan dengan lancar. (e) Strategi yang dilakukan seluruh orang tua yaitu mengawasi anak-anak ketika sedang bermain *game online*.

Kata Kunci: *Game Online*, Komunikasi Interpersonal, Ilmu Komunikasi.

ABSTRACT

Parents' Communication Patterns to Children in Overcoming Online Game Addiction

BY

RANTI KARTIKA PUTRI

168530020

E-Mail: rantikartika1999@gmail.com

The title of this research is Parental Communication Patterns to Children in Overcoming Online Game Addiction in Selurai Pangkalan Brandan Village, Babalan District. This research is a descriptive qualitative research by taking a sample of children who have primary school education in the village of Securai Pangkalan Brandan, Babalan District. In this study, a population of 7 (seven) children and 7 (seven) parents was taken. This is done to assess the interpersonal communication patterns of parents with their children in online game addiction. The research results in this study are: (a) parental communication patterns in this study are interpersonal communication patterns using verbal language; (b) The obstacle factor for parents in educating their children occurs because of the lack of intense communication between parents and children; (c) Interpersonal communication patterns developed by parents can discipline children in playing on their cellphones so that the children obey the rules imposed by the parents; (d) The pattern of interpersonal communication carried out by the parents uses verbal language so that although they have miscommunication, the communication still runs smoothly. (e) The strategy adopted by all parents is to supervise their children playing online games.

Keywords: Interpersonal Communication, Online Game, Communication Science.



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

KATA PENGHANTAR

Segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, karena dengan Rahmat Dan Karunianya, penulis bisa merampungkan proposal skripsi yang berjudul **‘Pola Komunikasi Orang tua Pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* di Desa Selurai Pangkalan Brandan Kecamatan Babalan’**. Tujuan ditulisnya karya ilmiah ini yaitu untuk dapat memenuhi syarat dalam rangka kelulusan S-1 pada program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Medan Area.

Dengan ini penulis juga ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah mengerahkan usaha dan juga semangatnya baik secara langsung maupun tidak langsung ketika penulis mengerjakan penelitian ini, dan juga kepada pihak-pihak yang sudah memberikan doa, dukungan dan motivasi. Khususnya penulis mengucapkan banyak terima kasih ke:

1. Allah SWT yang sudah melimpahkan rahmat kesehatan dan juga kreativitas kepada penulis ketika merampungkan penelitian ini.
2. Bapak Dr. Heri Kuswanto, M.A, sebagai dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Medan Area .
3. Ibu Beby Mashito Batubara, S.Sos,M.AP, sebagai wakil dekan di bidang akademik Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Medan Area.
4. Bapak Yurial Arief Lubis,S.Sos, MIP, sebagai wakil dekan di bidang kemahasiswaan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Medan Area.
5. Ibu Ilma Sakinah,M.Com., sebagai ketua prodi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Medan Area.
6. Bapak Dr. Nadra Ideyani Vita. M.Si.,sebagai dosen pembimbing I yang sudah memberikan arahan terbaik untuk penulis.

7. Bapak Ara Auza, S.Sos, M.I.Kom, sebagai dosen pembimbing II yang sudah memberikan arahan terbaik untuk penulis.
 8. Bapak Selamat Riadi, SE., M.I.Kom, sebagai sekretaris Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Medan Area.
 9. Bapak dan Ibu dosen yang ada di prodi Ilmu Politikserta semua staf tata usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
 10. Teristimewa kepada orang tua penulis, terima kasih atas doa-doa, dukungan dan motivasi yang sudah diberikan kepada penulis.
 11. Terkhusus penulis ucapkan terima kasih banyak kepada teman-teman tercinta khusus Ilmu Komunikasi stambuk 2016.
 12. Sahabat dan semuarekan-rekan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi angkatan 2016 yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu namanya yang sudah memberikan segala usaha, doa, dukungan dan motivasinya.
- Sebagai evaluasi diri, penulis juga mengharapkan saran maupun kritik dari pembaca untuk kesempurnaan proposal skripsi ini kedepannya.

Medan, April 2020

Penulis

Ranti Kartika Putri
168530020

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PERNYATAAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Komunikasi	7
1. Unsur-unsur komunikasi	8
2. Tujuan komunikasi	9
B. Pola komunikasi	9
C. Komunikasi Interpersonal	10
1. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal	11
2. Karakteristik Komunikasi Interpersonal.....	13
3. Fungsi Komunikasi Interpersonal	15
D. Komunikasi verbal.....	15
E. Komunikasi Non verbal	16
F. Pola komunikasi keluarga	16
G. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	18
H. <i>Game online</i>	20
I. Kerangka berfikir penelitian.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Metode penelitian	23
B. Sumber data dan teknik pengumpulan data	23
1. Sumber Data.....	23

2. Teknik Pengumpulan Data	25
C. Instrumen Penelitian	27
D. Teknik Analisis Data	27
E. Pengujian Kredibilitas Data	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....31

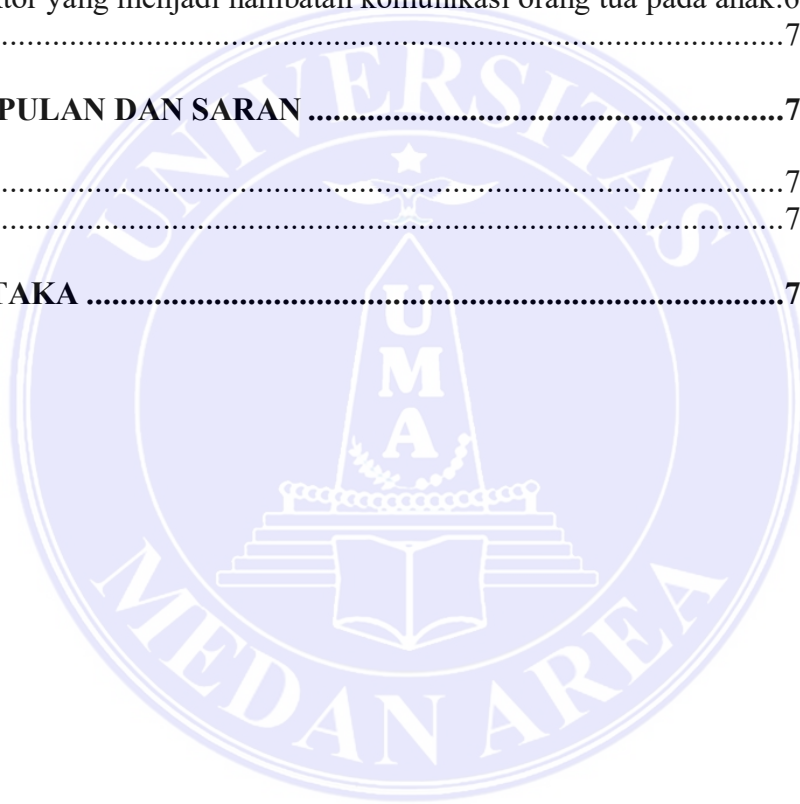
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	31
B. Gambaran Umum Informan.....	32
C. Hasil Penelitian.....	35
1. Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Yang Bermain Game Online...36	
2. strategi orang tua pada anak dalam mengatasi kecanduan <i>game online</i> ..50	
3. Faktor-faktor yang menjadi hambatan komunikasi orang tua pada anak.69	
D. Pembahasan.....	74

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN77

A. Kesimpulan	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA79

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin.....	31
Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Menurut Golongan Umur Tahun 2019.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Lokasi Penelitian berdasarkan aplikasi Google Maps	31
Gambar 4.2 Ibu Sriningsih Orangtua dari Rifad Dewangga.....	32
Gambar 4.3 Rifad Dewangga Selaku Informan	33
Gambar 4.4 Zaki Aulia Lutfi Selaku Informan.....	33
Gambar 4.5 Ibu Wulan Prawita Orangtua dari Zaki Aulia Lutfi.....	34
Gambar 4.6 Ibu Ria selaku Orang Tua Zaki Aulia Lutfi Selaku Informan.....	34
Gambar 4.7 Prabu Satria Mirza Selaku Informan.....	35
Gambar 4.8 Azzuhra Khairani Selaku Informan	36
Gambar 4.9 Ibu Sri Mulyati Orang Tua Prabu Satria Mirza.....	37
Gambar 4.10 Muhammad Raffa Selaku Informan.....	37
Gambar 4.11 Ibu Rika Almira Orangtua Muhammad Raffa	37
Gambar 4.11 Anggi Anggraini Selaku Informan.....	38
Gambar 4.12 Ibu Nurul Orangtua dari Anggi Anggraini Selaku Informan	39
Gambar 4.15 Ibu Sinta orangtua dari Khairin Zahra Selaku Informan.....	39
Gambar 4.14 Khairin Zahra Selaku Informan.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang serba canggih seperti sekarang ini, segala aktivitas dilakukan menggunakan teknologi. Sehingga perkembangan teknologi makin lama kian pesat sehingga banyak mempengaruhi cara kerja, pola pikir, serta hiburan dari manusia. Tidak hanya beberapa hal tersebut, hiburan yang diberikan menjadi suatu hal yang sangat biasa dan dapat kita temui dengan mudah saat ini. Hal tersebut dapat dilihat melalui penggunaan *game online* pada perangkat gawai serta komputer ataupun laptop. Sesuai dengan hakekatnya, gawai terbagi menjadi dua sistem operasi; Android dan iPhone. Perkembangan zaman tak menutup kemungkinan untuk para pengembang gawai berhenti dalam mengembangkan produk mereka. Tidak hanya gawai, *game online* juga dipengaruhi oleh perkembangan zaman.

Permainan daring atau biasa disebut permainan *online* merupakan hal yang paling populer di dunia, termasuk Indonesia. Permainan daring tersebut menggunakan koneksi internet sebagai penghubung antara *server* dan *user*. Bodenheimer (1999: 129) berpendapat bahwasanya *game online* didefinisikan menjadi suatu hiburan dimana *game* dapat terhubung dari adanya teknologi jaringan yang bisa pengguna mainkan dengan *flexible* dan juga bisa dimainkan secara bersamaan dalam sebuah kelompok yang ada didunia serta game tersebut akan memberikan visualisasi gambar yang sangat menarik, sesuai dengan apa yang kita mau, dan permainan ini didukung penuh oleh gadget yang kita gunakan sehari-hari seperti *smartphone* dan laptop.

Semakin banyaknya para pengembang mengeluarkan *game online* mereka, semakin banyak pula pengguna yang menikmatinya, mulai dari anak-anak sampai dengan orang yang sudah dewasa. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti Marlina,dkk (2014:30) berdasarkan hasil *survei* menurut *tek.id* jumlah *gamers* (pemain *game online*) di Indonesia diperkirakan akan meningkat secara *signifikan*, total pemain *game* yang ada di Indonesia di tahun 2019 kemarin sudah menyentuh 60 juta orang, dan jumlah tersebut akan terus bertambah hingga 100 juta orang pada tahun 2020. Tetapi hal tersebut juga tidak selalu menutup kemungkinan bahwa *game online* memiliki hal negatif di dalamnya. Berbicara mengenai hal-hal yang terkandung didalamnya, Setiawan (2013:20) mengemukakan bahwa resiko dalam bermain *game online* yakni dapat menutunkan kesehatan tubuh, mengganggu kesehatan mental, pemborosan, kesulitan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang sekitar, dapat mempengaruhi pembelajaran pengguna di sekolah serta dapat menghambat pendewasaan diri pada penggunaannya.

Maraknya *game online* membuat anak-anak sampai dengan orang yang sudah dewasa menjadi candu akan *game* tersebut. Dewasa ini, *game online* Bukan dimainkan pada saat senggang saja, melainkan menjadi prioritas utama mereka dalam melakukannya. Jika semua hal telah dilakukan tidak semestinya dan terlalu berlebihan akan mengganggu banyak hal, seperti; pola belajar, pemikiran kritis dan beberapa hal lainnya. Feprinca (2010:19) dalam penelitiannya memaparkan bahwa apabila tingkat motivasi seseorang dalam bermain *game* semakin tinggi maka perilaku dalam kecanduan *game* akan semakin tinggi pula.

Kecanduan dalam bermain *game online* adalah sebuah sebab dari semakin tinggi tingkat pengguna gadget yang bermain game. Tanda-tanda seseorang yang mulai kecanduan dalam bermain permainan akan terlihat lebih memutuskan untuk terus bermain permainan daripada ia harus menyelesaikan pekerjaan lainnya. Tentu saja hal tersebut dapat menimbulkan suatu perilaku yang dinamakan perilaku *proktinasi* atau dalam bahasa sederhananya ialah perilaku menunda untuk mengerjakan suatu tugas tertentu. Sedangkan sebagai seorang pelajar, pekerjaan rumah atau tugas adalah sebuah kewajiban yang harus diselesaikan dan dilaksanakan sesuai tenggat waktu yang diberikan.

Perilaku *proktinasi* tersebut dapat berpengaruh besar dalam prestasi pengguna dibidang akademik. Pengaruh pada prestasi yang dipaparkan tersebut ialah prestasi belajar yang semakin lama kian menurun.

Tingginya tingkat pengguna ketika bermain permainan *online*, maka dapat menimbulkan segala jenis dampak, dan itu akan terlihat pada psikis maupun fisik seseorang. Dampak secara fisik yang sering timbul yaitu seringnya merasakan kelelahan dibagian anggota tubuh yang diakibatkan terlalu lama dalam bermain game dan menyebabkan kesehatan pada tubuh kian menurun yang kemudian akan mudah terserang penyakit. Sedangkan dampak psikis yang sering timbul yaitu seseorang sangat mudah tersulut emosi dan tak dapat mengontrolnya. Hal itu diakibatkan karena seringnya menerima kekalahan ketika bermain *game*. Yahya (2013:20) juga meneliti mengenai para siswa di sekolah yang memiliki judul Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa. Dipenelitiannya ia menjelaskan bahwa adanya pengaruh negatif *game online* dibidang akademik

yang menyebabkan anak-anak menjadi semakin malas belajar, sehingga prestasi belajar mereka mengalami penurunan.

Bermain *Game online* juga memiliki dampak positif contohnya yaitu ketika sedang bermain *game online* dapat menambah kemampuan dalam melatih insting dan melatih kecepatan dalam bereaksi, serta dapat menguasai komputer maupun gawai dengan baik. Tidak hanya itu, ternyata ada juga dampak negatif yang ditimbulkan jika anak terlalu sering memainkan game online secara berkelanjutan tanpa henti yaitu munculnya sifat malas untuk belajar pada anak dan waktu yang mereka punya hanya dihabiskan bermain game, serta seorang anak akan cenderung lebih emosional terhadap orang-orang yang ada disekelilingnya.

Game online permainan Game online juga bisa mempengaruhi kepribadian dari seorang anak. Mereka akan terlalu sering bermain game online sampai menjadi kecanduan, dan menganggap bahwasanya *game online* tersebut merupakan kebutuhan dikehidupannya serta mereka akan lebih sering memiliki sifat tertutup dengan lingkungan yang ada disekitarnya, terutama pada keluarga. Oleh karena itu, peran dari kedua orang tua merupakan hal yang terpenting untuk dapat membentuk kepribadian seorang anak. Penyebab dari buruknya komunikasi antara anak dan orang tua disebabkan oleh kurangnya figur orang tua dalam membentuk dan membangun karakteristik seorang anak, contohnya tidak memperdulikan anak yang bermain *game online* yang lama serta kurangnya perhatian orang tua kepada sang anak maupun kurangnya keberadaan orang tua di rumah yang sibuk dengan pekerjaan atau aktivitas lainnya, dengan begitu maka akan menjadi penyebab dari komunikasi serta waktu untuk bersama anak akan terasa kurang, bahkan lebih parahnya lagi orang tua tidak akan memiliki waktu

untuk anaknya, itu merupakan suatu faktor penyebab anak lebih memilih mementingkan bermain *game* dengan waktu yang lama. Maka dari itu, bentuk perhatian kedua orangtua menjadi hal yang terpenting ketika mengawasi anak mereka dalam bermain *game*. Hal itu berguna supaya anak-anak menjadi lebih terarah dalam manajemen waktu bermain *game*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memiliki ide untuk memberikan solusi atas permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya ini. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online***”, peneliti menggunakan beberapa aspek tertentu dalam melakukan penelitian mengatasi kecanduan pola komunikasi.

B. Rumusan Masalah

Untuk menjelaskan permasalahan dan agar lebih mudah dalam mencari sejumlah data, penulis telah merumuskan beberapa masalah terkait permasalahan ini, yaitu:

1. Bagaimana bentuk dari pola komunikasi yang dilakukan oleh para orang tua terhadap anaknya ketika sedang bermain *game online*?
2. Bagaimana strategi yang dibentuk oleh orang tua kepada anak mereka ketika mengatasi rasa kecanduan terhadap *game online*?
3. Dan apa saja faktor yang dapat menjadi hambatan komunikasi antara orang tua dengan anak mereka?

C. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah yang akan diselesaikan, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk dapat mengetahui bentuk dari pola komunikasi yang dilaksanakan para orang tua kepada anaknya ketika bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui berbagai faktor yang dapat menjadi hambatan komunikasi orang tua kepada anaknya.
3. Untuk mengetahui strategi orang tua pada anak ketika mengatasi rasa kecanduan *game online*.

D. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat teoritis, dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa memberikan sebuah kontribusi mengenai pola komunikasi interpersonal didalam hubungan keluarga. Tidak hanya itu, untuk para orangtua juga bisa memberikan gambaran kepada anaknya pada saat bermain *game online*.
- b. Manfaat Praktis, dengan adanya penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat secara instan, sebagai halnya masukan maupun pedoman para orang tua mengenai cara berkomunikasi secara baik dengan anak-anak mereka. Dengan begitu, hubungan antara kedua orang tua dengan anak-anaknya bisa berjalan seimbang.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi referensi penulis ketika melakukan penelitian ini untuk dapat mengkaji permasalahan dari topik permasalahan didalam penelitian ini yaitu :

No	Nama Pengarang	Made Witrianti
1	Judul	Bentuk Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pengguna Gadget Aktif
	Jenis Karya	Skripsi
	Tahun Penelitian	2013
	Metode Penelitian	Metode Kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif
	Hasil Penelitian	Dari penelitian milik Madeini memberikan hasil berikut: Hasil menunjukkan bahwasanya tiap orang tua mempunyai caranya tersendiri ketika mendidik anak mereka, terkhusus ketika memainkan perangkat elektronik berupa gadget. Dua dari 3 informan memilih untuk membebaskan anaknya, dan satu dari 3 informan tersebut memilih untuk menyikapi anaknya secara demokratis.
2	Nama Pengarang	Delvi Karani
	Judul	Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu <i>Game Online</i> Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin
	Jenis Karya	Skripsi
	Tahun Penelitian	2019
	Metode Penelitian	Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif
	Hasil Penelitian	Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Delvi memiliki hasil penelitian sebagai berikut: Penggunaan Pola komunikasi secara interpersonal antara para orang tua terhadap anak mereka yang sudah kecanduan <i>game online</i> , ditunjukkan dalam berbagai tipe maupun pola interaksi antara orang tua dan anak-anaknya pada saat mengatasi resiko dari kecanduan bermain game online, contohnya yaitu pola komunikasi demokratis, pola komunikasi otoriter serta pola komunikasi permissive.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Komunikasi

Everett M. Roger (dalam Mulyana 2005:62) berpendapat bahwasanya proses dari sebuah ide diubah dari berbagai sumber padasatu atau lebih penerima, hal itu dimaksud agar dapat mengubah perilaku mereka. Penjelasan ini juga ditingkatkan lagi oleh peneliti bernama Rogers bersama dengan rekannya yang bernama D. Lawrence Kincaid, dan menciptakan sebuah pengertian baru dan mengatakan bahwasanya komunikasi merupakan sebuah proses yang dilakukan antara dua atau sekelompok orang untuk dapat membangun atau saling berbagi informasi antara dua orang maupun dengan kelompoknya, dimana nantinya dapat terjalin pengertian antara satu dengan orang lainnya yang kian mendalam. Roger juga memberikan definisi terkait hakikat dari sebuah hubungan dari adanya sebuah pertukaran pesan atau informasi, yang mana Roger mengharapkan perubahan perilaku dan keterhubungan dalam membangun rasa pengertian dari sekelompok individu yang ikut didalam komunikasi tersebut. Sedangkan menurut Seiler (dalam Mulyana 2006:62) menyatakan bahwa komunikasi adalah sebuah proses yang mana simbo verbal maupun nonverbal tersebut diberikan, diperoleh dan kemudian akan diberikannilai.

Communis adalah asal kata dari kata Komunikasi, dimana diambil dari Bahasa Latin atau *common* yang diambil dari Bahasa Inggris dengan arti yang sama. Oleh karena itu, arti dari berkomunikasi ialah dimana kita saling mengusahakan untuk menggapai suatu titik keselarasan arti, atau kata *commonness* dalam bahasa Inggris. Ungkapan lainnya dari kata komunikasi yaitu

saling membagikan pendapat, sikap, gagasan informasi maupun sikap satu orang dengan peserta lain. Adapun hambatan yang paling penting pada saat kita berkomunikasi yaitu kita seringkali memiliki arti yang tidak sama kepada sebuah simbol yang persis.

1. Unsur-Unsur Komunikasi

Suatu hal terpenting dalam suatu komunikasi sangat penting adanya unsur-unsur didalamnya. Adapun dalam hal ini, Komunikasi mempunyai unsur-unsur, yaitu:

1. Sumber merupakan dasar yang dapat kita gunakan ketika menyampaikan pesan dan dapat digunakan untuk memperkuat pesan atau gagasan itu sendiri. Sumber bisa saja berupa lembaga, dokumen, orang, buku, atau sejenisnya,
2. Komunikator. Didalam sebuah komunikasi, setiap orang maupun kelompok bisa saling menyampaikan pesan maupun informasi komunikasi. Karena hal tersebut menjadi sebuah proses dimana seorang komunikator bisa berperan sebagai seorang komunikan atau seorang komunikan bisa berperan sebagai seorang komunikator.
3. Pesan merupakan segala isi yang diinformasikan melalui seorang komunikator. Dan pesan-pesan tersebut memiliki tema atau makna yang secara aktual dapat dijadikan pedoman ketika melakukan sebuah usaha agar dapat menubar perilaku serta sikap seorang komunikan. Tidak hanya itu, pesan juga bisa mengupas topik secara panjang maupun lebar dari berbagai sudut, tetapi makna dari komunikasi tersebut selalu

mengarahkan kepada maksud akhir dari sebuah komunikasi yang dilakukan.

4. Saluran/*Channel*. *Channel* merupakan sebuah saluran penyampaian sebuah pesan, dan biasanya *Channel* dapat disebut juga dengan media.

5. Efek (*effect*) Efek merupakan sebuah hasil akhir dari sebuah komunikasi, contohnya yaitu perilaku maupun sikap seseorang yang sudah selaras atau juga tidak selaras dengan yang diharapkan. Apabila perilaku maupun sikap tersebut sudah sesuai, maka komunikasi yang sudah terjalin tersebut dapat dikatakan berhasil, begitu juga sebaliknya. Kita dapat melihat efek dari berbagai sudut, contohnya : *majority opinion, personal opinion, dan public opinion*(Widjaja, 2000:30)

2. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari komunikasi yaitu untuk mendapatkan dukungan, pengertian, tindakan maupun gagasan. Pada saat kita melakukan komunikasi, kita harus memperhatikan apa tujuan dari komunikasi yang kita lakukan. Berikut adalah tujuan komunikasi, yaitu :

- 1) Apakah tujuan melakukan komunikasi karena kita ada keinginan untuk mengutarakan suatu informasi kepada individu lainnya? Hal ini bermaksud keinginan kita membuat orang lain paham dan dapat mengerti apa yang telah kita katakan.
- 2) Apakah tujuan melakukan komunikasi karena kita memiliki keinginan agar orang lain dapat mendukung serta menerima pendapat dari kita? Untuk hal ini pastinya cara kita mengampaiakan sesuatu bisa saja berbeda dari cara yang sudah dijelaskan diatas.
- 3) Apakah tujuan melakukan komunikasi karena kita memiliki keinginan agar individu lainnya mampu melaksanakan suatu hal maupun agar individu tersebut dapat melakukan sesuatu (Widjaja, 2000:67).

B. Pola Komunikasi

Komunikasi interpersonal merupakan suatu komunikasi yang dapat dikerjakan oleh orang lain agar dengan cepat memperoleh feedback, boleh jadi itu dilakukan dengan langsung atau menggunakan bantuan alat (Burgon & Huffner, 2002). Pendapat lainnya dikemukakan oleh Djramah (2004:1). Pola ini bisa didefinisikan menjadi suatu model maupun bentuk sebuah proses-proses komunikasi yang dilakukan oleh dua atau lebih orang, dengan begitu maka ketika melakukan suatu proses pengiriman serta dapat juga melakukan perolehan komunikasi dari pesan yang kita sampaikan dapat dengan mudah untuk dipahami.

Pola Komunikasi ialah yang dapat dijadikan cara maupun model sebuah proses komunikasi diantara dua maupun lebih orang melalui proses pentransferan atau perolehan suatu pesan, dimana berkaitan akan 2 hal ini, yakni suatu rencana maupun gambaran dimana terdiri dari beberapa cara disetiap kegiatan dari adanya komponen yang dapat melahirkan sebuah elemen terpenting didalam sebuah proses dari terjadinya suatu ikatan antara manusia atau antara organisasi.

Pola dari Komunikasi yang dilakukan pada penelitian ini dikategorikan dengan pola, yakni pola komunikasi Primer. Karena pola ini termasuk kedalam pola komunikasi yang paling efektif untuk dilakukan. Pola Komunikasi Primer adalah sebuah cara dalam menyampaikan amanat dari seorang komunikator untuk seorang komunikan, dimana akan memanfaatkan lambang yang dapat menjadi kanal. Pola komunikasi yang dilakukan ini juga dibagi atas 2 simbol, yakni verbal yang kerap memakai lisan atau tulisan, serta nonverbal umumnya memakai kode yang dilakukan oleh beberapa bagian tubuh, tidak hanya itu ilustrasi juga merupakan dikategorikan menjadi suatu simbol dari komunikasi yang

menggunakan nonverbal yang memadu padankan keduanya, oleh karena itu proses dari komunikasi menggunakan pola tersebut dapat dilakukan dengan sangat baik.

Efektifitas sebuah komunikasi tak hanya dapat dilihat melalui cara dari pola komunikasi yang dilakukan saja, namun dapat dilihat juga melalui metode yang sangat memastikan komunikasi itu dapat berjalan sesuai dengan semestinya atau tidak. Pada penelitian yang dilakukan ini akan menggunakan metode atau cara pengulangan dan biasa disebut juga dengan repetisi. (Dwi Yuliwati.blogspot.com) Adolf Hitler menggambarkan suatu kebenaran merupakan sebuah kedustaan yang dapat diulang-ulangi beribu-ribu kali. Hal itu karena adanya repetisi atau pengaruh pengulangan suatu pesan pada berhasil tercapainya isi pesan yang diberikan. Dengan mengulangi sebuah amanat maka dapat memikat perhatian menjadi lebih baik lagi, serta pesan tersebut akan tertanam didalam alam bawah sadar pikiran kita.

C. Komunikasi Interpersonal

Pengertian dari komunikasi interpersonal ialah suatu cara bagaimana informasi saling bertukar diantara 2 orang yang biasanya diantara kedua orang tersebut bisa dapat dengan spontan dikenal feedbacknya(Muhammad, 2005:158-159). Salah satu indikator yang paling utama bagi manusia dalam melakukan interaksi dengan sesama manusia,yaitu komunikasi interpersonal.

Sedangkan pengertian dari komunikasi interpersonal ialah terjadinya komunikasi dari 2 orang yang dapat berlangsung dengan cara saling berhadapan yang sifatnya informal, saling memperoleh umpan balik maupun spontan. Umumnya, komunikasi interpersonal merupakan suatu hal yang

dilakukan antar satu orang kepada orang lain yang saling berhadapan-hadapan diantara dua orang maupun lebih, yang mana pihak pemberi pesan dapat secara langsung dan kemudian si penerima pesan bisa menanggapi dan menerimanya secara langsung juga. Sementara itu, komunikasi interpersonal adalah pesan dari komunikasinya sudah dikemas didalam bentuk verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal juga selalu mencakupi 2 unsur pokoknya yakni isi dari pesan dan bagaimana isi dari pesan tersebut dilakukan maupun dikatakan secara verbal maupun nonverbal. Terdapat 2 unsur yang harus lebih diperhatikan dan juga dilakukan yang didasari oleh pertimbangan kondisi, situasi maupun keadaan dari si penerima pesan.

Devito (1989:20) beranggapan bahwasanya komunikasi interpersonal merupakan sebuah komunikasi yang cara penyampaian pesannya dilakukan dari individu dan diterima kepada seseorang maupun sebahagian orang, dari adanya segala risiko serta kesempatan agar bisa menyampaikan feedback. Komunikasi interpersonal ini merupakan aktifitas yang dilakukan diantara beberapa orang dengan cara bertatap muka secara langsung, dengan begitu maka memungkinkan tiap pesertanya dapat mengetahui reaksi yang ditampilkan oleh orang lain disaat itu juga, baik dengan cara verbal dan nonverbal. Tetapi komunikasi ini cuma bisa dilakukan paling banyak 2 orang saja (Mulyana, 2000:73). Menurut Rogers, (dalam Wiryanto, 2005:35) mendefinisikan bahwasanya komunikasi antarpribadi merupakan aktifitas komunikasi yang berasal tuturan ke tuturan melalui bibir secara langsung dengan sekelompok orang.

Berdasarkan pemaparan diatas, komunikasi interpersonal memiliki pedoman yang sangat kuat didalam suatu komunikasi yang sedang berlangsung atau

bertatap muka dengan tujuan bisa memperoleh umpan balik dari para komunikannya.

1.Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Menurut Sunarto (2003:20) ada lima aspek dari komunikasi interpersonal , perhatikan ciri-cirinya :

- a. Komunikasi interpersonal ini umumnya dapat dilakukan disaat itu juga , biasanya tidak ada tujua-tujuan yang ingin dicapai terlebih dahulu.
- b. Komunikasi interpersonal memiliki dampak yang dapat direncanakan atau tidak direncanakan sama sekali.
- c. Komunikasi interpersonal umumnya dapat berlangsung dengan mempunyai *feedback*. Adapun salah satu ciri paling khas dari komunikasi ini yaitu terdapat timbal balik secara bertukar ketika saat mengemukakan maupun memperoleh informasi diantara komunikator maupun komunikan dengan saling berganti-gantianan, dengan begitu maka akan tercipta suatu suasana komunikatif dan terbuka.
- d. Komunikasi interpersonal umumnya terjadi didalam keakraban maupun biasa lebih dalam menginginkan suatu kedekatan. Agar mengatah kesana, maka pastinya kedua belah pihak tersebut yakni si pemberi pesan dan si penerima pesan harus lebih percaya diri dalam menunjukkan dirinya dan sudah bersiap untuk memperoleh keterbukaan dari pihak lainnya.
- e. Komunikasi interpersonal didalam pelaksanaanya akan cenderung kelihatan pada bagian metode komunikasi psikologis jika dibandingkan dengan unsur sosiologisnya, dan disebabkan terdapat elemen kedekatan yang dibatasi di 2 orang maupun maksimal 3 yang dapat berpartisipasi didalam kondisi yang leluasa, varietas, serta terdapatnya keterpengaruhan. Dengan begitu, maka ciri-ciri yang berdampak pada sisi kejiwaan seseorang akan cenderung mudah untuk terbongkar selama berada didalam komunikasi.

Proses setiap komunikasi, amanat ialah hal yang paling pertama nantinya diutarakan dari komunikator terhadap komunikan, hal itu juga sama seperti komunikasi interpersonal. Amanat meliputi gabungan dari simbol-simbol yang ada didalamnya. Simbol tersebut adlaah kalimat yang berbentuk verbal atau nonverbal. Komunikasi verbal merupakan suatu komunikasi yang berbentuk lisan maupun tulisan, sementara komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang

menggunakan isyarat, simbol, penciuman dan sentuhan didalam proses terjadinya suatu komunikasi.

2. Karakteristik Komunikasi Interpersonal

Edna Rogers (2002:1), memiliki gagasan hubungan pada saat menganalisa suatu proses didalam komunikasi antarpribadi yaitu komunikasi interpersonal akan membangun suatu sistem secara sosial yang akan dilahirkan lewat proses komunikasi.

Rogers juga merumuskan ciri-ciri dari komunikasi interpersonal ini, yaitu :

1. Amanat memiliki arus 2 sudut
2. Kerangka dari komunikasinya 2 sudut
3. Peringkat feedback atau umpan baliknya tinggi
4. Kemampuan dalam mengatasi suatu selektivitas juga harus tinggi
5. Kecepatan jangkauan kepada para khalayak lebih lambat
6. Efek yang ditimbulkan yaitu adanya perubahan sikap

Rakhmat (2000) meyakini bahwa komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal tersebut jelas dipengaruhi dari persepsi interpersonal, atraksi interpersonal, konsep diri, serta hubungan interpersonal.

a. Persepsi Interpersonal

Persepsi interpersonal memberikan makna kepada rangsangan inderawi atau menafsirkan informasi-informasi inderawi. Persepsi tersebut berasal dari seseorang yang melakukan komunikasi yang berbentuk pesan verbal maupun nonverbal.

b. Konsep Diri

Konsep diri merupakan suatu perasaan atau pandangan kita mengenai diri kita sendiri. Persepsi tersebut bisa bersifat sosial, psikologis maupun fisik. Sehingga konsep diri tersiri atas apa yang kita pikirkan dan apa yang kita rasakan mengenai diri kita sendiri. Adapun tanda dari konsep diri yaitu terdapat 5 hal sebagai berikut :

- a. Dapat terus yakin dengan kemampuan yang kita miliki untuk mengatasi permasalahan.
- b. Memiliki rasa kesetaraan dengan orang lain.
- c. Dapat menerima segala pujian tanpa adanya rasa malu.
- d. Dapat menyadari bahwa tiap orang bisa memiliki berbagai macam perasaan, keinginan maupun perilaku yang segalanya tidak disetujui oleh masyarakat sekitar.

- e. Dapat terus memperbaiki diri karena sanggup untuk mengemukakan aspek-aspek kepribadian yang tak disukainya dan terus berusaha untuk mengubah.
- c. Atraksi Interpersonal

Asal kata Atraksi yaitu dari bahasa Latin, *atrahere* yang artinya *ad*, menuju dan *trahere* artinya menarik. Barlund, (1968:71). Sehingga, atraksi interpersonal merupakan kesukaan kita terhadap orang lain, daya tarik seseorang dan sikap positif seseorang. Komunikasi interpersonal ini juga dipengaruhi oleh atraksi interpersonal dalam beberapa hal, yakni :

- a) Penerjemahan penilaian dan pesan. Hal ini merupakan pendapat maupun penilaian kita mengenai orang lain yang bukan semata-mata karena adanya pertimbangan rasional, karena kita adalah makhluk emosional. Oleh karena itu, pada saat kita membuat oranglain senang, maka kita akan cenderung untuk melihat segala hal yang berkaitan dengan orang tersebut secara positif. Begitu juga sebaliknya, jika kita membencinya, maka kita akan cenderung melihat segala karakteristiknya dengan pandangan negatif .
- b) Efektifitas komunikasi. Komunikasi interpersonal diyakini efektif jika pertemuan komunikasi merupakan suatu hal yang dapat menyenangkan dalam suatu proses komunikasi. Ketika berada didalam sebuah kelompok yang mempunyai kesamaan dengan diri kita, maka kita dapat membuat mereka semua senang, dalam hal ini komunikasi pun dapat berlangsung secara lebih gembira, santai, terbuka dan yang pasti yaitu dapat berjalan dengan sangat menyenangkan. Begitupun sebaliknya ketika berkumpul dengan orang-orang yang tidak kita sukai akan membuat kita lebih resah, tegang, serta tidak akan nyaman untuk berbicara, dengan begitu kita dapat menutup diri dan menghindari segala kegiatan komunikasi serta segera mengakhiri komunikasinya. Wolosin (1975) telah membuktikan bahwa dalam memperluas pada situasi komunikasi lainnya, maka kita bisa mengatakan bahwasanya komunikasi akan lebih efektif bila para komunikasi saling menyukai.

c) Hubungan Interpersonal

Dari pandangan psikologi komunikasi, kita dapat mengutarakan bahwasanya semakin baik hubungan interpersonal seseorang, maka akan semakin terbuka seseorang untuk dapat mengungkapkan jati dirinya, semakin cermat persepsinya mengenai orang lain serta persepsi dirinya sendiri, dengan begitu maka akan semakin efektif kegiatan komunikasi yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, hubungan interpersonal bisa kita artikan menjadi suatu hubungan antar seseorang dengan individu lainnya. Untuk menjalin komunikasi interpersonal secara baik kita harus memenuhi beberapa syarat, yakni : sikap (sportif), percaya (trust) dan sikap terbuka.

3.Fungsi Komunikasi Interpersonal

Menurut defenisinya, fungsi merupakan sebuah tujuan dimana komunikasi dapat digunakan untuk menggapai tujuan tertentu. Fungsi yang paling utama dari

komunikasi adalah dapat mengendalikan lingkungan agar dapat menghasilkan imbalan-imbalan tertentu yang berbentuk ekonomi, fisik maupun sosial.

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa komunikasi instansi atau *human communication* yang non-interpersonal maupun yang interpersonal semuanya tentang mengendalikan lingkungan agar bisa mendapatkan suatu imbalan contohnya dapat berupa ekonomi, fisik dan sosial (Miller & Steinberg,1975).

Tingkat keberhasilan yang baik ketika melakukan pengendalian lingkungan lewat komunikasi dapat menambah kebahagiaan dan produktifitas. Sedangkan tingkat kegagalan yang relatif akan mengarah pada ketidakbahagiaan, yang akhirnya dapat menjadi krisis pada identitas diri.

D. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang berlangsung menggunakan kata-kata, baik tulisan maupun lisan. Pada dasarnya komunikasi umumnya digunakan dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata, kita bisa mengungkapkan segala emosi, perasaan, gagasan, pemikiran. Maupun maksud dan tujuan yang kita ingin sampaikan yang berupa fakta, data,dan informasi serta dapat menjelaskannya dengan baik, kita juga dapat saling bertukar pikiran dan perasaan, saling berdebat ataupun bertengkar dengan harapan mendapatkan *feedback* atau umpan balik dari lawan bicaranya agara maksud dan tujuan komunikasi tersampaikan.

E. Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi non-verbal adalah setiap informasi atau emosi dikomunikasikan tanpa menggunakan kata-kata atau nonliguistik. Komunikasi non-verbal merupakan

yang terpenting, hal itu dikarenakan apa yang biasa kita lakukan memiliki makna yang sangat penting dibandingkan dengan apa yang kita lakukan.

Richard L. Weaver II (1993) mengemukakan bahwasanya kata-kata biasanya dapat memicu rangsangan alat indra contohnya yaitu pendengaran, sedangkan komunikasi non-verbal bisa memicu beberapa alat indera contohnya yaitu seperti penciuman, penglihatan, perasaan, agar dapat mengutarakan isi pemikiran. Dengan rangsangan-rangsangan alat indra tersebut, seseorang akan cepat merespon isyarat yang non-verbal secara emosional, sementara itu reaksinya terhadap kata-kata akan lebih bersifat rasional. Hal tersebut juga dapat dilakukan oleh otak kiri dan otak kanan. Karena non-verbal lebih sering menggunakan otak kiri karena bersifat rasional dan kognitif.

Adapun beberapa bentuk komunikasi non-verbal yaitu terdiri atas wajah, khususnya yang menyangkut area sentuhan, mata, tubuh, waktu, ruang, pakaian, daya tarik fisik, maupun lingkungan. Sebagian besar dari bentuk tersebut akan menampilkan berbagai karakteristik (Weaver II, 1993) dan enak, yaitu:

1. Komunikasi nonverbal memiliki sifat berkesinambungan.
2. Komunikasi nonverbal kaya dalam makna.
3. Komunikasi nonverbal dapat membingungkan.
4. Komunikasi nonverbal menyampaikan emosi.
5. Komunikasi nonverbal dapat dikendalikan oleh peraturan serta norma-norma mengenai ketaatan.
6. Komunikasi nonverbal terikat pada Budaya.

F. Pola Komunikasi Keluarga

Secara garis besar bisa dikatakan bahwa orangtua lebih menginginkan suatu hal berdasarkan dari dipikarannya, contohnya rasa hati, gagasan, informasi yang dapat dipahami secara baik oleh orang yang ada dikeluarganya. Tidak hanya beragam, pemikiran orangtua juga lebih berbentuk abstrak, hal itulah yang

membuat sangat susah untuk dimengerti oleh keluarga, terlebih lagi oleh anak yang masih diusia bangku sekolah dasar.

Wood (dikutip Reardon,1987) berpendapat bahwasanya pola komunikasi keluarga terbagi atas pola komunikasi yang terbuka dan tertutup. Dapat dilihat pada pola komunikasi yang terbuka cenderung menyajikan kefleksibelitasan pada peraturan yang berjalan. Contohnya yaitu apa yang diungkapkan oleh para orangtua tetaplah penting namun dapat membolehkan para anak agar mengutarakan pendapat, ide, saran, dan lain sebagainya untuk terus saling mendengar satu sama lain. Menurut Balswick, (1990) Komunikasi tersebut memiliki bentuk yang dapat mempersembahkan banyaknya kesempatan agar dapat mengutarakan permasalahan yang sering timbul serta terdapat banyaknya kesempatan untuk anak-anak dalam menunjukkan keberadaannya yang merupakan bagian dari serangkaian komunikasi yang sedang berjalan, terlebih lagi apabila sudah diperkuat dengan adanya fakta-fakta yang dapat menimbulkan rasa bangga. Komunikasi ini juga mempunyai bentuk yang mirip dengan model orangtua yang berkharisma ketika mendidik anaknya, yakni orang tua akan berperilaku secara rasional, tegas serta dapat menghormati yang menjadi kepentingan bagi anak-anak mereka. Menurut McDavid dan Garwood, (1978) komunikasi terbuka berbentuk condong kearah anak untuk bisa memberikan sudut pandang terhadap masalah, dapat mencari solusi atas masalahnya dan dapat mengatasi masalahnya sendiri, hal itu disebabkan karena adanya korelasi pada saat melakukan komunikasi, pastinya dengan cara lebih memandang norma serta tidak akan menghapus keberadaannya yang menjadi orangtua atau anak.

Sedangkan komunikasi tertutup didalam kehidupan keluarga hanya terdapat satu cara agar bisa mencari solusi atas permasalahan dengan jelas, pada komunikasi tertutup ini juga memiliki keterbatasan dalam mengemukakan emosi. Dengan sebaliknya, diantara pesan verbal maupun nonverbal terdapat amanat nonverbal serta terdapat ketimpangan yang seringkali mengakibatkan para anak menjadi bertanya-tanya, hal ini seringkali dinamakan double bind. Ini bisa menyebabkan seorang anak tak akan memberikan tanggapannya kepada kedua amanat dalam satu waktu. Jika para orangtua serta anaknya tak mau berbicara dengan terbuka, maka proses komunikasi tersebut akan terjalin secara tak wajar dan bisa merusak korelasi dan interaksi didalam keluarga Balswick dan Balswick, (1990). Menurut Rakhmat,(2007 : 12-15) ada enam komponen perlu diingat supaya komunikasi didalam hubungan keluarga dapat berjalan dengan baik:

- a. Respek. Harus mengawali komunikasi menggunakan perilaku saling menghargai. Karena dari hadirnya penghargaan tersebut, nantinya akan memunculkan kesan yang sama atau feedback dari oranglain yang kita ajak berkomunikasi. Suksesnya orangtua ketika berkomunikasi dihadapan anaknya ditandai dengan apabila orang tua tersebut berkomunikasi dengan rasa penuh respek. Jika saja hal ini dapat dilaksanakan dengan baik, maka para anak nantinya akan melaksanakan hal yang serupa pada saat melakukan komunikasi bersama orang tua maupun orang lain dilingkungannya.
- b. Empati. Sikap ini merupakan suatu kemampuan yang dapat memposisikan diri didalam situasi yang dirasakan oleh orang lain. Hal yang paling pokok dari sikap ini yaitu mampu mendengar dan memahami perasaan orang lain, dengan cara ini bisa menimbulkan kekuatan kepercayaan dan saling terbuka didalam sebuah keluarga.
- c. Audibel. Sikap ini menggambarkan seseorang bisa didengar dan dapat dipahami dengan sangat baik. Suatu amanat yang diberikan harus melalui sikap atau cara yang dapat disambut dengan baik oleh penerima amanat. Ekspresi wajah yang menyenangkan, cerah, tutur kata yang baik, serta gerak-gerik tubuh yang santun juga termasuk dalam komunikasi secara audibel.
- d. Jelas. Amanat yang diberikan juga harus pasti artinya serta tak akan memunculkan banyaknya pengertian lain. Oleh karena itu harus dilakukan secara transparan dan juga terbuka. Pada saat melakukan komunikasi dengan para anak, orang tua juga harus mengusahakan supaya amanat yang diberikan dapat dipahami. Contohnya yaitu dengan cara berbicara

- menggunakan bahasa yang dapat dipahami, dapat dilihat dari lingkup usia si penerima amanat.
- e. Tepat. Pada saat mendiskusikan sebuah permasalahan harusnya pertimbangan yang disajikan juga harus pasti, baik itu dalam lingkup waktu, sasaran maupun tema. Waktu yang baik dalam mendiskusikan permasalahan anak yaitu pada saat waktu saat akan tidur malam hari.
 - f. Rendah hati. Sikap ini bisa kita berikan dengan cara menghargai, ramah, tak memandang diri kita sendiri lebih baik dan lain sebagainya. Dari adanya sikap ini, maka orang yang berdiskusi dengan kita akan cenderung berbicara secara terbuka, dengan begitu maka terdapat banyak hal yang bisa diutarakan didalam diskusi yang dilakukan.

G. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Anak-anak yang masih berada di Sekolah Dasar, biasanya berada direntang usia 6-13 tahun, dan mereka akan menghadapi proses perkembangan dari masa kanak-kanak menjadi masa remaja tahap awal. Dimasa ini seorang anak akan menarik diri dari lingkungan pertamanya yakni keluarga serta nantinya mereka akan masuk kedalam lingkungan yang kedua yakni sekolah. Menurut Hurlock (1996), ciri-ciri dari murid Sekolah Dasar memiliki perbedaan dengan anak yang masih berusia prasekolah. Hal ini dapat dilihat dengan terjadinya perubahan didalam pertumbuhan serta perkembangan dari emosi, fisik, sosial, kognitif dan lain sebagainya. Perkembangan anak tersebut juga dapat membuat sang anak menjadi lebih mantap untuk belajar jika dilihat dari sebelumnya. Bisa diperhatikan pada rincian karakteristik, yakni :

a. Perkembangan Fisik

Melalui perkembangan fisik seorang anak bisa dilihat apa saja yang bisa ia kerjakan, dengan begitu maka secara tak langsung dapat mempersembahkan warna spesial pada sikal seorang anaknya, contohnya yaitu bagaimana cara anak melihat dirinya dengan orang lain. Dari adanya hal ini, maka kepribadian seorang anak dapat terpengaruh.

b. Perkembangan bahasa

Komunikasi diartikan menjadi sebuah kegiatan saling menukar pemikiran dan juga emosi. Hal itu bisa dilakukan dengan berbagai model bahasa contohnya seperti melalui tulisan, isyarat, omongan dan mengungkapkan perasaan. Apabila komunikasi itu didefinisikan untuk dapat mengisi fungsi dalam menukarkan emosi dan pemikiran, maka pasti akan ada unsut yang sangat

penting, yakni : (1) Seorang anak wajib memakai bahasa yang memiliki arti untuk lawan bicara. (2) Pada saat melakukan komunikasi seorang anak wajib mengetahui bahasa apa yang dipakai oleh lawan bicara atau umpan balik.

c. Perkembangan emosi

Dalam suatu kasus, anak yang kesehatannya normal biasanya akan lebih kurang mengalami lonjakan emosi daripada anak yang kurang sehat. Jika dilihat dari sebuah kelompok, anak yang aktif akan cenderung mengalami lonjakan emosi kepada beberapa aspek ransangan daripada anak yang tidak aktif. Mereka terlihat lebih bisa untuk mengontrol ekspresi dari perasaan yang mereka miliki.

d. Perkembangan sosial

Perkembangan ini merupakan keterampilan dalam bersikap yang selaras dengan ketentuan yang berlaku di kehidupan sosial. Seorang anak sudah biasa bersikap dari kemauan dirinya saat ini akan selalu berusaha dengan melihat kriteria dari orang yang dewasa agar dapat menilai seseorang maupun kondisi. Didalam kasus anak yang masih berumur 10 tahun, ia bisa mengikuti kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh orang yang ada disekitarnya dan dapat mengikutinya.

H. *Game Online*

Menurut Bobby Bodenheimer (1999), *Game Online* ialah suatu permainan yang diprogram dan terhubung dengan jaringan yang bisa kita mainkan dimanapun dan kapanpun serta permainannya bisa dilakukan secara bersamaan oleh dua orang maupun sekelompok orang yang ada diseluruh penjuru bumi ini. Permainan tersebut juga menyuguhkan gambar yang dapat menarik minat pengguna sesuai dengan keinginan pengguna itu sendiri serta didukung oleh perangkat komputer. Dari definisi tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwasanya makna *Game Online* itu sendiri tertuju ke suatu macam permainan yang bisa kita akses menggunakan internet. Pada permainan itu juga ada perlengkapan permainan yang berbentuk gambar yang memukau serta bisa menggerakkan sesuatu sesuai dengan keinginan si pengguna. Permainan ini tidak hanya berbentuk game yang Cuma dapat dilihat saja, namun pengguna-penggunanya bisa ikut serta pada saat membuat gambar tersebut bergerak secara berbarengan dengan pengguna-pengguna lain. Tidak hanya itu, pada permainan ini juga

pengguna bisa saling bertanding agar dapat mengumpulkan poin yang banyak sehingga akan mendapatkan pengguna yang menang maupun yang kalah (Gede Eko, Agus Hermawan & Syahirul, 2009:8).

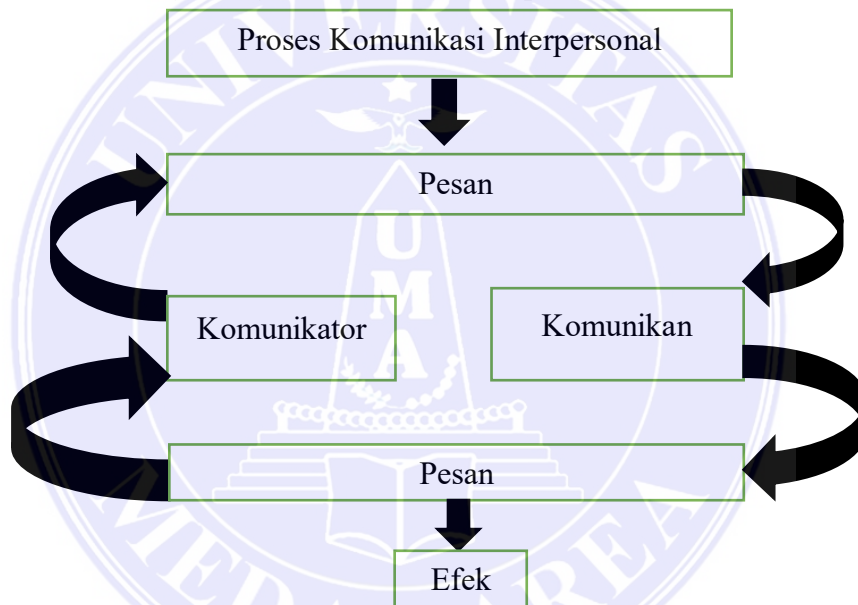
Jadi secara psikologis, game online bisa menghidupkan lagi semangat para pemain untuk dapat membuat lawannya kalah. Sedangkan pada sisi sosiologinya, game online bisa dilakukan dengan cara berkelompok, secara langsung maupun tidak ketika memainkan game online, yang mana para pemain bisa menandai lawan-lawan yang lainnya.

Game online merupakan suatu sarana elektronik yang memberikan bentuk warna, gerak maupun suara yang mempunyai peraturan-peraturan permainan dan adanya tingkat didalam sebuah permainan, hal ini memiliki sifat adiktif dan menghibur. Dari sisi operasional, permainan ini merupakan suatu permainan yang mempunyai bentuk permainan yang sangat memukau karena mempunyai teknik grafis serta mempunyai berbagai macam efek yang sangat baik. Dilihat dari asal katanya, game online muncul dari kata game dan juga online. Game merupakan suatu dasar dari sebuah permainan serta online merupakan langsung menggunakan teknologi internet. Pemain-pemain permainan ini Cuma memerlukan *budget* Rp.3.000 untuk dapat bermain dalam 1 jam atau sekitar Rp.5.000 untuk bermain dalam 2 jam, apabila pengguna bermain game online di warnet (warung internet). Untuk pengguna yang bermain melalui handphone atau telepon seluler hanya membutuhkan biaya paket data, sekitarnya ia membeli paket data kartu im3 yang 3GB senilai Rp. 20.000 sampai Rp.35.000 dalam masa aktif 1 bulannya. Dengan itu para pengguna bisa bermain menggunakan sarana prasarana game online pada *smartphone* yang mereka miliki. Biaya tersebut masih

dalam cakupan harga yang cukup murah serta memiliki efek yang juga sedikit was-was.

I. Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka berpikir penelitian ini dibuat untuk mempermudah peneliti menjalankan kasus kecanduan *game* online dimana anak yang masuk berusia duduk di bangku sekolah dasar sangat rentan terhadap dampak kecanduan *game online*, maka dari itu perananpara orang tua dalam mengayomi anak mereka agar dapat mendidik, dengan begitu resiko negatif dapat teratasi .



Bagan 1.1 Kerangka Pikir Penelitian

Komunikasi yang dilaksanakan oleh pihak orangtua bersama dengan anaknya dilakukan dengan bertatap muka serta menggunakan lambang-lambang komunikasi secara verbal maupun nonverbal, dimana pada saat sudah menyelesaikan komunikasi itu dilakukan, maka akan dapat memunculkan berbagai efek kepada anak. Efek-efek tersebut dapat berupa efek positif atau negatif. Penulis lebih memfokuskan bagaimana komunikasi antarpribadi dari orang tua bersama anaknya dan bertujuan agar dapat mengubah sikap seorang

anak menjadi semakin baik lagi, maka dari itu kegiatan komunikasi ini amat membantu pada penelitian yang dilakukan ini.

Kerangka pikir penelitian yang disertakan diatas tersebut ialah suatu proses komunikasi antarpribadi diantara si komunikator dengan komunikannya, yang mana si komunikator tertuju kepada para orang tua yang menyampaikan amanat yang nantinya si komunikator akan menerima pesan tersebut dan akan mendapatkan hasil apakah anak tersebut termasuk kedalam anak yang memiliki kecanduan terhadap game online yang dilakukan secara pola komunikasi komunikasi antarpribadi.

Komunikasi antarpribadi merupakan suatu proses dalam saling berbagi informasi antara satu sampai dua orang atau dapat juga dilakukan dengan dua orang yang bisa dapat diketahui umpan baliknya secara langsung (Muhammad, 2005:158-159). Salah satu indikator yang paling utama bagi manusia dalam melakukan interaksi dengan sesama manusia, yaitu komunikasi antarpribadi. Didalam penelitian komunikasi antarpribadi yang dimaksudkan adalah komunikasi didalam keluarga, dengan demikian pembahasan pola komunikasi keluarga juga merupakan suatu bahasan. Menurut Wood (dikutip Reardon,1987) pola komunikasi didalam keluarga terbagi atas komunikasi terbuka dan tertutup. Pada komunikasi terbuka cukup menyajikan fleksibilitas yang tinggi terhadap peraturan yang telah ditetapkan. Sedangkan pada komunikasi tertutup didalam sebuah keluarga hanya memiliki satu agar dapat memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi dengan sangat jelas, pada komunikasi ini juga memiliki semacam batasan-batasan agar dapat mengekspresikan perasaan. Dengan sebaliknya, diantara pesan verbal maupun nonverbal terdapat pesan nonverbal

yang memiliki kontradiksi , dan itu seringkali membuat seorang anak menjadi bertanya-tanya. Ini seringkali dinamai dengan *double bind*.

Pada siswa sekolah dasar, pada umumnya memiliki karakteristik yang berbeda dengan tingkatan sekolah lainnya. Murid sekolah dasar biasanya berkisar antara 6-13 tahun dan tengah berada pada masa perkembangan dari anak-anak ke masa remaja tahap awal. Di masa remaja tahap awal, seorang anak akan mencoba untuk menarik diri dari lingkungan utama mereka yakni keluarga. Tidak hanya itu saja, anak tersebut akan mulai masuk kedalam lingkungan mereka yang kedua yakni sekolah. Maka dari itu, siswa sekolah dasar seharusnya lebih dapat dikontrol dalam tumbuh kembangnya, salah satunya adalah penggunaan gawai dalam bermain *game online*. Sesuai dengan penelitian ini, akan meneliti tentang Pola Komunikasi Orangtua Pada Anak dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*, dimana pola komunikasi seperti apa yang digunakan oleh orangtua dalam hambatan dan mengatasi kecanduan *game online* kepada anaknya. Maka dari itu, penelitian ini akan masuk kedalam ranah pola komunikasi, faktor-faktor apa saja yang menjadi hambatan berkomunikasi orang tua pada anaknya serta strategi orangtua pada anak mereka dalam mengatasi kecanduan *game online*.

II. Bentuk Pola Komunikasi Orangtua dan Anak

Bentuk pola komunikasi ini dimaksudkan untuk menggambarkan atau menjabarkan proses berkomunikasi antara orangtua kepada anaknya. Dimana nantinya anak akan merespon atau memberikan feedback kepada orangtuanya. Berikut ini adalah bentuk pola komunikasi orangtua dan anak dalam menyikapi kecanduan Game Online :



Gambar 2.1 Bentuk Pola Komunikasi Orangtua dan Anak

Dapat dilihat pada gambar diatas, bentuk pola komunikasi orangtua dan anak dalam menyikapi Kecanduan gameonline dilakukan dengan menggunakan pola komunikasi antar pribadi. Orang tua memiliki tujuan untuk membatasi sang anak dalam bermain game online dengan memberikan pesan berupa pesan komunikasi verbal yang dilakukan secara lisan. Orang tua membicarakan perihal anaknya untuk tidak terlalu sering bermain game online di handphonenya. Arus komunikasi yang dilakukan juga dilakukan secara langsung sehingga anak dapat mendengar dan memahami dengan cepat.

Dari pesan yang diberikan oleh orangtua tersebut, akan diterima oleh sang anak. Dimana sang anak akan menunjukkan feedback atau respon dengan komunikasi secara nonverbal yang ditunjukkan melalui sikap dan perlakuannya. Dan anak juga memberikan feedback atau respon dengan cara komunikasi verbal yang diungkapkan dengan lisan. Pola komunikasi interpersonal yang dilakukan

orangtua tersebut menggunakan bahasa verbal sehingga walaupun memiliki *Miscommunication* tetapi tetap komunikasi tersebut berjalan dengan lancar.





UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Pujileksono (2015:4) ialah sebuah analisa secara teoritis atau dapat disebut juga sebagai ilmu yang mendiskusikan mengenai suatu metode pada saat melaksanakan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan metode komunikasi prosedur atau menggunakan cara-cara yang ilmiah ketika melaksanakan penelitian pada bidang komunikasi agar mendapatkan suatu hal yang baru, dapat meyakinkan hasil uji dari temuan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya maupun dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu komunikasi. Pada biasanya, metode penelitian terbagi atas 2 bagian, yakni metode penalaran deduktif yang dapat menciptakan suatu metode penalaran induktif. Didalam metode penalaran deduktif akan menciptakan suatu metode analisis secara kuantitatif dan dapat digunakan agar bisa menjalankan sebuah tujuan yang terverifikasi secara hipotesis maupun teori. Pada metode penalaran secara induktif akan menciptakan suatu metode analisis secara kualitatif serta dapat dipakai agar bisa melengkapi tujuan yang *heuristik* (Arifin, 2013:35).

Pada penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif yang didasari oleh penafsiran dengan melaksanakan analisis secara deskriptif, serta akan membentuk konsep yang biasanya tak akan mempersembahkan angka dalam bentuk numerik, contohnya etnometofologi maupun tipe wawancara khusus lainnya. Pada penelitian yang dilakukan ini terdapat 2 hal yang akan dicapai, yakni : (1) Mampu menganalisa terjadinya komunikasi keseharian orang tua pada anak dan sebaliknya, dan (2) Menganalisis cara apa yang mampu mengatasi seorang anak yang sudah menjadi pecandu *gameonline* pada usia sekolah dasar (Kriyantono,2006:25).

B. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

1. Sumber Data

Untuk memutuskan sumberdata yang digunakan pada sebuah penelitian bisa kita lihat dalam berbagai aspek. Contohnya yaitu penelitian kualitatif. Definisi dari kualitatif ini yaitu suatu langkah yang sangat penting dalam memperoleh data yang baik serta bermanfaat sebagai solusi dalam permasalahan yang ada dipenelitian ini. Adapun data yang dibutuhkan pada penelitian ini yakni sekunder dan primer. Sumber data primer diperoleh melalui kinerja lapangan atau biasa disebut juga dengan tempat penelitian yang akan diteliti. Dan sumber dara primer pada penelitian ini merupakan kalimat dan perilaku yang diperoleh melalui lapangan yang didapatkan dari mewawancari keluarga secara langsung yang mempunyai mempunyai anak dengan kecanduan bermain *gameonline* serta cara memperbaiki kebiasaan Buruknya dan memberikan komunikasi yang baik. Peneliti memakai data sekunder agar dapat menguatkan informasi-informasi yang telah dikumpulkan dari wawancara dan opservasi yang dilakukan pada informan untuk mendapatkan data penelitian.

Teknik pemilihan informan dalam peneliti ini menggunakan *purposive sampling*. Dalam puposive sampling akan dipilih secara sekelompok subjek yang didasari oleh karakteristik penentu yang dilihat dengan linier yang erat dengan komunitas yang telah dipahami sebelumnya. Pada penelitian yang akan dilakukan ini akan mengambil objek penelitian para orang tua terhadap anak yang kecanduan *gameonline* di daerah Desa Securai Pangkalan Brandan Kec.Babalan Kab.Langkat dengan sampel 6 orang, yang terdiri dari tiga (3) Orangtua dan tiga (3) anak pecandu *game online*.

a. Objek penelitian

Penelitian ini mengambil objek dari permasalahan yang akan dianalisis maupun masalah yang dapat menjadi suatu objek penelitian, yakni permasalahan yang harus diatasi akan

memiliki batasan dari penelitian ini, yakni Orang Tua (Ayah atau Ibu) dan anak-anak di Pangkalan Brandan Kec. Babalan Kab. Langkat Desa securai.

b. Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek yang memiliki peranan terpenting didalam sebuah penelitian. Hal ini dikarenakan didalam subjek penelitian, inilah yang dijadikan sumber data nantinya dapat dianalisis serta diteliti. Dengan begitu maka akan ditarik kesimpulan bahwa subjek penelitian ialah seseorang yang bisa menjadi sumber informasi yang akan diperlukan pada saat mengumpulkan data. Didalam penelitian kumulatif, para responden dan juga suatu subjek penelitian akan dikatakan sebagai informan, yakni seseorang yang dapat memaparkan informasi-informasi mengenai pengumpulan data yang akan dianalisis dan terkait dengan penelitian yang nantinya akan dilakukan.

Peneliti akan memutuskan informan sebagaimana yang telah dipaparkan di metode penelitian, dimana yang akan menjadi pusat informan ialah para orangtua yang terdiri atas Ayah dan juga Ibu yang memahami keseharian sang anak yang menjadi pecandu game online, untuk itu kriteria informan yang ditunjuk dan dipilih dalam penelitian ini ialah keluarga yang bisa dinilai sukses atau berhasil pada saat menangani seorang anak yang mengalami kecanduan pada saat bermain *game online*, dimana kesehariannya bermain *game* melewati waktu dari 5 jam perharinya, dan peneliti memilih objek untuk diteliti anak yang berusia duduk di sekolah dasar dengan rentang usia 10 tahun sampai 12 tahun .

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik ini merupakan suatu cara yang dilakukan agar mendapatkan data-data. Dan berikut merupakan beberapa teknik pada saat mengumpulkan data yang peneliti lakukan :

a. Observasi Partisipatif

Teknik observasi pada penelitian yang dilakukan ini akan berkaitan atas apa saja aktivitas keseharian seorang informan yang akan diteliti dan nantinya akan dijadikan sumber data untuk penelitian ini. Pada tahap ini, memiliki macam-macam golongan, yaitu; observasi partisipasi pasif, observasi partisipasi moderat, observasi partisipasi aktif dan observasi partisipasi lengkap.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memilih observasi berjenis partisipasi pasif, dengan kata lain peneliti mendatangi lokasi aktifitas seseorang yang akan diteliti, namun tidak akan ikut berperan serta pada saat aktifitas itu berlangsung.

b. Wawancara mendalam

Teknik wawancara mendalam ialah sebuah teknik yang akan digunakan untuk memperoleh data dan memperoleh berbagai informasi secara langsung secara langsung maupun berbicara langsung bersama para informan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid dan juga mendalam.

Wawancara yang akan dilaksanakan akan berlangsung secara intensif, dengan adanya wawancara ini peneliti dapat mengumpulkan data yang signifikan, serta mengetahui pola komunikasi para orang tua kepada anaknya.

c. Dokumentasi

Sugiyono (2014:82) beranggapan bahwasanya hasil dari wawancara dan observasi lebih valid dan sangat dipercaya apabila dibantu dengan video, foto, gambar, maupun karya tulis yang telah dipercaya secara akademik. Pengarsipan sebagai aktualitas yang berguna untuk memvalidasi sebuah data yang dihasilkan dari penelitian, dimana akan dilakukan pada saat dilapangan. Pada Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto dan

rekaman suara. Hal ini dilakukan agar penelitian yang dilakukan valid serta dapat dipertanggung jawabkan.

C. Instrumen Penelitian

Alat atau instrumen yang pertama penelitian secara kualitatif ialah peneliti itu sendiri, tetapi berikutnya pada saat pokok penelitian sudah tepat, maka selanjutnya bisa dikembangkan lagi menggunakan instrumen-instrumen penelitian secara sederhana agar dapat membantu proses pada saat mengumpulkan data. Pada proses penelitian ini, peneliti akan menggunakan bantuan, yaitu :

- a. Pedoman Observasi, ini akan dimanfaatkan peneliti agar bisa dijadikan sebagai pedoman pada saat melakukan observasi, dengan begitu maka tak akan menyimpang pada pokok penelitian.
- b. Pedoman wawancara, dapat dilakukan dengan menyusun daftar wawancara supaya mendapatkan pokok pada saat penelitian dilakukan, dengan begitu maka akan memperoleh penelitian yang cocok seperti fakta yang ada dilapangan tanpa simpang siur dan digunakan sebagai penunjang observasi.

D. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh melalui hasil wawancara maupun observasi yang dilakukan dilapangan kemudian akan diamati dengan menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Sehingga akan bermanfaat untuk memperoleh hasil penelitian yang cocok atas fakta-fakta yang berlangsung dilapangan mengenai pola komunikasi antara orang tua dengan anaknya pada saat menangani permasalahan kecanduan bermain *Game Online*. Pada penelitian ini juga dilakukan menggunakan teknik analisis data penelitian Miles dan Huberman (dalam Gunawan,

2015:210) yakni pengecilan data, penyampaian data, menarik kesimpulan maupun memverifikasi data.

a. Reduksi Data

Asfi Manziliati (2017:86) berpendapat bahwasanya reduksi data didefinisikan menjadi suatu proses dari suntingan atau interaksi informasi, dengan begitu maka akan menciptakan konsep dan juga hubungan yang paling berguna. Reduksi ialah suatu model analisis yang dapat memperkuat data yang akan memprioritaskan hal yang dibutuhkan serta dapat membuang hal yang tak dibutuhkan. Data yang dibutuhkan merupakan data yang bisa dipakai secara langsung untuk dapat membalas pertanyaan-pertanyaan peneliti didalam rumusan masalah. Dan pada data yang tak dibutuhkan ialah data-data yang sifatnya tak relevan dari fokus analisis, data yang bersifat sama maupun data yang sudah dikelompokkan sama. Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi nanti akan digolongkan.

b. Penyajian Data

Jika seluruh data sudah melalui tahap reduksi, tahap berikutnya yaitu menyajikan data. Dengan dilakukannya penyajian data, kita dapat memperoleh data yang terorganisis berdasarkan hubungan, pola dan itu dapat memudahkan kita untuk memahaminya. Pada penelitian kualitatif, tahap ini dapat dilaksanakan kedalam model penjelasan secara singkat, hubungan, bagan antar kriterianya. Dari penyajian data ini juga akan mudah untuk dapat mengerti kondisi apa yang sedang berlangsung, serta kita bisa membuat rencana kerja yang didasari oleh apa yang telah dimengerti.

c. Verifikasi Data

Tahap berikutnya yakni menarik kesimpulan berdasarkan dari reduksi data yang dapat menjadi balasan dari segala permasalahan yang duamati pada penelitian ini. Kesimpulan

pertama yang diberitahukan memiliki sifat sementara serta dapat berubah jika tak mendapatkan bukti yang dapat menyokong diproses pengumpulan data nantinya. Namun, jika kesimpulan yang dipaparkan diproses pertama disokong dengan bukti yang kuat serta sesuai, maka kesimpulan yang sudah dipaparkan tersebut ialah kesimpulan yang mutakhir.

Didalam penelitian ini, peneliti akan mengerjakan berbagai tahap. Yang pertama yaitu mereduksi data, tahap kedua yaitu menyajikan data, dan yang terakhir ialah menarik kesimpulan. Dengan menggunakan ketiga tahapan tersebut dapat ditarik kesimpulan dari beberapa data yang telah dilakukan proses reduksi serta sudah disajikan kedalam model naratif deskriptif.

E. Pengujian Kredibilitas Data

Untuk menguji kredibilitas sejumlah data pada penelitian memiliki kontrol yang terpenting agar mendapatkan nilai yang benar pada data yang dianalisis. Kredibilitas juga dikerjakan dengan menggunakan cara atau mode berikut ini:

a. Perpanjangan Waktu Penelitian

Yusuf (2017) berpendapat bahwasanya peneliti dijadikan suatu instrumen pada penelitian kualitatif, dengan begitu maka tingkat sah serta legal sejumlah data yang diteliti akan diputuskan melalui komitmen dan terlibatnya peneliti pada penelitian ini. Oleh sebab itu, penulis melakukan pengamatan secara panjang dan jelas supaya data yang dihasilkan akan sesuai dengan bukti yang terdapat pada lapangan. Dan ini tujuannya agar dapat meningkatkan rasa akrab serta saling percaya antara nara sumber dengan peneliti.

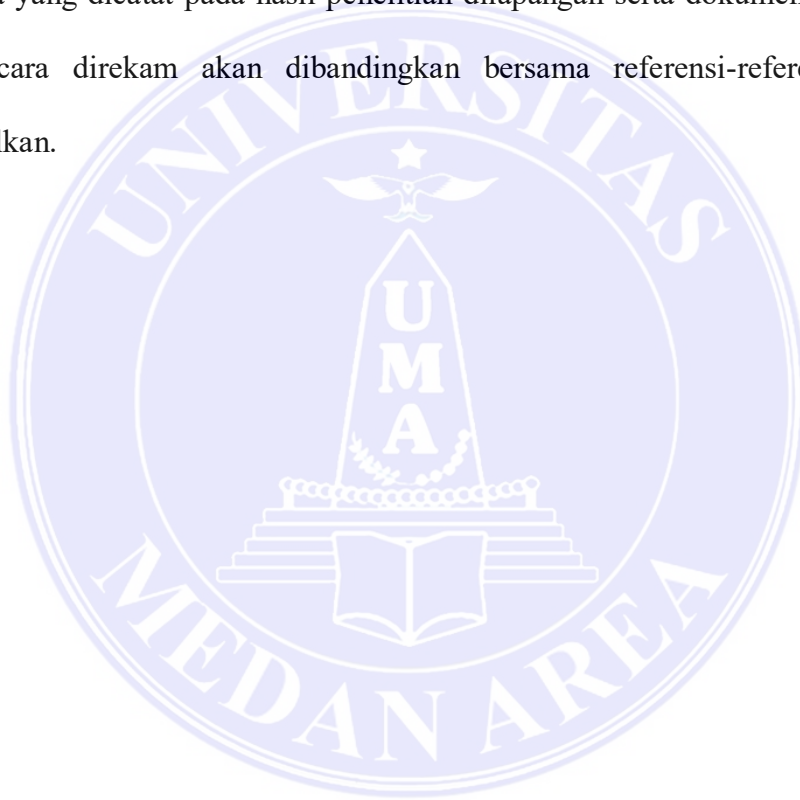
b. Triangulasi

Lapau (2012) berpendapat bahwasanya Triangulasi ialah pengecekan sejumlah data maupun sumber data yang berasal dari beberapa cara dan juga waktu. Dimana, data atau

informasi yang telah terkumpul kemudian dilakukan pengecekan ulang dengan melaksanakan serangkaian tahap wawancara terhadap para informan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang serupa berulang-ulang.

c. Menggunakan Refrensi Yang Tepat

Yusuf (2017) berpendapat bahwasanya keaslian data maupun informasi yang diperoleh lebih dipercaya apabila semua bahan referensi dikumpulkan dengan benar. Data-data yang dicatat pada hasil penelitian dilapangan serta dokumentasi perbincangan dengan cara direkam akan dibandingkan bersama referensi-referensi yang sudah dikumpulkan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Didasari pada hasil penelitian sertapengkajian yang telah dikemukakan di Bab IV, fokus peneliti dalam penelitian ini adalah pola komunikasi interpersonal serta hambatan yang terjadi. Maka dari itu, peneliti telah menyimpulkan beberapa simpulan, yakni:

- a. Pola komunikasi yang dilakukan oleh orangtua pada penelitian yang dilakukan ialah menggunakan pola komunikasi antarpribadi dengan menggunakan bahasa verbal.
- b. Strategi yang dilakukan seluruh orangtua yakni dengan memantau sang anak ketika memiankan permainan online tersebut. Pola komunikasi interpersonal yang dibangun oleh para orangtua dapat membuat anak disiplin dalam bermain *handphone* sehingga anak-anak tersebut menuruti peraturan yang diberlakukan oleh orangtua. Pola komunikasi interpersonal yang dilakukan orangtua tersebut menggunakan bahasa verbal sehingga walaupun memiliki *Miscommunication* tetapi tetap komunikasi tersebut berjalan dengan lancar.
- c. Faktor hambatan orangtua dalam mendidik anak terjadi karena kurang *intens*-nya komunikasi orangtua dengan anak.

B. Saran

Didasari dari hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat peneliti ungkapkan, ialah :

1. Perlunya penelitian lanjutan mengenai variabel berkaitan dengan penelitian ini, yaitu pola komunikasi interpersonal.
2. Pembaca dapat mengambil berbagai informasi mengenai penelitian di masyarakat

mengenai pola komunikasi interpersonal dengan orang tua melalui *game online*.

3. Untuk penelitian berikutnya peneliti bisa mengkaji penelitian yang dilakukan ini dengan rangka untuk mengali lebih dalam tentang pola komunikasi interpersonal serta variabel terikat lainnya yang terkandung di dalamnya , yang mungkin saja terlewatkan oleh peneliti.





UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)13/12/21

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Muhammad. 2005. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Balswick, Balswick. 1990. *The Family*. Edisi Ke dua. Michigan: Boker Book House.
- Barnlund, C. 1968. *Interpersonal of communication*. Boston: Hongtong Mefflin.
- Bodenheimer, Bobby. 1999. *Computer Animation and Simulation*.
- Burgon, Huffner. 2002. *Human Communication*, London: Sage Publication.
- Devito, A. Joseph. 1989. *The Interpersonal Communication Book*. Harper and Row. New York.
- Djamalah, Syaiful Bahri. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Effendi, Onong Uchjana. 2004. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gede Eko, Reddy S.H, Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. 2009. *Internet Game Online. Makalah*. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.
- Hurlock, E. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Alibahasa :Dr. Med. Metasari T. & Dra. Muslichah Z. Jakarta: Erlangga.
- Lapau, Buchari. 2012. *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis , Dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Mulyana Dedy. 2000. *Ilmu komunikasi, Pengantar*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Reardon, Kathleen K. 1987. *Interpersonal Communication, Where Mind Meet*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Richard, L Weaver. 1993. *Understanding Interpersonel Communication, Sixth Edition*. New York: HarperCollins College Publishers.

Singarimbun, Masri. 1995. *Metode Penelitian Survei*. LP3S, Jakarta.

Sunarto. 2003. *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: AMUS Yogyakarta dan CV Ngeksigondo Utama.

Widjaja, A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi Penghamtar Studi*. Jakarta: Rineka Cipta

Wiryanto. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Gramedia Wilasarana Indonesia.

Yusuf, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan*. Jakarta : Kencana

Skripsi

Syahrani, Ridwan. 2015. “*Dengan Penelitian Dimaksudkan Untuk Mengetahui Perilaku Yang Ditimbulkan dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu*”. *Jurnal Penelitian*. Vol 1.No. 1 Juni 2015.

LAMPIRAN 1

Pedoman Wawancara

Wawancara Untuk orang tua

Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak

1. Apakah Anda sering melakukan komunikasi dengan anak?
2. Hal-hal apa saja yang dibahas saat berkomunikasi dengan anak?
3. Seberapa sering anda berkomunikasi dengan anak?
4. Bagaimana anda mengatur waktu untuk anak anda?
5. Apakah anda pernah berkomunikasi memberitahu sesuatu tentang *game online*?

Strategi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*

1. Apa saja yang anda rasakan saat anak bermain *game online*?
2. Bagaimana pembagian waktu anak anda saat bermain *game online*?
3. Pernahkan anda melarang dan apa yang terjadi pada anak anda?
4. Apa dampak yang dirasakan anak anda saat bermain *game online*?
5. Bagaimana perkembangan anak anda saat sering bermain *game online*?
6. Hal apa yang terjadi ketika anak anda keseringan bermain *game*?
7. Bagaimana anda mengatur diri dalam kecanduan memainkan *game*?
8. Bagaimana cara anda mencoba melarang anak bermain *game*?

Pedoman Wawancara

Wawancara Untuk Anak

Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak

1. Apakah anda sering melakukan komunikasi dengan orang tua anda?
2. Hal-hal apa saja yang dibahas saat berkomunikasi dengan orang tua anda?
3. Seberapa sering anda berkomunikasi dengan orang tua anda?
4. Bagaimana anda mengatur waktu untuk orang tua
5. Apakah anda pernah berkomunikasi membahas *game* dengan orang tuaanda?

Strategi Orang Tua Pada Anak Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*

1. Apa yang anda rasakan saat bermain *game online*?
2. Bagaimana pembagian waktu anda saat bermain *game online*?
3. Pernahkan anda diarang sama orang tua anda?
4. Apa dampak yang anda rasakan saat bermain *game online*?
5. Bagaimana perkembangan diri anda saat sering bermain *game online*?
6. Hal apa yang terjadi ketika anda keseringan bermain *game*?
7. Bagaimana anda mengatur diri dalam kecanduan memaikan *game*?
8. Bagaimana cara anda mencoba agar tidak dilarang bermain *game*?

LAMPIRAN II

Dokumentasi

Informan Pertama



Ibu Sriningsih Orangtua dari Rifad Dewangga Selaku Informan



Rifad Dewangga Selaku Informan

Informan Kedua



Ibu Wulan Prawita Orangtua dari Zaki Aulia Lutfi Selaku Informan



Zaki Aulia Lutfi Selaku Informan

Informan Ketiga



Ibu Ria Orang Tua Prabu Satria Mirza Selaku Informan



Prabu Satria Mirza Selaku Informan

Informan Keempat



Azzuhra Khairani Selaku Informan



Ibu Sri Mulyati Orang Tua Prabu Satria Mirza Selaku Informan

Informan Kelima

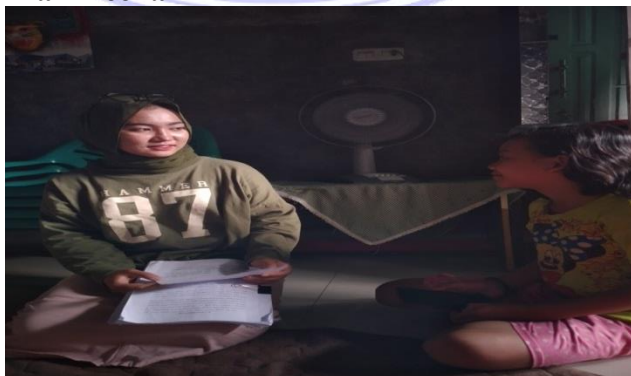


Muhammad Raffa Selaku Informan



Ibu Rika Almira Orangtua Muhammad Raffa Selaku Informan

Informan Keenam



Anggi Anggraini Selaku Informan



Ibu Nurul Orngtua dari Anggi Anggraini Selaku Informan

Informan Ketujuh



Khairin Zahra Selaku Informan



Ibu Sinta orngtua dari Khairin Zahra Selaku Informan