

**KOMUNIKASI ANTARPRIBADI (Studi Orangtua
dengan Anak Pecandu *Game Online* di Warnet Rafif Jalan
Telaga Dewa Kota Bengkulu)**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam

OLEH :

DARUSSALAM
NIM 1516310010

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN DAKWAH
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) BENGKULU
2020/ 1441 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi atas nama : Darussalam, NIM. 1516310010 yang berjudul **"Komunikasi Antar Pribadi (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu *Game Online*) di Warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu.** Pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Skripsi ini telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, sudah layak untuk diujikan dalam sidang munaqasyah/skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu

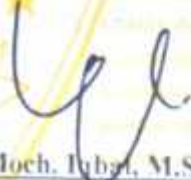
Bengkulu, Juni 2020 M
Dzulhijjah 1441 H

Tim Pembimbing

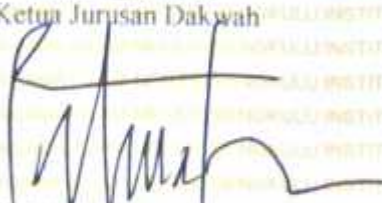
Pembimbing I

Pembimbing II


Poppi Damayanti, M.Si
NIP.197707172005012010


Moch. Iqbal, M.Si
NIP.197505262009121001

Mengetahui
An. Dekan Fund
Ketua Jurusan Dakwah


Ribi Fitria, S.Ag., M.Si
NIP.197510132006042001



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Jl. Ratu Fatmahanik Pagar Dewa Telp. (0736) 51276; 51171 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama DARUSSALAM NIM: 1516310010 yang berjudul "**Komunikasi Antar Pribadi (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu Game Online) di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu**". Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Sidang Munaqasyah Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 28 Juli 2020

Dan dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Bengkulu, 28 Juli 2020



Dr. Subirman, M.Pd
NIP. 196802191999031003

Sidang Munaqasyah

Ketua

Poppi Damavanti, M.Si
NIP. 197707172005012010

Sekretaris

Moch. Ubah, M.Si
NIP. 197505262009121001

Penguji I

Dr. Suwarjin, MA
NIP. 196904021999031004

Penguji II

Dr. Jajarudin, M.Si
NIP. 198012032005011008

MOTTO

“Tuhan tidak mengabulkan pilihan mu, karena manusia sering rakus dengan keinginan. Dia mengabulkan apa yang kamu perjuangkan saja. Oleh sebab itu jangan mudah menyerah”

(Darussalam)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil'alamin

Segala puji dan syukur kepada Allah atas segala nikmat dan ridho-Nya, dengan segenap usaha dan berdoa meminta keridhoan-Nya, Skripsi dengan judul **“Komunikasi Antarpribadi (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu *Game Online*) di Warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu”**, berhasil saya selesaikan dan karya ilmiah ini saya persembahkan kepada :

1. Sembah Sujudku kepada Allah SWT.
2. Kedua Orang tuaku, Bapak M. Da'ik, S dan Ibuk Halimah yang selalu memberikan curahan kasih sayang, semangat, bimbingan dan nasehat demi keberhasilanku. Semoga Allah swt selalu meridhoi. Aamiin
3. Kepada kakak ku (Firdaus) sekeluarga yang selalu mendukung dan support yang tiada henti.
4. Dosen-dosen yang telah membimbing dan membantu penuh dengan keikhlasan, Poppi Damayanti, M.Si dan Moch. Iqbal, M.Si
5. Sahabat dan teman terbaikku Siroy Kurniawan, S.Sos, Rustam Efendi, Muhammad Arif, Wanfau, S.Sos, Fathan, S.Sos, Meigy Rosawan, Sandi, S.Sos, Shelly Furqan, S.Sos, Intan Kesuma Bangsawan, S.Sos, Yuliana, S.Sos, Anggun Monaranti, S.Sos, Umi Khairum, S.Sos, Winda Oktaviani, S.Sos, Ika, S.Sos, dan Irfan Kaholis, S.Sos.
6. Keluarga Besar KPI angkatan 2015 baik yang sudah mendapatkan gelar sarjana maupun belum, dan seluruh mahasiswa program studi KPI IAIN Bengkulu, terimakasih semuanya.

7. Keluarga besar Dewan Eksekutif Mahasiswa FUAD
8. Keluarga KMBM khususnya Umi Mamah Rahmah dan Ibu Nawangsih yang terus membimbing dan mensupport kami khususnya untuk KMBM Angkatan 2015.
9. Terimakasih keluarga Ma'had al Jami'ah IAIN Bengkulu, untuk ustadz dan ustadzah, musrif dan musrifah, kakak-kakak dan adik-adik semuanya. Kita pernah bersama-sama dalam susah dan senang.
10. Komunitas Matalensa_Film yang tidak henti-hentinya saling mensupport untuk berjuang bersama-sama baik suka maupun duka.
11. Untuk teman PPL Dakwah, PPL Media massa, dan KKN desa Padang Pelawi. Terimakasih semuanya
12. Seluruh teman-teman yang tidak bisa ku sebutkan satu-persatu. Terimakasih atas semua do'a dan dukungan yang kalian berikan kepadaku.
13. Agama, Bangsa dan Almamater IAIN Bengkulu

Terimalah ini sebagai bukti kasih sayangku kepada kalian yang telah memberikan dorongan, motivasi, semangat, pengorbanan, kesabaran, serta do'anya dalam setiap langkahku.

ABSTRAK

Darussalam, NIM 1516310010 Komunikasi Antarpribadi (Studi orangtua dengan Anak pecandu game online di warnet rafif jalan telaga dewa kota Bengkulu.

Persoalan yang dikaji dalam skripsi ini yaitu bagaimana komunikasi antarpribadi orangtua dengan anak pecandu *game online* di Warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi antarpribadi anak pecandu *game online* di Warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, sedangkan tehnik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik reduksi data penyajian data, dan mengambil kesimpulan. Hasil penelitian komunikasi antarpribadi orangtua dengan anak pecandu *game online* di Warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu mempunyai berbagai macam perbedaan seperti, setiap anak mempunyai kelebihan yang sudah menjadi karakter dalam diri anak-anak, dan kekurangan yang terjadi adalah hasil pengaruh dari lingkungan dimana tempat tinggal dan teman sepermainan anak-anak. Begitupun dengan orangtua dari anak-anak pecandu *game online*, sudah berusaha untuk memberikan pesan yang baik dan benar kepada anak-anaknya akan tetapi dibalik banyaknya pekerjaan orangtua dari anak-anak pecandu *game online* terdapat pengaruh dari lingkungan sekitar juga.

Kata Kunci : Komunikasi Antarpribadi, pecandu *game online*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah swt yang telah mencurahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul **“KOMUNIKASI ANTARPRIBADI (Studi Pada Orang Tua dengan Anak Kecanduan *Game Online*) di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu”**.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Pada Program Komunikasi dan Penyiaran Islam di Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M,M.ag,.M.H, selaku Rektor IAIN Bengkulu
2. Dr. Suhirman M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu
3. Ibu Rini Fitria S.Ag,.M.Si, selaku ketua jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu
4. Bapak Wira Hadi Kusuma, selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Peenyiaran Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

5. Bapak Moch. Iqbal M.Si, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingannya dengan keikhlasan dan kesabaran yang tulus.
6. Ibu Poppi Damayanti M.Si, selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi, dukungan serta bimbingannya.
7. Bapak Dr. Japarudin, S.Sos.I., M.Si, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya selama 9 semester.
8. Kedua Orangtua dan Kakak tersayang, yang selalu mendo'akan dan mendukung untuk kelancaran serta kesuksesan penulis.
9. Staf dan Karyawan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah memberikan pelayanan dalam bidang penyelesaian Administrasi dengan baik.
10. Informan penelitian, yang telah memberikan waktu luangnya dengan amat baik.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Bengkulu, 2020

Penulis

DARUSSALAM
NIM : 1516310010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Kajian Terdahulu	7
G. Sistematika Penulisan	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian tentang Komunikasi Antarpribadi	11
1. Komunikasi Antarpribadi	11
a. Definisi Komunikasi Antar Pribadi	11
b. Karakter Komunikasi Antarpribadi	16
c. Hubungan Komunikasi Antarpribadi	17
d. Fungsi Komunikasi Antar Pribadi	20
e. Bentuk Komunikasi Antarpribadi	20
f. Tujuan Komunikasi Antar Pribadi	22
g. Efektivitas Komunikasi Antarpribadi	25
h. Proses Komunikasi Antarpribadi	27
B. Definisi orangtua dan anak	29
1. Definisi Orangtua	29
2. Kriteria Orangtua Efektif	30
3. Tanggungjawab Orangtua.....	31
4. Peran Orangtua	34

5. Definisi Anak	35
C. Kajian tentang Kecanduan <i>Game Online</i>	37
1. Definisi Kecanduan.....	37
2. Definisi <i>Game Online</i>	38
3. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	41
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	42
C. Informasi Penelitian	42
D. Profil Informan	43
E. Sumber Data Penelitian	46
F. Tehnik Pengumpulan Data	47
G. Tehnik Analisis Data	48
H. Tehnik Keabsahan Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi wilayah	51
B. Sejarah berdirinya Warnet	42
C. Hasil penelitian	54
D. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada zaman modern ini telah membuktikan dengan membuktikan dengan berkembangnya teknologi komunikasi modern *via* internet atau jejaring sosial seperti *gadget*, tablet, *smartphone*, dan lain-lain yang dapat mengakses informasi baik pendidikan, politik, ekonomi entertainment hingga hiburan.¹

Komunikasi masyarakat saat ini semakin modern dan canggih, ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi, hiburan, dan segala bentuk aktivitas yang ada di internet. Hal seperti ini/ melahirkan kemajuan yang signifikan dalam bidang teknologi, informasi, hiburan yang tidak mengenal batas jarak, ruang, dan waktu.

Begitupun dengan komunikasi antar pribadi, selain dengan tatap muka atau bertemu secara langsung juga dapat dilakukan melalui media internet, seperti melalui facebook, whatsapp, instagram, dan masih banyak sekali bentuk media komunikasi yang bisa digunakan di internet, terutama anak-anak dan remaja mendominasi telah menggunakan media internet untuk berkomunikasi.

Komunikasi antarpribadi (*Interpersonal Communication*) pada hakikatnya adalah interaksi antara seorang individu dan individu lainnya

¹ Dimas Arya Dwi Permana, *Komunikasi Interpersonal Orang Tua kepada Anak dalam Memahami Dampak bermain Game Online*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015) h.3

dimana terdapat lambang–lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar–manusia menggunakan bahasa.² Dalam komunikasi inter-personal tentunya terdapat proses pertukaran informasi atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang secara langsung atau tidak langsung sehingga komunikan dapat melihat dampak maupun reaksi yang diberikan oleh lawan bicarannya secara verbal maupun non-verbal.

Komunikasi antar pribadi atau secara ringkas berkomunikasi, merupakan keharusan bagi setiap manusia. Manusia membutuhkan dan senantiasa berusaha membuka serta menjalin komunikasi atau hubungan dengan sesamanya.³ Terlebih lagi dalam kehidupan keluarga yang setiap hari selalu bersama, ini akan menimbulkan berbagai macam bentuk pesan yang disampaikan antara orang tua dengan anak ataupun sebaliknya.

Sebagai orang tua tentunya sangat mempunyai peran penting dalam kehidupan keluarga terutama untuk anak-anaknya. Orang tua harus mampu menyampaikan pesan yang baik dan benar supaya anak-anak menurutinya, selain dari itu anak juga akan menerapkan dalam kehidupannya jika orang tua selalu memberikan pesan yang baik kepada anak-anaknya.

Seorang anak dapat melakukan sesuatu dengan baik jika berpikir bahwa dia mampu untuk melakukannya. Sebaliknya, akan gagal jika berpikir bahwa dia akan gagal melakukannya. Dan apa yang dipikirkan anak ini

² Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: AR – RUZZ MEDIA, 2012) h. 141

³ A. Supratiknya, *Komunikasi Antarpribadi* (Depok: PT Kanisius, 2016) h. 9

sangat bergantung pada kekuatan komunikasi yang disampaikan oleh orang tua.⁴

Komunikasi dengan keluarga sangat diperlukan. Dengan komunikasi, akan terwujud apa yang diinginkan, termasuk menjaga hubungan dengan anak agar berjalan harmonis.⁵ Persoalan yang muncul ketika orang tua dalam keluarga tidak mampu menciptakan suasana kehidupan keluarga yang kondusif. Misalnya sering terjadi konflik antara orang tua dengan anak, maka akan menyebabkan kerenggangan hubungan. Sehingga kesenjangan demi kesenjangan akan terjadi, komunikasi yang baik pada akhirnya sulit diciptakan dan anak akan beralih kepada aktivitas lain yang membuat mereka merasa nyaman dengan keadaannya.

Keberadaan teknologi yang modern tidak menutup kemungkinan mengalih pandangan anak-anak untuk beraktivitas dalam dunia internet. Selain daripada melakukan komunikasi melalui media internet anak-anak juga akan mencari hiburan lainnya seperti bermain *game online* bersama dengan teman-temannya diluar rumah.

Banyak dampak yang timbul ketika anak sudah menjadi pecandu bermain *game online*, salah satunya akan membuat seorang anak yang bermain *game online* menjadi ketergantungan, akibatnya mereka berada berjam-jam di depan komputer untuk bermain *game online*. Banyak sekali kasus-kasus yang terjadi ketika anak sudah menjadi candu *game online*,

⁴ Ike Junita, 22 *Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2005) h. 21

⁵ Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*, (Yogyakarta: Garaha Ilmu, 2012) h. 182

diantaranya banyak anak-anak yang bolos sekolah untuk bermain *game online*, selain itu banyak anak yang meminta uang kepada orang tua dengan alasan apapun dan kadang berbohong kepada orang tuanya demi untuk bermain *game online*.

Oleh karenanya, anak membutuhkan motivasi, bimbingan, serta dorongan seseorang untuk dapat mengembangkan kemampuannya, sebab anak terlahir dari segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Maka dalam keluarga dibutuhkan ketrampilan serta tanggungjawab untuk memberikan pendidikan terhadap anak.

Begitu juga dengan Warnet Rafif yang merupakan salah satu pusat *Game online* yang berada di jalan Telaga Dewa 5 Kota Bengkulu. Pusat *Game online* Rafif menjadi tempat bermainnya anak-anak yang ada disekitar Telaga Dewa maupun dari beberapa daerah yang berada dikota Bengkulu. Warnet rafif pada mulanya hanya sebagai tempat mencari berbagai aktivitas seperti searching informasi berita, komunikasi, hiburan dan lain-lain. Namun dengan perubahan zaman menjadikan warnet Rafif berinovasi untuk menjadi tempat bermain game online. Sehingga pada saat ini warnet Rafif ramai dikunjungi oleh anak-anak, bahkan terdapat banyak anak-anak yang bermain *game online* berlangganan.⁶

Keramaian yang ada di warnet Rafif menambah peningkatan pemasukan bagi warnet Rafif, yang pada mulanya hanya mendapat kebutuhan

⁶ Wawancara dengan Reno pemilik pusat *game online* rafif, tanggal 20 mei 2020 di warnet rafif

sehari-hari kini bisa menyimpan kebutuhan uang untuk aktivitas lainnya. Begitu juga dengan anak-anak yang bermain, semua merasa senang dan puas dengan layanan yang ada. Banyak anak-anak yang berlangganan mengajak temannya yang belum pernah bermain di warnet Rafif untuk bergabung.

Penulis mengkaji tentang komunikasi antar pribadi orangtua dengan anak pecandu *game online* ini mempunyai beberapa keunikan seperti seorang anak berupaya untuk berusaha mencari waktu luang dari orangtuanya untuk bermain *game online*, selain itu juga terdapat anak yang bermain *game online* diluar rumah dengan berbohong kepada karena takut dimarah orangtua nya. Meskipun sudah banyak yang runah tangganya mempunyai masalah dengan anaknya karena candu dengan *game online* namun peneliti member kesimpulan bahwa tidak semuanya mempunyai dampak buruk, karena masih ada anak yang hadir untuk mendengarkan perintah orangtua nya walaupun mereka candu dengan *game online*.

Berbagai upaya anak-anak pecandu game online untuk bermain *game online* menimbulkan keingintahuan peneliti untuk mengetahui dan mengkaji lebih dalam mengenai segala bentuk aktivitas dan komunikasi dan keluarganya. Sehingga peneliti mengambil judul “KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI (Studi pada Orang Tua dengan Anak Pecandu *Game Online* di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas yang telah dikemukakan, maka dengan ini peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana cara menilai diri sendiri pada anak pecandu *game online*.

C. Batasan Masalah

Komunikasi dalam penelitian ini dibatasi pada komunikasi transaksional yang terjadi antara orangtua dengan anak pecandu *game online*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara menilai diri sendiri dengan melihat pengalaman meliputi kelebihan dan kekurangan pada anak pecandu *game online*, dan komunikasi transaksional antara orangtua dengan anak pecandu *game online*, dan anak sesama pecandu *game online* di warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu.

E. Manfaat Penelitian

1 Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran serta solusi untuk masyarakat, serta dapat dijadikan sebagai informasi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

2 Kajian Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada :

a. Bagi Penulis

1) Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis tentang komunikasi antar pribadi dalam keluarga anak pecandu *game online*.

2) Memberikan motivasi pada diri penulis untuk dapat berusaha terus menerus menggali suatu keilmuan dalam kata lain untuk terus belajar sepanjang hayat.

b. Bagi Lembaga

Memberikan kontribusi (kegunaan) teoritik atau konsep bagi lembaga untuk menambah informasi dan acuan dalam komunikasi antar pribadi yang digunakan.

c. Bagi Pembaca

Dapat memberikan kontribusi positif dalam rangka menyediakan informasi tentang komunikasi antar pribadi dalam keluarga yang terdapat anak pecandu game online kepada masyarakat atau pembaca.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menambah pengetahuan dan member informasi untuk tujuan penelitian selanjutnya.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi dari hasil penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan pemaparan tentang beberapa karya yang telah ada yang memiliki kemiripan dengan objek penelitian yang akan peneliti

lakukan. Dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa penelitian yang perlu diketahui, diantaranya skripsi yang berjudul :

1. **M. Aminudin**, dengan judul *Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*. Skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Bengkulu 2016.⁷ Penelitian ini memfokuskan pada jenis perilaku agresif siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat dan Dampak *Fighting Game* Terhadap Perilaku Agresif Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat.

Penelitian yang diangkat oleh M. Aminudin memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti angkat, dimana didalam penelitian ini membahas tentang dampak dari *game online*. Selain itu penelitian ini memiliki perbedaan, didalam skripsi yang di tulis oleh M. Aminudin memfokuskan pada prilaku agresif siswa dan dampak *fighting game*.

2. **Teuku Romy Syahputra**, dengan judul *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas Mipa Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)* Skripsi Mahasiswa Universitas Syiah Kuala Banda Aceh 2017⁸. Penelitian ini lebih memfokuskan pada seberapa besar pengaruh game online terhadap perilaku remaja di

⁷ M. Aminudin, *Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*. (Skripsi IAIN Bengkulu, 2016)

⁸ Teuku Romy Syahputra, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)*. (Skripsi Unsyiah, 2017)

Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Benda Aceh.

Penelitian yang di angkat oleh Teuku Romy Syahputra memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti angkat, yang mana pada penelitian ini membahas mengenai bermain *game online*. Selain itu penelitian ini memiliki perbedaan didalam skripsi yang ditulis oleh Teuku Romy Syahputra memfokuskan pada pengaruh bermain *game online*.

- 3. Diah Tri Nugraheni**, dengan judul *Pola Asuh Orang Tua pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online* Skripsi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang 2017.⁹ Penelitian ini memfokus pada pola asuh orang tua dan anak yang kecanduan bermain *game online*.

Pada penelitian yang diangkat oleh Diah Tri Nugraheni terdapat kesamaan dengan penelitian yang peneliti angkat, dimana pada penelitian ini membahas mengenai komunikasi orang tua dan anak yang kecanduan bermain *game online*. Selain itu, ada perbedaan juga di dalam skripsi yang ditulis oleh Diah Tri Nugraheni memfokuskan pada pola asuh orang tua.

Dari ketiga kajian penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti angkat yakni tentang pengaruh dan dampak dari *game online*. Sedangkan perbedaan ketiga kajian penelitian tersebut

⁹ Diah Tri Nugraheni, *pola asuh orang tua pada remaja yang kecanduan bermain game online*. (Skripsi UMM, 2017)

dengan penelitian yang akan peneliti angkat terletak pada objek, sumber, dan tempat penelitiannya.

G. Sistematika Penulisan

Dalam hal ini dibuat sistematika penulisan, agar dapat mempermudah pemahaman dan penyusunan dalam penulisan profosal. Sistematika penulisan profosal ini adalah sebagai berikut.

BAB 1 : Pendahuluan, bab ini fungsinya sebagai pengantar yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu dan sistematika penulisan. Kerangka pendahuluan ini akan mengantarkan secara keseluruhan kepada setiap pembahasan bab–bab berikutnya.

BAB II : Landasan Teori, yang mana terdiri dari kajian tentang komunikasi, komunikasi antarpribadi, definisi orang tua dan anak dan kajian tentang kecanduan *game online*.

BAB III : Metode penelitian, yang mana terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, waktu dan lokasi penelitian, informan penelitian, profil informan, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik keabsahan data.

BAB IV : Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan, membahas tentang komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak dan pembahasan penelitian.

BAB V : Pada bab ini merupakan bagian akhir dari pembahasan yang memuat kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Komunikasi Antar Pribadi

1. Definisi Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antarpribadi (*Interpersonal Communication*) pada hakikatnya adalah interaksi antara seorang individu dan individu lainnya dimana terdapat lambang–lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar–manusia menggunakan bahasa.¹⁰

Definisi komunikasi antar pribadi berdasarkan hubungan diadik (*Relation*) kita mendefinisikan komunikasi antar pribadi sebagai komunikasi yang berlangsung antara dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas.¹¹

Komunikasi antar pribadi (*Interpersonal Communication*) didefinisikan sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan–pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang–orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika (*the process of sending and receiving messages between two persons, or among a small group of person, with some effects and some immediate feedback*).¹²

¹⁰ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: AR – RUZZ MEDIA, 2012) h. 141

¹¹ Jhosep A. Devito, *komunikasi antar manusia*, (Jakarta: PROFESIONAL BOOK, 1997) h.231

¹² Joseph A. Devito, *The Interpersonal Communication Book*, (New York: Harper & Row Publisher, 1989).

a. Berdasarkan perspektif Komponensial

Dengan mengacu pada model komunikasi Harold Lasswell, komponen-komponen yang terdapat dalam komunikasi antarpribadi adalah sebagai berikut :

1) Pengirim–penerima

Komunikasi antarpribadi paling tidak melibatkan dua orang. Istilah pengirim–penerima digunakan untuk menekankan bahwa fungsi pengirim dan penerima ini dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi. Hal ini untuk menegaskan bahwa, pertama; proses komunikasi antarpribadi tidak dapat terjadi pada diri sendiri (intrapersonal), Kedua; komunikasi antarpribadi berkaitan dengan manusia, bukan dengan hewan, mesin, gambar, atau benda lainnya, ketiga; komunikasi antarpribadi terjadi diantara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang.

2) Encoding–Decoding

Encoding adalah tindakan menghasilkan pesan. Artinya pesan–pesan yang akan disampaikan di “kode” atau diformulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan kata–kata, symbol–symbol, dan sebagainya.

Decoding adalah tindakan untuk menginterpretasikan dan memahami pesan–pesan yang diterima.

Dalam komunikasi antarpribadi, karena pengirim sekaligus juga bertindak sebagai penerima, maka fungsi *encoding* dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi.

3) Pesan-pesan

Dalam komunikasi antarpribadi, pesan-pesan ini bisa berbentuk verbal atau nonverbal, atau gabungan antara verbal dan nonverbal.

4) Saluran

Dalam komunikasi antarpribadi, lazimnya para pelaku bertemu secara tatap muka.

5) Gangguan (*noise*)

Dalam komunikasi antarpribadi, gangguan mencakup 3 hal, yaitu :

- a) Gangguan fisik, seperti kegaduha, interupsi.
- b) Gangguan psikologis, seperti emosi, sikap, nilai, atau status peserta.
- c) Gangguan semantik, terjadi kerana kata-kata atau simbol yang digunakan seringkali memiliki makna ganda, sehingga penerima gagal menangkap maksud si pengirim pesan.

6) Umpan balik

Umpan balik memainkan peran sangat penting dalam proses komunikasi antarpribadi, karena pengirim dan penerima pesan secara terus menerus dan secara bergantian memberikan umpan balik dalam

berbagai cara, baik verbal (dengan pertanyaan atau jawaban dalam kaitannya dengan apa yang dibicarakan) maupun nonverbal (senyuman anggukan, gelengan kepala). Umpan balik ini bisa positif, netral, atau negative. Umpan balik positif bila menguntungkan, sedangkan bernilai negatif bila merugikan. Umpan balik bernilai netral bila biasa-biasa saja. Selain dari umpan balik dari orang lain, biasanya kita mendapat umpan balik dari pesan kita sendiri, dalam arti bahwa kita mendengar suara hati dan renungan kita sendiri, dan dengan umpan balik ini kita lalu berusaha memperbaiki diri.

7) Konteks

Ada tiga dimensi konteks dalam proses komunikasi antarpribadi, yaitu :

- a) Dimensi fisik, yaitu tempat dimana komunikasi berlangsung.
- b) Dimensi sosial psikologis, mencakup mislanya status hubungan diantara orang-orang yang terlibat komunikasi, seperti akrab-tidak akrab, norma dan nilai budaya, formal atau informal, serius-tidak serius.
- c) Dimensi temporal, adanya suatu pesan khusus yang sesuai dengan rangkaian peristiwa komunikasi.

Tiga dimensi konteks ini saling berkaitan dan juga saling mempengaruhi satu sama lain. Misalnya, suhu ruangan semakin panas (perubahan dimensi fisik) membuat orang-orang di

ruangan tersebut menjadi gelisah dan tidak nyaman (dimensi psikologis).

8) Bidang pengalaman (*field of experience*)

Bidang pengalaman merupakan faktor penting dalam komunikasi. Komunikasi akan semakin efektif apabila para pelaku mempunyai bidang pengalaman yang sama. Sebaliknya komunikasi akan menjadi sulit jika para pelakunya mempunyai bidang pengalaman yang tidak sama.

Contoh ; Ali adalah pembaca FIKOM semester III. Ketika akan mengisi KRS semester IV ia bertukar pikiran dengan minah, pembantunya yang hanya lulusan SD. Minah akan bingung dan bengong, karena ia tidak mengerti apa itu KRS, dan sebagainya.

9) Efek

Proses komunikasi selalu mempunyai berbagai akibat, baik positif maupun negative pada salah satu atau keduanya. Misalnya, rani menjadi rajin mengikuti kuliah “PIK” setelah sering bertemu dan berdiskusi dengan rudi.

Jadi kesimpulannya, dari definisi komunikasi antarpribadi dari perspektif komponensial, perspektif pengembangan, dan perspektif hubungan adalah sebagai berikut.

b. Berdasarkan dari perspektif proses pengembangan

Menurut perspektif ini, komunikasi adalah suatu proses yang berkembang, yaitu dari yang bersifat impersonal menjadi interpersonal

atau intim. Artinya ada peningkatan antara para pelaku yang terlibat dalam komunikasi. Seringkali pertemuan antarpribadi diawali dengan pembicaraan pada masalah–masalah yang bersifat umum seperti usia, pekerjaan, hobby, tempat tinggal, asal daerah, dan sebagainya. Di samping itu, interaksi yang terjadi ditentukan oleh norma–norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Kondisi seperti ini masih bersifat impersonal. Bila pada akhirnya pembicaraan tersebut berkembang pada masalah–masalah yang spesifik dan bersifat pribadi seperti kebiasaan, kesukaan, seks, dan sejenisnya, maka situasi tersebut telah menunjukkan adanya komunikasi interpersonal.

c. Komunikasi Antarpribadi dari perspektif hubungan

Menurut pandangan ini, komunikasi antarpribadi didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang terlihat jelas diantara mereka.

2. Karakteristik Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi Antarpribadi “Berlangsung secara timbal balik”. Judy C Pearson menyebutkan enam karakteristik yang menentukan kegiatan dapat di sebut komunikasi antarpribadi.¹³

- a. Komunikasi Antarpribadi dimulai dengan diri pribadi (*self*). Berbagai persepsi komunikasi yang menyangkut pengamatan dan pemahaman berangkat dari dalam diri kita, artinya dibatasi oleh siapa diri kita dan bagaimana pengalaman kita.

¹³ Jhosep A. Devito, *Komunikasi Antar Manusia*, (Jakarta: Profesional Book, 1997) h. 234

- b. Komunikasi antarpribadi bersifat transaksional. Anggapan ini mengacu pada tindakan pihak-pihak yang berkomunikasi secara serempak menyampaikan menerima pesan.
- c. Komunikasi antarpribadi mencakup aspek-aspek isi pesan dan hubungan antarpribadi. Maksudnya komunikasi antarpribadi tidak hanya berkenaan dengan isi pesan yang di pertukarkan, tetapi juga melibatkan siapa partner komunikasi kita dan bagaimana hubungan kita dengan partner tersebut.
- d. Komunikasi antarpribadi mensyaratkan adanya kedekatan fisik antara pihak-pihak yang berkomunikasi.
- e. Komunikasi antarpribadi melibatkan pihak-pihak yang saling tergantung satu dengan yang lainnya (*interpendent*) dalam proses komunikasi.
- f. Komunikasi antarpribadi tidak dapat diubah maupun diulang. Jika kita salah mengucapkan sesuatu kepada partner komunikasi kita, mungkin kita dapat meminta maaf dan diberi maaf, tetapi itu tidak berarti menghapus apa yang pernah kita ucapkan.

Komunikasi antar pribadi sangat potensial karena memiliki alat indra untuk menjalankan komunikasinya sebagai cara mempengaruhi dan membujuk seseorang.

3. Hubungan Antarpribadi

Hubungan antarpribadi berlangsung melalui beberapa tahap, mulai dari tahap interaksi awal sampai ke pemutusan (*dissolution*). Kedua,

hubungan antarpribadi berbeda-beda dalam hal keluasan (*breadth*) dan kedalaman (*depth*).

a. Hubungan terbina melalui tahap-tahap

Tahap-tahap ini tidak mengevaluasi atau menguraikan bagaimana seharusnya hubungan itu berlangsung.

1. Kontak

Pada tahap pertama kita membuat kontak. Ada beberapa macam persepsi alat indra. Anda melihat, mendengar dan membaui seseorang. Menurut beberapa pariset, selama tahap inilah-dalam empat menit pertama interaksi awal-dan memutuskan apakah anda ingin melanjutkan hubungan ini atau tidak. Pada tahap inilah penampilan fisik begitu penting, karena dimensi fisik paling terbuka untuk diamati secara mudah. Namun demikian, kualitas-kualitas lain seperti sikap bersahabat, kehangatan, keterbukaan dan dinamisme juga tertangkap pada tahap ini.

2. Keterlibatan

Tahap keterlibatan adalah tahap pengenalan lebih jauh, ketika kita mengingatkan dan kita untuk lebih mengenal orang lain dan juga mengungkapkan diri kita. Jika ini adalah hubungan yang bersifat romantis.

3. Keakraban

Pada tahap keakraban anda mengikat diri anda lebih jauh pada orang ini. Anda mungkin membina hubungan primer (*primary relationship*), dimana orang ini menjadi sahabat baik, kekasih anda. Komitment ini dapat mempunyai berbagai bentuk: perkawinan, membantu orang itu, atau mengungkapkan rahasia terbesar anda. Tahap ini hanya disediakan untuk sedikit orang saja kadang hanya satu, dan kadang-kadang dua, tiga, empat orang saja.

4. Perusakan

Dua tahap berikutnya merupakan penurunan hubungan, ketika ikatan diantara kedua pihak melemah. Pada tahap perusakan anda mulai merasa bahwa hubungan ini mungkin tidaklah sepenting yang anda pikirkan sebelumnya. Anda berdua menjadi semakin jauh. Makin sedikit waktu senggang yang anda lalui bersama dan bila anda berdua bertemu, anda saling berdiam diri, tidak lagi banyak mengungkapkan diri. Jika tahap perusakan ini berlanjut, anda memasuki tahap pemutusan.

5. Pemutusan

Tahap pemutusan adalah pemutusan ikatan yang mempertalikan kedua pihak. Jika bentuk ikatan itu perkawinan, pemutusan hubungan dilambangkan dengan perceraian walaupun ketegangan aktual dapat berupa hidup berpisah.

4. Fungsi Komunikasi Antarpribadi

Menurut definisinya, fungsi adalah sebagai tujuan dimana komunikasi digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Fungsi utama komunikasi ialah mengendalikan lingkungan guna memperoleh imbalan– imbalan tertentu berupa fisik, ekonomi dan sosial.¹⁴ Sebagaimana telah dikemukakan bahwa komunikasi insane atau *human communication* baik yang non-antarpribadi maupun yang antarpribadi semuanya mengenai pengendalian lingkungan guna mendapatkan imbalan seperti dalam bentuk fisik, ekonomi dan sosial (Miller dan Steinberg, 1975). Keberhasilan yang relatif dalam melakukan pengendalian lingkungan melalui komunikasi menambah kemungkinan menjadi bahagia, kehidupan pribadi yang produktif. Kegagalan relatif mengarah kepada ketidakbahagiaan akhirnya bisa terjadi krisis identitas diri.¹⁵

5. Bentuk Komunikasi Antarpribadi

Ada beberapa bentuk komunikasi antarpribadi yang bisa dilakukan dalam melakukan proses komunikasi antar pribadi. Diantaranya:¹⁶

a. Dialog

Dialogi berasal dari kata Yunani yaitu *Dia* yang artinya antara, bersama. Sedangkan *Legein* artinya berbicara, menukar pikiran, dan gagasan bersama. Dialog sendiri merupakan percakapan yang memiliki

¹⁴ Muhammad Budyatna, *Teori Komunikasi Antarpribadi*, (Jakarta :Prenada Media Group, 2012) h. 98

¹⁵ Muhammad Budyatna dan Leila Mona Ganiem, *Teori Komunikasi Antarpribadi*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2011) h. 27

¹⁶ A. Anditha Sari, *Komunikasi Antar pribadi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012) h. 10

maksud untuk saling mengerti, memahami dan mampu menciptakan kedamaian dalam bekerjasama untuk memenuhi kebutuhannya.

Dialog yang dilakukan dengan baik akan membuahkan hasil yang banyak, baik pada tingkat pribadi, yang dapat meningkatkan sikap saling memahami, dan menerima, serta mengembangkan kebersamaan dan hidup yang damai serta saling menghormati.

b. Sharing

Sharing merupakan bertukar pendapat, berbagi pengalaman, merupakan pembicaraan antara dua orang atau lebih, dimana pelaku komunikasi saling menyampaikan apa yang pernah dialaminya dan hal itu menjadi bahan pembicaraannya. Dan berakibat, saling tukar pengalaman.

Dengan bentuk sharing dalam komunikasi antar pribadi dapat memanfaatkan untuk memperkaya pengalaman diri dengan berbagai masukan yang bisa diambil.

c. Wawancara

Dalam komunikasi wawancara merupakan bentuk komunikasi yang bertujuan mencapai sesuatu. Pihak yang mengikuti komunikasi dalam bentuk wawancara ini saling berperan aktif dalam pertukaran informasi. Dalam wawancara berlangsung baik yang mewawancarai atau yang diwawancarai, keduanya terlibat dalam proses komunikasi dengan saling berbicara, mendengar, dan menjawab.

d. Konseling

Bentuk komunikasi antar pribadi yang satu ini lebih banyak di pergunakan di dunia pendidikan, perusahaan untuk masyarakat. Bentuk ini biasanya digunakan untuk menjernihkan masalah orang yang meminta bantuan (counselee) dengan mendampinginya dalam melihat masalah, memutuskan masalah, menemukan cara-cara memecahkan masalah yang tepat, dengan memungkinkan untuk mencari cara yang tepat untuk pelaksanaan keputusan tersebut.

6. Tujuan Komunikasi Antarpribadi

a. Mengetahui diri sendiri dan orang lain

Komunikasi antarpribadi memberikan kesempatan kepada kita untuk memperbincangkan tentang diri kita sendiri. Dengan berbincang dengan orang lain, kita menjadi mengenal dan memahami diri kita sendiri, memahami sikap dan perilaku kita. Dengan membicarakan tentang diri kita sendiri kepada orang lain, kita akan mendapat perspektif baru tentang diri kita sendiri dan memahami lebih dalam tentang sikap dan perilaku kita. Dalam kenyataannya, persepsi kita sebagian besar merupakan hasil dari apa yang telah kita pelajari tentang diri kita sendiri, dan dari orang lain melalui komunikasi antarpribadi.

b. Mengetahui dunia luar

Komunikasi antarpribadi memungkinkan kita memahami lingkungan kita dengan baik seperti objek dan peristiwa-peristiwa. Banyak informasi yang kita miliki berasal dari hasil interaksi dengan orang lain. Meskipun ada yang mengatakan bahwa, sebagian besar

informasi dapat kita peroleh dari media massa, tetapi sesungguhnya informasi dari media massa tersebut dimantapkan dan diperdalam melalui interaksi antarpribadi. Bahan pembicaraan kita dengan teman, tetangga, teman sekantor, atau dengan keluarga kita sendiri sering kali diambil dari berita-berita media massa. Nilai, kepercayaan, dan harapan-harapan kita sebagai pribadi banyak dipengaruhi oleh komunikasi antarpribadi dibandingkan dengan yang diperoleh dari media massa.

c. Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi lebih bermakna

Sebagai makhluk sosial, manusia cenderung untuk mencari dan berhubungan dengan orang lain dimana ia mengadu, berkeluh kesah, menyampaikan isi hati, dan sebagainya.

d. Mengubah sikap dan perilaku

Dalam komunikasi antarpribadi, kita sering berusaha mengubah sikap dan perilaku orang lain. Misalnya kita ingin orang lain; mencoba makanan tertentu, membaca buku tertentu, mendengarkan music tertentu, dan sebagainya. Singkatnya, kita banyak mempergunakan waktu untuk mempersuasi orang lain melalui komunikasi antarpribadi.

e. Bermain dan mencari hiburan

Kita melakukan komunikasi antarpribadi dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan dan ketegangan. Misalnya bercerita dengan teman, membicarakan anekdot, dan sebagainya.

f. Membantu

Melalui komunikasi antarpribadi, orang membantu dan memberikan saran–saran pada orang lain. Misalnya, dokter, psikiater, psikolog, akuntan, perawat, dan sebagainya adalah profesi dimana komunikasi antarpribadi berlangsung antara dua orang atau sekelompok kecil orang.

Dari beberapa tujuan komunikasi antarpribadi diatas, dapat dikelompokkan ke dalam dua perspektif sebagai berikut :

- a) Perspektif pertama; tujuan–tujuan tersebut dapat dilihat sebagai faktor–faktor motivasi atau alasan–alasan mengapa kita terlibat dalam komunikasi antar pribadi. Dengan demikian kita dapat mengatakan bahwa kita terlibat dalam komunikasi antarpribadi untuk memperoleh kesenangan, untuk membantu orang lain, untuk mengubah sikap dan perilaku orang lain.
- b) Perspektif kedua; tujuan–tujuan itu dapat dipandang sebagai hasil atau akibat umum dari komunikasi antarpribadi. Dengan demikian kita dapat mengatakan bahwa sebagai hasil dari komunikasi antarpribadi, kita dapat mengenal diri kita sendiri, membuat hubungan lebih bermakna, dan memperoleh pengetahuan tentang dunia luar.

7. Efektivitas Komunikasi Antarpribadi

Efek komunikasi adalah perubahan yang ditimbulkan pesan komunikator dalam diri komunikannya. Efek komunikasi dapat kita bedakan atas efek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan konatif (tingkah laku). Efek komunikasi dapat diukur dengan membandingkan antara pengetahuan, sikap dan tingkah laku sebelum dan sesudah komunikasi menerima pesan. Karenanya, efek adalah salah satu elemen komunikasi yang penting untuk mengetahui berhasil atau tidaknya komunikasi yang diinginkan.¹⁷

Komunikasi antar pribadi sebagai suatu bentuk perilaku, dapat berubah dari sangat efektif ke sangat tidak efektif. Pada suatu saat komunikasi bisa lebih buruk dan pada saat lainnya bisa lebih baik. Karakteristik-karakteristik efektivitas komunikasi antar pribadi oleh Yosep Devito dan bukunya "*The Interoersonal Communication Book*" dilihat dari dua perspektif, yaitu:¹⁸

a. Perspektif Humanistik

Pendekatan ini berasal dari psikologis humanistic yang dinyatakan oleh Abraham Maslow, Gordon Allport dan Carl Rogers. Berikut adalah uraian mengenai sifat-sifat yang tercakup dalam perspektif humanistik

- 1) Keterbukaan, artinya kita harus mau membuka diri pada orang lain memberikan reaksi-reaksi pada orang lain dengan spontan dan tanpa dalih perasaan-perasaan dan pikiran-pikiran yang dimiliki kita.

¹⁷ Dani Vardiansyah, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, h. 110

¹⁸ Sasa Djuarsa Sendjaja, dkk. *Pengantar Komunikasi*, h.123

- 2) Empati, yaitu kemampuan seseorang untuk menempatkan dirinya pada peranan atau posisi orang lain.
- 3) Perilaku supportif, ditandai dengan sifat deskripsi, spontanitas dan profesionalisme yang mendorong perilaku supportif.
- 4) Perilaku positif, adalah ekspresif sikap-sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain dan situasi.
- 5) Kesamaan, kesamaan disini meliputi dua hal: i). Kesamaan dalam “bidang pengalaman” seperti nilai, sikap, perilaku, pengalaman, dan sebagainya. ii). Kesamaan dalam hal mengirim dan menerima pesan.

b. Perspektif Pragmatis

Perspektif pragmatis atau perilaku, menekankan manajemen interaksi, kebersamaan dan sifat-sifat umum yang membantu mencapai berbagai tujuan yang diinginkan dalam komunikasi antar pribadi. Pendekatan ini berasal dari pendekatan pragmatis yang dinyatakan oleh Paul Watzlawick, William Ladeer dan Don Jackson. Berikut adalah uraian mengenai sifat-sifat yang tercakup dalam perspektif pragmatis.

- 1) Sikap yakin. Tidak mempunyai perasaan malu dan gelisah dalam menghadapi orang lain, tetapi mempunyai rasa percaya diri yang bersikap luwes dalam berbagai situasi komunikasi.
- 2) Kebersamaan. Sifat ini ditandai dengan adanya hubungan dan rasa kebersamaan dengan memperhatikan perasaan dan kepentingan orang lain.

- 3) Manajemen interaksi. Adalah mengontrol dan menjaga interaksi dengan maksud untuk memuaskan kedua belah pihak, yang ditunjukkan dengan mengatur isi, kelancaran dan arah pembicaraan secara konsisten.
- 4) Perilaku ekspresif. Keterlibatan sungguh-sungguh dalam interaksi dengan orang lain, yang di ekspresikan secara verbal dan non-verbal.
- 5) Orientasi pada orang lain. Kemampuan seseorang untuk beradaptasi pada orang lain selama interaksi, dengan menunjukkan perhatian, kepentingan dan pendapat orang lain.
- 6) Untuk mencapai efektifitas komunikasi, seseorang harus memiliki sifat yang berorientasi pada orang lain. Artinya adalah kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan orang lain selama komunikasi antar pribadi.

8. Proses Komunikasi Antarpribadi

Dalam proses sosialisasi membutuhkan proses komunikasi. Proses komunikasi dapat dilakukan oleh siapa saja. Orang tua dengan anaknya, dosen dengan mahasiswa, antar sesama teman dan sebagainya.

Di awal bersosialisasi kita menciptakan sebuah hubungan dengan orang baru. Disinilah peran komunikasi antar pribadi karena kita dapat mengenal diri sendiri dan orang lain, kita juga dapat mengetahui dunia luar, bisa menjalin hubungan yang lebih bermakna, dan bisa menghibur orang lain.

Komunikasi antar pribadi dapat terjadi melalui tahapan proses yaitu:¹⁹

a. Kontak (*First Impression*)

Awal sosialisasi dimulai dari saling melemparkan kesan pertama yang baik kepada orang lain. Kesan yang baik dapat dilakukan melalui bahasa tubuh dan bahasa yang baik.

b. Perkenalan

Kesan yang baik mampu untuk mendorong orang lain membuka diri untuk saling mengenalkan diri.

c. Pertemanan

Pertemanan yang baik adalah pertemanan yang terjalin dalam kurun waktu tertentu dan mampu mengenal lebih intim antara pelaku didalamnya.

d. Decline

Tantang yang sering muncul dalam sebuah hubungan adalah konflik. Konflik yang bisa terjadi dikarenakan antar pelaku saling mempertahankan ego atau kesalahpahaman.

e. Perpecahan

Konflik yang memuncak dann tidak bisa diselesaikan dengan baik akan memasuki proses perpecahan. Pelaku yang ada dalam sebuah hubungan akan memilih berpisah atau tidak kembali lagi menjalin komunikasi.

¹⁹ Anditha Sari, *Komunikasi Antarpribadi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017) h. 5

B. Definisi Orangtua dan Anak

1. Definisi Orangtua

Kartono mendefinisikan, orang tua adalah pria dan wanita yang terkait dalam perkawinan, siap sedia untuk memikul tanggungjawab seperti ayah, ibu dari anak yang dilahirkannya.²⁰

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah orangtua diartikan dengan : 1. Ayah dan Ibu kandung, 2. Orantua, 3. Orang yang dianggap tua (cerdik, pandai, ahli, dan sebagainya), 4. Orang yang disegani atau dihormati dikampung.²¹

Orang tua adalah yang terdiri dari ibu dan ayah yang terbentuk karena adanya ikatan perkawinan, di dalam hidupnya bersama pasangan suami istri yang sudah sah karena pernikahan dan di sinilah mereka melahirkan seorang anak yang harus dibesarkan, dibina dan didik hingga dewasa.²²

Kemudian konsekuensi dari orangtua, maka orangtua harus bertanggungjawab untuk membesarkan dan mendidik anak-anaknya, karena orangtua adalah orang yang pertama dalam mendidik seorang anak sebelum mereka memasuki usia sekolah, sehingga tanggungjawab orangtua itu sangat besar sekali terhadap anak-anaknya. Berkenaan dengan tanggungjawab orangtua dalam memelihara anak ini, secara normatif

²⁰ Kartini, Kartono. *Peran keluarga memandu anak*. (Jakarta: Raja Wali Press, 1952), h. 38

²¹ Departemen pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta : balai pustakan, 1999), cet. x, h. 706

²² Syaiful Bahri Djamarah, 2008, *Prestasi belajar dan kompetensi Guru*. Jakarta, Rineka Cipta, h.16

telah dirumuskan di dalam pasal 45 undang-undang Nomor 1 Tahun 1974, tentang perkawinan, menegaskan :

- a. Kedua orangtua wajib memelihara dan mendidik anak-anak mereka sebaik-baiknya.
- b. Kewajiban orangtua yang dimaksud dalam ayat(1) ini berlaku sampai anak itu kawin atau dapat berdiri sendiri, kewajiban akan berlaku terus meskipun perkawinan antara orang tua putus.

Dengan demikian orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu, adalah orang tua yang pertama kali memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka, disamping itu juga orang tua dibebankan untuk memelihara anak-anaknya sampai dewasa atau mandiri.

2. Kriteria Orangtua Efektif

Orang tua yang efektif, merupakan orangtua yang tidak akan memaksakan harapan dan ambisi kepada anak-anak itu, sebaliknya malah lebih memberikan ruang yang seluas luasnya bagi pertumbuhan individualitas anak dan penemuan dirinya.²³

Orang tua yang menjadi orang tua yang efektif ialah orangtua yang pernah bertindak dan bersikap sedemikian rupa sehingga anak-anak menduduki posisi terpenting di rumah.²⁴

Sedangkan menurut M. Noor menyatakan bahwa menjadi orangtua efektif memiliki beberapa kriteria, yaitu :

²³ William Crain, *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi, Terjemahan Santoso*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007) h.40

²⁴ Thomas Gordon. *Menjadi Orang Tua Efektif*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2009) h.101

- a. Orangtua melakukan tindakan mendisplinkan anak atau berelasi dengan anak dilandasi oleh kasih sayang.
- b. Orangtua lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak.
- c. Orangtua lebih bersikap demokratis.
- d. Orangtua juga mampu member ruang kepada perbedaan anak dengan orangtua, tetapi juga member ruang untuk anak-anak bertanya dan memberi alasan mengapa suatu hal di izinkan dan hal lain tidak di izinkan.²⁵

3. Tanggungjawab Orangtua terhadap Anak dalam Keluarga

Setiap anak pada dasarnya dilahirkan dengan membawa kemampuan serta kebutuhan untuk berkembang secara psikologis. Disamping itu, setiap anak dilahirkan membawa fitrah. Oleh sebab itu setiap jiwa anak memiliki potensi nilai-nilai kepribadian yang akan berkembang sesuai dengan pengaruh lingkungannya. Oleh karena itu, perhatian orang tua sangat menentukan bagi kelangsungan hidup anak-anak di masa depan.

Orangtua dalam rumah tangga adalah pemimpin, dan sebagai pemimpin hendaklah untuk membekali diri dan keluarganya agar nantinya anak tersebut mempunyai perkembangan yang baik karena sekalipun anak tersebut mengikuti jenjang pendidikan yang tinggi tidak dapat menjamin terbentuknya watak yang baru setelah kepulangannya ke dalam lingkungan keluarga. Karena pendidikan di luar keluarga sifatnya hanya

²⁵ Rohinah M. Noor *Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia*. (Jakarta: Katahati. 2009) h. 199

mengkombinasikan antara pendidikan keluarga dengan pendidikan lembaga tersebut.

Anak merupakan suatu amanah Allah SWT kepada orang tuanya, jiwanya yang suci dan cemerlang, bila ia sejak kecil dibiasakan dididik dan dilatih dengan kontinu, maka ia akan tumbuh dan berkembang menjadi anak yang baik pula.²⁶ Anak sangatlah berharga dalam keluarga karena anak merupakan bagian yang tak ternilai, sehingga orangtua hendaknya memberikan tauladan yang baik dalam membimbing, memperhatikan dengan sebaik-baiknya.

Dengan demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa keluarga merupakan pondasi dan pusat pendidikan bagi anak, keluarga adalah pendidikan pertama bagi anak-anak, tempat pertama kali mereka berinteraksi dengan segala macam bentuk komunikasi yang disampaikan dan memperoleh kehidupan emosional. Kepribadian anak pertama kali terbentuk adalah dalam keluarga yang tentunya tidak lain adalah hasil bimbingan dari orang tua sendiri.

Menurut Hasbullah tanggungjawab orangtua atau keluarga terhadap anak adalah :

a. Pengalaman pertama anak

Di dalam keluargalah anak dididik mulai mengenal hidupnya. Hal ini harus didasari dan di mengerti oleh tiap keluarga, bahwa anak dilahirkan di dalam lingkungan keluarga yang tumbuh dan

²⁶ Mujib dan Munzakhir, 2010, *Pendidikan Suatu Pengantar Bagi Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta. H.21

berkembang sampai anak melepaskan diri dari ikatannya keluarga. Lembaga pendidikan keluarga memberikan pengalaman pertama yang merupakan faktor terpenting dalam perkembangan pribadi anak.

b. Menjamin kehidupan emosional anak

Suasana dalam keluarga merupakan suasana yang diliputi rasa cinta kasih dan simpati yang sewajarnya, suasana yang aman dan tentram, suasana percaya mempercayai. Untuk itulah melalui pendidikan keluarga ini, kehidupan emosional anak atau kebutuhan akan rasa kasih sayang dapat dipenuhi atau dapat berkembang dengan baik.

c. Menanamkan dasar pendidikan moral

Di dalam keluarga juga merupakan penanaman utama dasar-dasar moral bagi anak, yang biasanya tercermin dalam sikap dan perilaku orangtua sebagai tauladan yang dapat dicontoh anak.

d. Memberikan dasar pendidikan sosial

Di dalam kehidupan keluarga merupakan basis yang sangat penting dalam peletakan dasar-dasar pendidikan sosial anak. Sebab pada dasarnya keluarga merupakan lembaga sosial resmi yang minimal terdiri dari ayah, ibu dan anak.

e. Peletakan dasar-dasar keagamaan

Keluarga sebagai lembaga pendidikan pertama dan utama, di samping itu sangat menentukan dalam menanamkan dasar-dasar moral, yang

tak kalah pentingnya adalah berperan besar dalam proses internalisasi dan transformasi nilai-nilai keagamaan ke dalam pribadi anak.²⁷

4. Peran orangtua

Menjadi panutan bagi anak berarti menuntut kita untuk memberikan contoh yang berguna bagi anak diperkembangan selanjutnya. Banyak diantara kita yang cenderung menyalahkan anak ketika ia tidak mau melakukan sesuatu. Sangat dimungkinkan hal itu terjadi karena anak justru belajar dari apa yang kita lakukan setiap hari didepan anak kita. Banyak orangtua yang kewalahan menghadapi kekritisannya ketika ia mempertanyakan sesuatu kepada orangtua. Pertanyaan yang sering diajukan kebanyakan dengan kalimat, “mengapa tidak boleh?” kelihatannya pertanyaan ini hal yang sederhana diajukan oleh anak. Tetapi sangat mungkin latar belakang anak mempertanyakan ini karena melihat inkonsistensi antara ucapan dengan tindakan kita.²⁸ Oleh karenanya sebagai orangtua harus pandai dalam memberikan tanggapan setiap pertanyaan yang disampaikan oleh anak.

Anak membutuhkan orang lain dalam perkembangannya. Dan orang lain yang paling utama dan pertama bertanggungjawab adalah orangtua sendiri. Orang tuanyalah yang bertanggungjawab memperkembangkan keseluruhan eksistensi anak.²⁹ Menjadi orangtua berarti mengambil sesuatu peran penting dalam kehidupan baru. Dalam

²⁷ Hasbullah, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009) h. 42

²⁸ Widjjo Hari Murdoko, *Parenting with Leadership Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017) h.11

²⁹ Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia) h. 5

bulan-bulan saat kelahiran bayi, para calon orangtua merumuskan dan menyesuaikan cara hidup mereka agar cocok dengan tuntunan selama membesarkan anak, mereka menyesuaikan lagi cara hidup mereka, pola kerja mereka, persepsi pribadi mereka dan cara berinteraksi dengan orang lain.

Dalam kasus tertentu sering ditemukan sikap dan perilaku orangtua yang keliru dalam mendidik anak, misalnya orang tua membiarkan anak-anaknya pergi tanpa pamitan, nongkrong dipinggir jalan, begadang hingga larut malam dengan aktivitas yang tidak penting. Mereka banyak menghabiskan waktu dengan bermain-main, mengejek satu sama lain, dan saling lempar kata-kata kotor. Semestinya waktu yang demikian bisa dimanfaatkan oleh orangtua untuk mendidik anak-anaknya di rumah.

5. Definisi Anak

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian anak secara etimologi dapat diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa.³⁰ Dan tentunya akan menjadi tanggung jawab pertamakali oleh orangtuanya untuk membimbing dan mendidik anak dengan sebaik-baiknya.

Anak (jamak : anak-anak) adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Anak juga merupakan keturunan kedua, dimana kata “anak” merujuk pada lawan dari

³⁰ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka: Amirko, 1984), h. 25

kata orangtua, orang dewasa adalah anak dari orangtua mereka, meskipun mereka telah dewasa.³¹

Komunikasi yang disampaikan kepada anak yang pertama kali dan seterusnya haruslah dengan kata-kata yang baik dan benar, lemah lembut. Sehingga anak yang masih berada pada tahap pertamakali mendapat interaksi akan menjadi kepribadian yang baik dan juga akan terbentuk di dalam kepribadiannya ketika anak sudah beranjak pada usia dewasa nanti.

Menurut John Locke anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan.³² Anak juga makhluk sosial seperti juga orang dewasa. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat membantu mengembangkan kemampuannya, karena anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal.

Menurut pasal 1 butir 5 Undang-Undang nomor 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia yaitu “anak adalah setiap manusia yang berusia dibawah 18 tahun (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut demi kepentingannya”.³³

³¹ Suryabrata, Sumadi, “Anak”, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Anak> diakses pada tanggal 15 september 2019 pada pukul 08.25 WIB

³² Suryabrata, sumadi, “Pengertian anak; kronologis dan psikologis”, <http://artikel-duniapsikologi.blogspot.co.id/2008/12/pengertian-anak-tinjauan-secara.html> di akses pada 29 Oktober pukul 13: 46 WIB

³³ *Undang-Undang HAM Nomor 39 Tahun 1999*, (Jakarta: Asa Mandiri, 2006) h.5

Orangtua tidak dapat dilepaskan dalam tanggungjawab memberikan bimbingan kepada anak-anaknya. Walau bagaimanapun mereka akan tetap membutuhkan arahan dari orang yang lebih berpengalaman terutama orang yang memahami tentang kepribadi mereka, yang tidak lain adalah orangtua nya sendiri.

C. Kajian tentang Kecanduan *Game Online*

1. Definisi Kecanduan

Menurut KBBI, kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran, (hingga lupa hal-hal lain) amat menggemari atau menyukai.³⁴ Ketika kecanduan tertanam pada diri seseorang akan mengakibatkan dirinya mengalami berbagai gangguan negatif yang terjadi.

Adiksi atau kecanduan adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu.³⁵ Sehingga mengganggu keberfungsian sosial, emosional yang sulit untuk dikendalikan.

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja.³⁶

³⁴ Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: CV Widyakarya, 2011), h. 103

³⁵ Soejipto, *Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya*, *psychological Journal*. Vol. 23. No. 1, (Anima: Indonesia 2007), h. 84-90

³⁶ Mimi Ulfa, "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Road Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekan Baru", *Journal Sosiologi* Vol.4 No.1- Februari 2017. h. 4

Menurut Freeman menjelaskan bahwa kecanduan merupakan suatu keadaan kompulsif dalam menggunakan sesuatu baik itu menggunakan zat atau perilaku yang berpotensi menimbulkan bahaya.³⁷

Kecanduan menyebabkan banyak dampak buruk yang akan terjadi, bukan hanya terjadi pada diri mereka sendiri saja, akan tetapi mengakibatkan orang lain terutama dalam keluarga dan lingkungannya yang berubah.

2. Definisi *Game Online*

Secara umum *game online* dapat didefinisikan sebuah jenis video *game* permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Maka dari itu dapat diartikan bahwa *game online* ini hanya dapat dimainkan jika komputer atau smartphone yang kamu gunakan terhubung ke internet.³⁸

Adams dan Rollings menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang diakses oleh banyak pemain, dimana mesin–mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya internet).³⁹

³⁷ Freeman, C. B, “*Internet Gaming Addiction*”. The journal for nurse practitioners-JNP. Amerika Collage of Nourse Practitioners doi: 10.1016/j.nupra. 2008.10.006

³⁸ Pengertian Game Online, <https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online/> diakses pada 2 Desember 2019 pukul 20.20 WIB

³⁹ Adams, E, & Rollings, A.. *Foundamental of game design*. Prentice hall. 2007. http://designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_game_design/fundamentals_ch21.pdf laman diakses pada tanggal 14 September 2019 pada pukul 15.51 WIB

3. Definisi Kecanduan *Game Online*

a. Definisi kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*.⁴⁰ Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer Game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Menurut Young dan Rogers durasi penggunaan internet terbagi menjadi dua macam, yaitu : penggunaan internet yang sehat, rata – rata penggunaannya mengakses internet sebanyak 8 jam perminggu. Sedangkan mereka yang dianggap bermasalah adalah pengguna yang menghabiskan waktu untuk berinternet selama 38,5 jam perminggu.⁴¹

b. Ciri-ciri Kecanduan *Game Online*

Ada beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan *gamers* atau kecanduan terhadap *game online*, seperti selalu memikirkan tentang *game*, mencari waktu untuk bisa bermain *game*, meminta perangkat *game*, pandainya menyimpan uang jajan untuk bermain *game*, bahkan sampai berbohong dengan keluarganya.

⁴⁰ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online* (Jawa Timur: AE Media Grafika, 2018) h. 7

⁴¹ Young, K.S., dan Rogers, R. C, “*the relationship between depression and internet addiction*. *Cyberpsychology & Behavior*” 1,1998, h. 25- 28

c. Dampak Kecanduan *Game Online*

- 1) Keterampilan sosial menurun
- 2) Ferforma kerja menurun
- 3) Waktu terbuang sia-sia
- 4) Kesulitan mengontrol emosinya seperti mudah merasa bosan, sedih, merasa kekurangan sesuatu dan mudah marah.

Selain itu masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.⁴²

⁴² Ridwan Syahrhan, “*Ketergantungan Online game dan penanganannya*”, Journal Psikologi Pendidikan dan Konseling Vol. 1 nomor 1 juni 2015, (Sulawesi: Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Tadulakno), h. 84- 92

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai kunci, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁴³

Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikualifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep. Pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya.⁴⁴

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian lapangan (*field research*). Metode deskriptif adalah metode penelitian yang menggambarkan keadaan gejala-gejala serta fenomena yang terjadi di lapangan. Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan penelitian yang menghasilkan

⁴³ Sugiono, *memahami penelitian kualitatif*, (Bandung:Alfabeta, 2014), h.1.

⁴⁴ Djama'an satori, Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2014) h. 23

data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku dapat diamati.⁴⁵

Penelitian lapangan merupakan penelitian kehidupan sosial masyarakat secara langsung. Dengan kata lain, fokus permasalahannya dapat ditentukan berdasarkan teori maupun keperluan praktis di lapangan. Berdasarkan fokus yang telah ditetapkan, peneliti perlu menggambarkan kemungkinan, substansi data yang harus diperoleh, lingkup medan penelitian, serta prosedur dan taktik yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis data penelitian.⁴⁶

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan terhitung sejak 12 Februari 2020 sampai 26 April 2020.

C. Informan Penelitian

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam penentu informan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel secara sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena ada pertimbangan tertentu. Jadi, sampel diambil tidak secara acak, tetapi ditentukan oleh peneliti.⁴⁷ Pertimbangan tertentu ini misalnya, orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau

⁴⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2014),h.4

⁴⁶ Maryaeni, *Metode Penelitian Kebudayaan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012). h.26.

⁴⁷ Portal Statistik. *Teknik Pengambilan Sampel dengan Metode Purposive Sampling*. <http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html> (diakses pada 11 November 2019. 17: 07).

mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.

Dalam penelitian ini informan yang dinilai relevan dan memenuhi kriteria informan adalah orangtua dan anak-anak. Adapun orangtua yang terlibat dalam penelitian ini adalah orangtua yang mempunyai anak pecandu *game online*. dan informan anak-anak yang terlibat pecandu *game online* yang bermain di warnet Rafif jalan Telaga Dewa kota Bengkulu.

D. Profil Informan

Informan dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak-anak yang bermain di warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dan bersedia untuk diwawancara, yang di ambil dari beberapa kriteria diantaranya:

- a. Orang tua dengan anak pecandu *game online*
- b. Anak yang berumur 10-18 tahun
- c. Anak yang bermain game online di warnet Rafif Jalan Telaga Dewa 5 Rt.15 Rw.03 Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Disini peneliti mendapatkan 8 informan. Pada bagian ini penulis memaparkan identitas informan dengan menggunakan nama yang jelas sesuai dengan aslinya dan tidak menggunakan nama samaran atau inisial, karena dalam pemaparan penelitian tidak ada pihak yang dirugikan. Adapun yang dipaparkan berkenaan dengan jenis kelamin, umur, pendidikan, dan alamat informan.

1. Revaldi Ari Saputra

Revaldi Ari Saputra merupakan salah satu anak pecandu *game online*, yang bermain *game online* sejak tahun 2017 menginjak kelas 3 SD sampai saat ini. Revaldi tinggal di jalan Sumur Dewa 1 Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

2. Muhammad Al Fahri

Muhammad Al Fahri berjenis kelamin laki-laki dengan usia 19 tahun merupakan salah satu anak pecandu *game online* yang bermain sejak tahun 2018 lalu. Muhammad Al Fahri tinggal di Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

3. Zahra Kesya Kria

Zahra Kesya Kria berusia 19 tahun, dengan jenis kelamin perempuan. Merupakan salah satu anak pecandu *game online* yang sudah bermain sejak 3 tahun yang lalu sampai sekarang. Zahra Kesya Kria tinggal di Pekan Sabtu Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

4. Muhammad Felry Ardiansyah

Muhammad Ferly Ardiansyah merupakan salah satu anak pecandu *game online*, ferly berusia 18 tahun dan sudah bermain *game online* sejak 2 tahun yang lalu. Ferly menempuh pendidikan SD, SMP dan sampai saat ini sedang menyelesaikan pendidikan di sekolah menengah kejuruan 2 kota Bengkulu. Ferly tinggal di jala Panggeran Natadirja Kota Bengkulu.

5. Riski Arwana

Riski Arwana adalah seorang anak laki-laki yang salah satu pecandu *game online*, riski tinggal di jalan Panggeran Natadirja Kota Bengkulu. Saat ini riski sedang menyelesaikan pendidikan di SMP 18 Kota Bengkulu. Riski sudah bermain game sejak 2 tahun yang lalu.

6. Zulyana

Zulyana adalah salah satu orang tua dari anak pecandu *game online*, dengan pendidikan yang ditempuh di SMP Ngulak Sumatra Selatan. Pekerjaan zulyana adalah sebagai Ibu Rumah Tangga dan berusia 44 tahun. Saat ini zulyana tinggal di jalan Panggeran Natadirja Kota Bengkulu.

7. Ningsih

Ningsih merupakan seorang perempuan yang berprofesi sebagai pedagang di Pasar Panorama Kota Bengkulu. Ningsih berusia 37 tahun bertempat kelahiran di Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat. Saat ini ningsih sudah pindah ke Bengkulu sejak tahun 1994 dan bertempat tinggal di Jl. Jeruk 3 Kecamatan Singgaran Pati Kelurahan Lingkar Timur Kota Bengkulu.

8. Trio Darma Putra

Trio Darma Putra merupakan salah satu anak pecandu *game online* yang dilahirkan di Kota Manna Bengkulu Selatan. Trio berusia 11 tahun dan saat ini sedang menempuh pendidikan Sekolah Dasar 14 kota. Trio

saat ini tinggal di jalan Telaga Dewa 5 Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Berikut rangkuman profil informan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.
Data Informan

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Perkerjaan	Alamat
1	Revaldi Ari Saputra	13 Tahun	L	Siswa	Sumur dewa
2	Muhammad Al Fahri	10 Tahun	L	Siswa	Pekan Sabtu
3	Zahra Kesya Kria	10 Tahun	P	Siswa	Pekan Sabtu
4	Muhammad Ferly Ardiyansah	18 Tahun	L	Siswa	Pangeran Natadirja
5	Riski Arwana	13 Tahun	L	Siswa	Pangeran Natadirja
6	Zulyana	44 Tahun	P	Ibu Rumah Tangga	Pangeran Natadirja
7	Ningsih	37 Tahun	P	Pedagang	Panorama
8	Trio Darma Wijaya	11 Tahun	L	Siswa	Pagar Dewa

E. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data, yaitu:

1. Sumber Data Primer

Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah orangtua dan anak yang bermain di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu.

2. Sumber Data Sekunder

Data yang tersusun dalam bentuk dokumentasi, arsip, dan foto hasil penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data akan dikumpulkan dengan cara Observasi, wawancara, dan dokumentasi agar penelitian mencapai tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk membantu mengerti perilaku manusia.⁴⁸

Dalam hal ini peneliti mengamati komunikasi atau interaksi antar pribadi dalam keluarga yang terdapat anak pecandu *game online* di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Biasanya wawancara dilakukan oleh dua orang yaitu

⁴⁸ V. Wiranata Sujarweni, *metodologi Penelitian*, h.32.

pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (narasumber) yang menjawab pertanyaan. Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan adalah terstruktur, karena pengumpul data atau peneliti telah mengetahui tentang informasi apa yang diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data atau peneliti, telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data-data yang diperlukan dalam penelitian.

Pada penelitian ini dokumen berupa foto dan video kegiatan masyarakat Lokasi Baru. Foto dan video mempunyai keuntungan tersendiri, foto dapat menangkap “membekukan” suatu situasi pada detik tertentu dan dengan demikian memberikan bahan deskriptif yang berlaku pada saat itu.⁴⁹

G. Teknik Analisis Data

Aalisis data adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya. Data kualitatif merupakan sumber dari deskripsi yang luas

⁴⁹ Rochajat Harun, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Pelatihan*, (Bandung: CV.Mandar Maju, 2007). h. 72

dan berlandaskan kokoh, serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkup setempat. Dengan data kualitatif kita dapat mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis, menilai sebab akibat dalam lingkup penelitian.⁵⁰

Dalam penelitian kualitatif terdapat dua model analisis data yaitu analisis Miler dan Humberman. Menurut Iskandar analisis data penelitian kualitatif model analisis Miller dan Humberman dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Reduksi data, proses pengumpulan dan penelitian.
2. Penyajian data, data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk daftar kategori setiap data yang didapat dalam bentuk naratif.
3. Mengambil kesimpulan, proses lanjutan dari reduksi data dan penyajian data. Data yang disimpulkan berulang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, mash dapat diuji dengan data lapangan.⁵¹

H. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini teknik keabsahan data dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu :

1. Pemeriksaan Sejawat Melalui Diskusi

Pemeriksaan sejawat melalui diskusi, dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk

⁵⁰ Djama'an satori, Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2014) h.200

⁵¹ Lexi J. Moeleong, *Motode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja rosadakarya, 2001,) h. 178.

diskusi dengan rekan-rekan sejawat. Teman sejawat yang diajak diskusi untuk memeriksa keabsahan data penelitian ini ialah teman sejawat penelitian yang telah memahami penelitian kualitatif.⁵²

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dengan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini menurut Moleong dapat dicapai dengan cara:

- a. Membandingkan hasil pengamatan wawancara.
- b. Membandingkan yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan dengan apa yang orang-orang dengan situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan.⁵³

⁵² Lexi J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja rosdakarya, 2001), h. 178

⁵³ Lexi J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h.330

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah

1. Lokasi dan Demografi Telaga Dewa V Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu

Telaga Dewa terletak di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Telaga Dewa terdiri dari Telaga Dewa Satu sampai dengan Sepuluh.

Telaga Dewa V merupakan masyarakat majemuk, yang terdiri dari masyarakat Bengkulu atau yang sering disebut pribumi dan pendatang, yakni masyarakat pindahan keturunan Rejang, Serawai, Palembang, dan Padang. Secara umum letak demografis rumah penduduk terletak di pinggir-pinggir jalan di dalam gang dan menyebar kebelakang rumah-rumah yang terletak di pinggir jalan. Mereka hidup secara damai dan berdampingan serta kerjasama.⁵⁴

2. Jumlah Penduduk

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah Telaga Dewa V berjumlah 402 jiwa, terdiri atas 115 Kepala Keluarga, laki-laki 205 jiwa dan perempuan 197 jiwa, serta terdapat 51 unit kost-kostan yang terdiri dari perempuan 226 jiwa dan laki-laki 69 jiwa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel.

⁵⁴ Hermanto, Ketua RT Telaga Dewa V, RT 15 RW 02, *Wawancara*,, Senin, 26 Maret 2020

Tabel. 1.

Jumlah Penduduk Tetap Menurut Jenis Kelamin

No	JenisKelamin	Jumlah
1	Laki-laki	205 Jiwa
2	Perempuan	197 Jiwa
	Total	402 Jiwa

Sumber Data : Wawancara dengan Ketua RT Telaga Dewa V tahun 2020

Tabel. 2.

Jumlah Penduduk Tidak Tetap (Kost) Menurut Jenis Kelamin

No	JenisKelamin	Jumlah
1	Laki-laki	95 Jiwa
2	Perempuan	226 Jiwa
	Total	295 Jiwa

Sumber Data : Wawancara dengan Ketua RT Telaga Dewa V tahun 2020

3. Sejarah Berdirinya Warnet Rafif

Pusat *Game Online* atau lebih dikenal dengan sebutan Warnet bernama Rafif yang merupakan salah satu warnet milik Reno di jalan Telaga Dewa V Kota Bengkulu yang berdiri Sejak tahun 2015. Sebutan Warnet rafif karena reno mempunyai anak bernama Rafif,. Selain tempatnya yang strategis warnet Rafif juga berdekatan dengan kampus IAIN Bengkulu dan beberapa sekolah sehingga semakin menarik masyarakat terutama mahasiswa dan siswa untuk mengerjakan berbagai kegiatan dan tugas di warnet ini.

Semakin berkembangnya kecanggihan teknologi menjadikan warnet rafif untuk berinovasi supaya tak ketinggalan dengan warnet lainnya. Pada tahun 2017 warnet rafif memfokuskan untuk menjadi tempat bermain *game online* saja, dikarenakan semakin banyak nya anak-anak yang gemar bermain game online di komputer.

4. Deskripsi Warnet Rafif

Warnet Rafif terletak di jalan Telaga Dewa V RT 15 RW 03 Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu, tepatnya di belakang kampus Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Warnet Rafif dalam Operasionalnya mempunyai beberapa fungsi diantaranya :

1. Fungsi Searching; Warnet Rafif pada mulanya merupakan tempat mencari berbagai bentuk kegiatan yang sifatnya media internet, dimana para pengunjung yang datang bisa mencari referensi atau sumber sebagai bahan perkuliahan, kantor atau sebagai pengetahuan dan lain sebagainya.
2. Fungsi Sosial; warnet juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat bersosialisasi. Menjalinkan komunikasi dengan teman, sahabat, keluarga ataupun orang baru dikenal di media sosial.
3. Fungsi Hiburan; Seiring berjalannya waktu warnet rafif memfokuskan sebagai tempat bermain *game online*, seperti *game pubge, free fire, point blank*, dan *game* lainnya. Sehingga saat ini

mendominasi oleh anak-anak yang datang ke warnet Rafif untuk bermain *game*.

B. Hasil Penelitian

1. Komunikasi Antar Pribadi Orang Tua dengan Anak

a. Menilai Diri Sendiri

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan Revaldi Ari

Saputra menyatakan :

*Aku ni orang nyo ngeyel, kalo gaek aku nyuruh aku lambat ngerjokannyo, sampai gaek lah aku lah marah-marah. Hampir tiap hari aku di marah nyo.*⁵⁵

(Saya orangnya susah diatur, kalau orang tua menyuruh saya lambat mengerjakannya, sampai orang tua saya marah-marah. Hampir setiap hari saya di marah-marah).

Selanjutnya Muhammad Al Fahri menyatakan bahwa :

*Entah aku ni galak malas orang nyo, kalo dirumah atau lagi kumpul-kumpul. Enak nyo maen game tulah, malas nak ngerjokan yang lain. Apalagi kalo lagi libur cak ini.*⁵⁶

(Tidak tahu lah, sering malas saya orangnya, kalau di rumah atau sedang berkumpul. Enak bermain game saja, malas untuk mengerjakan hal lain, apalagi saat libur seperti ini).

Zahra Kesya Kria juga menyatakan :

*Aku ni takut-takut orangnyo, apo lagi kalo kek orang baru. Aku Cuma berani kek kawan-kawan dekek tulah.*⁵⁷

(Saya sih orangnya tidak terlalu berani, apalagi kalau dengan orang baru. Saya cuma berani dengan teman-teman dekat saja).

Wawancara dengan Muhammad Ferly Ardiansyah :

⁵⁵ Wawancara dengan Revaldi Ari Saputra, tanggal 6 Desember 2020 di jalan Sumur Dewa

⁵⁶ Wawancara dengan Muhammad Al Fahri, tanggal 30 Mei di Pekan Sabtu

⁵⁷ Wawancara dengan Zahra Kesya Kria, tanggal di 30 Mei 2020 di Pekan Sabtu

Kalo ado apo-apo aku galak ngecek kek gaek, terutamo kek gaek tino, dikit-dikit cerito kami biasonyo. Kek gaek tino tulah aku terbuka, kalo kek gaek lanang aku dak akrab nian.⁵⁸

(Kalau ada apa-apa saya sering berbicara dengan orang tua, terutama dengan ibu, sedikit-sedikit cerita kami biasanya. Dengan ibu lah saya lebih terbuka, kalau dengan ayah saya tidak terlalu akrab).

Wawancara dengan Rizki Arwana menyatakan :

Kreatif aku ni orang nyo, cepat nangkap, mudah ingat apo yang dikecek. Apolagi kalo dibidang otomotif, suko belajar itu.⁵⁹

(Saya orangnya kreatif, cepat mengerti dan mudah mengingat apa yang disampaikan. Apalagi kalau dibidang otomotif, suka saya belajar itu)

Selanjutnya wawancara dengan Trio Darma Putra menyatakan :

Aku ni nakal orangnyo, jarang di rumah, nak maen terus gawe nyo. Sampai-sampai becarian mak kek aku tiap hari.⁶⁰

(Saya orangnya nakal, jarang di rumah, mau bermain terus pekerjaan ku. Sampai jadi pencarian orang tua setiap hari).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dapatkan bahwa pada kepribadian anak mempunyai sifat yang berbeda-beda seperti ngeyel, dan lambat jika di suruh untuk melakukan sesuatu, bahkan kadang di marah oleh orang tuanya karena mempunyai sifat malas. Selain dari itu juga terdapat anak yang mempunyai sifat kurang berani terhadap orang terutama orang yang baru dikenal, dia susah bergaul dengan orang baru, dan tentunya berbeda dengan anak yang ini terbuka dengan orang tuanya, selalu bercerita kepada orang tuanya tentang apa yang pernah dia alami.

⁵⁸ Wawancara dengan Muhammad Ferli Ardiansyah, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

⁵⁹ Wawancara dengan Riski Arwana, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

⁶⁰ Wawancara dengan Trio Darma Putra, tanggal 29 Desember 2019 di Pagar Dewa

Kemudian juga ada anak yang kreatif, pintar, mudah belajar terhadap sesuatu terutama di bidang otomotif bengkel dan yang terakhir terdapat seorang anak yang nakal, jarang di rumah bahkan kadang dicari oleh orang tuanya karena telat pulang.

Selain itu juga peneliti melakukan wawancara kepada informan tentang bagaimana cara menilai kelebihan dan kekurangan serta pengalamannya yang pernah didapatkan sebagaimana hasil wawancara berikut berikut :

a. Kelebihan dan Kekurangan

Berdasarkan wawancara dengan informan Riski Arwana menyatakan :

*Kalo kelebihan aku tuh biso bengkel, kalo cak sepeda rusak itu aku elok i dewek. Nah kalo kekurangan jarang akur kek adek kakak samo gaek jugo galak dak nurut.*⁶¹

(Kelebihan aku bisa bengkel, seperti contohnya sepeda saya jika rusak di bengkeli sendiri. Kalau kekurangan sayang jarang akur dengan adek, kakak dan orang tua karena jarang menuruti perkataannya.)

Selanjutnya informan Muhammad Ferli Ardiansyah menyatakan:

*Aku dak tau dengan kelebihan aku ni apo, jarang pulo ngapo ngapoi. Kalo kekurangan jarang sosialisasi dengan orang-orang.*⁶²

(Saya tidak tahu dengan kelebihan saya ini apa, saya jarang melakukan sesuatu. Kalau kekurangana saya jarang sosialisasi dengan orang-orang.)

⁶¹ Wawancara dengan Riski Arwana, tanggal 8 juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

⁶² Wawancara dengan Muhammad Ferli Ardiansyah, tanggal 8 juni 2020 di jalan panggeran natadirja

Wawancara dengan Trio Darma Wijaya menyatakan :

*Aku ni suko keluyuran, itulah kelebihan aku. Kekurangan jarang nuruti kecekan gaek.*⁶³

(Saya suka berkeliaran, itulah kelebihan saya. Kekurangan saya jarang menuruti perkataan orang tua.)

Diwaktu yang berbeda wawancara dengan Revaldi Ari Saputra mengutarakan :

*Kelebihan aku pacak ngaji, kalo kekurangan galak ribut kek gaek, mungkin kerno aku ni galak ngeyel.*⁶⁴

(Kelebihan saya bisa mengaji, kalau kekurangan saya sering ribut dengan orang tua, mungkin karena saya sering keras kepala)

Zahra kesya kria juga menuturkan :

*Kalo secara khusus nian belum tau kelebihan aku, yang pasti kalo kini apo kecek gaek masih galak dituruti. Kekurangan aku galak malas tulah.*⁶⁵

(Kalau secara khususnya saya belum menemukan kelebihan yang sebenarnya, yang pasti saat ini perkataan orang tua masih sering saya turuti. Kekurangan saya sering bermalas-malasan.)

Selanjutnya wawancara dengan Muhammad Al Fahri juga menuturkan :

*Malas kek kurang suko kalo di suruh-suruh, kelebihan aku kalo kini lihai main game, dak tau kalo kelak nyo.*⁶⁶

(Malas dan kurang suka jika disuruh-suruh, kelebihan saya saat ini pintar bermain game, tidak tau kalau suatu saat nantinya.)

⁶³ Wawancara dengan Trio Darma Wijaya, tanggal 29 Desember 2019 di Pagar Dewa

⁶⁴ Wawancara dengan Revaldi Ari Saputra, tanggal 6 Desember 2019 di Jalan Sumur Dewa

⁶⁵ Wawancara dengan Zahra Kesya Kria, tanggal 30 Mei 2020 di Pekan Sabtu

⁶⁶ Wawancara dengan Muhammad Al Fahri, tanggal 30 Mei 2020 di Pekan Sabtu

Berdasarkan hasil data wawancara yang peneliti dapatkan bahwa setiap anak mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing, yaitu seorang anak bisa memperbaiki sepedanya yang setiap kali rusak dan barang-barang lainnya karena dia suka dengan pekerjaan dibidang otomotif, kemudian beberapa anak masih kebingungan dengan kelebihan yang ada pada diri mereka yang pastinya apa yang disuruh oleh orang tuanya mereka masih berusaha untuk mematuhi, selain dari itu juga terdapat anak yang pintar bermain game karena itulah yang mendominasi aktivitas kesehariannya, dan juga ada anak yang pandai mengaji.

Dibalik kelebihan pada diri seseorang juga terdapat kekurangan seperti malas ketika sering disuruh-suruh, jarang akur dengan adik dan kakak, jarang bergaul atau bersosialisasi dengan orang-orang, dan sifat ngeyel yang terjadi juga pada diri anak-anak pecandu *game online*.

b. Pengalaman

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan informan Riski Arwana menyatakan :

Pengalaman aku main game tulah, dem tuh bengkel. Kalo di rumah jarang, kerno galak betengkar dikeluargo.⁶⁷

(Pengalaman saya bermain *game*, selain itu juga bengkel. Kalau di rumah jarang, karena sering bertengkar dengan keluarga.)

Selanjutnya Trio Darma Wijaya juga menuturkan:

⁶⁷ Wawancara dengan Riski Arwana, tanggal 8 juni 2020 di jalan panggeran natadirja

*Aku suko ngerayau kalo pengalaman, selain tuh maen game
tulah.*⁶⁸

(Saya suka jalan-jalan kalau pengalaman, selain itu saya
bermain *game* saja.)

Wawancara dengan Revaldi Ari Saputra mengatakan:

*Balik sekolah main kek kawan-kawan, kalo belajar jarang nian
aku, palingan kalo lagi ado tugas atau nak ujian itu baru aku
belajar.*⁶⁹

(Pulang sekolah bermain bersama teman-teman, kalau belajar
saya sangat jarang, tapi biasanya kalau lagi ada tugas atau
mendekati ujian baru saya belajar.)

Sama halnya seperti yang di katakan oleh Muhammad Ferli

Ardiansyah:

*Main game tulah, soalnya aku jarang kemano-mano, balik
sekolah kalo dak maen game di rumah ajo, aku jarang gabung
kek kawan-kawan, apo lagi kek orang baru di kenal cak tuh.*⁷⁰

(Hanya bermain *game* saya pengalaman saya, soalnya saya
jarang kemana-mana, pulang sekolah kalau tidak bermain *game*
di rumah saja, saya jarang berkumpul dengan teman-teman,
apalagi dengan orang-orang baru).

Zahra Kesya Kria juga menyatakan bahwa :

*Selain sekolah biasonyo bantu gaek di rumah, apo ajo yang
pacak di bantu aku bantu. Selebih itu main kek kawan-kawan.*⁷¹

(Selain sekolah biasanya saya membantu orang tua di rumah,
apa saja yang bisa di bantu saya lakukan. Selebihnya saya
bermain bersama teman-teman).

⁶⁸ Wawancara dengan Trio Darma Wijaya, tanggal 29 Desember 2019 di Pagar Dewa

⁶⁹ Wawancara dengan Revaldi Ari Saputra, tanggal 6 Desember 2019 di Sumur Dewa

⁷⁰ Wawancara dengan Muhammad Ferli Ardiansyah, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Pangeran

Natadirja

⁷¹ Wawancara dengan Zahra Kesya Kria, tanggal 30 Mei 2020 di Pekan Sabtu

Muhammad al Fahri mengatakan hal yang berbeda:

*Pengalaman aku bantu gaek, itu ajo kadang-kadang jugo sebenarnya, sekolah kek main itulah. Dak ado lagi.*⁷²

(Pengalaman saya membantu orang tua, itu saja kadang-kadang juga sebenarnya, sekolah dan bermain itulah. Gak ada lagi).

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan bahwa anak-anak mempunyai aktivitas yang beraneka ragam, mereka lebih banyak menyibukkan urusan pribadinya diluar rumah, selain daripada sekolah mereka juga disibukkan dengan bermain *game online*, jalan-jalan, sehingga tingkat sosial pada diri anak juga ada yang kurang untuk bergabung dengan orang-orang terutama dengan orang baru dia kenal. Selain itu juga anak-anak membantu pekerjaan orang tuanya di rumah, apa yang bisa mereka lakukan saja dan yang terakhir terdapat anak yang jarang belajar, tetapi ketika ada tugas atau mendekati ujian anak tersebut akan belajar.

2. Komunikasi Antar pribadi Transaksional

a. Orang Tua dengan Anak

Dari hasil wawancara dengan informan menceritakan bagaimana komunikasi yang terjadi dalam keluarganya, sebagaimana informan Revaldi Ari Saputra menyatakan :

Aku tu kalo balik dari mano-mano, nyampai rumah pasti gaek nanyo dari mano, kadang sambil marah pulo mak tu. Cak kemaren tu pas aku balik di tanyo nyo, dari mano kau, main terus dak pernah nian di rumah. Yak aku jawab aku main kek kawan, lagian kan lagi libur kami ko, jadi dak apo yak aku main sampai sore kalo lagi libur. Tapi masih ajo nyo marah, nyuruh

⁷² Wawancara dengan Muhammad Al Fahri, tanggal 30 Mei 2020 di Pekan Sabtu

*aku belajar di rumah. Yak aku kesal, aku kecek ajo besok pulo belajar nyo. kadang ngecek kek gaek tino tu nak bekerasan tulah, dio ngecek, aku jawab terus, tapi cak mano lagi yak, aku tu idak ndak kenai marah manjang.*⁷³

(Saya kalau pulang darimana-mana, ketika sampai di rumah pasti ditanya sama orang tua darimana, kadang sambil marah ibu saya. Seperti kemarin ketika saya pulang dia tanya, dimana kamu, main terus dan tidak pernah berada di rumah. Setelah itu aku menjawab kalau aku main dengan teman, lagian kan sekarang lagi libur. Tapi masih saja di marah, menyuruh untuk belajar di rumah. Ya aku kesal, aku katakan besok saja belajarnya. Kadang berbicara dengan ibu saya harus keras caranya, dia berbicara saya jawab terus, karena mau bagaimana lagi, saya tidak mau kena marah terus).

Selanjutnya wawancara dengan informan Muhammad Al Fahri

menyatakan :

*Ibuk aku tu perhatian nian dengan aku, apo bae gawe aku dio nak tau, pokoknyo setiap kali kalo aku balik agak telat dikit, pasti langsung ditanyo nyo, cak senin kemaren tu, aku balik lah jam 5, padahal lah ngecek aku paginyo, kalo aku ndak main sampe sore, tapi masih bae, baru sampai depan pintu, lah ditanyoi nyo dari mano, ngapo sore nian balik nyo, belum sempat aku jawab nyo, lah di tanyo nyo lagi main kek siapo. Aku jawab ajo elok-elok biar dio dak marah lagi. Aku kecek dari warnet main kek kawan. Untung nyo ibu tu dak banyak tanyo lagi, dem tu dem, Cuma di keceknyo, kalo main, jangan balik sore igo, kalo ndak balik sore ngecek dulu sebelum pai, aku iyo kan ajo. Ibuk aku tu kalu lah lupo kalo aku lh mintak izin main sampai sore.*⁷⁴

(Ibu saya sangat perhatian dengan saya, apa saja kegiatan saya dia mau tau, pokoknya setiap kali kalau saya pulang agak telat sedikit pasti langsung dia tanya, seperti pada hari senin kemarin, saya pulang sudah jam 5, padahal saya sudah katakan paginya, kalau saya mau main sampai sore, tapi masih saja, masih di depan pintu sudah ditanya darimana, kenapa sudah sore pulangnya, padahal belum sempat saya menjawab sudah ditanya

⁷³ Wawancara dengan Revaldi Ari Saputra, tanggal 6 Desember 2019 di jalan Sumur Dewa

⁷⁴ Wawancara dengan Muhammad Al Fahri, tanggal 30 Mei 2020 di Pekan Sabtu

lagi bermain dengan siapa. Saya jawab baik-baik supaya tidak dimarah lagi. Aku katakan dari warnet bermain dengan teman. Untuk saja ibu tidak banyak tanya lagi, setelah itu selesai. Cuma dia katakan, kalau main jangan pulang kesorean. Kalau mau main sampai sore pamit dulu dengan saya sebelum perginya. Aku iya kan saja. Ibu saya sepertinya lupa kalau saya sudah minta izin main sampai sore).

Wawancara dengan Zahra Kesya Kria menyatakan :

Di rumah aku tu pas ngecek kek gaek cak biaso ko lah. ngobrol-ngobrol cak biaso. Palingan kalo aku nak pai pasti di tanyo nak kemano, jangan lamo nian balik. Dak pulo sering nian gaek ngomel, palingan pas aku pai lamo tapi dak ngecek dulu, nah itu baru kenai marah kek gaek. Tapi kalo la dijelasi dan aku pai kek kawan yang gaek aku kenal pasti lah tau apo yang aku kerjoi tu. Pernah sih dulu aku lupu ngecek kek gaek, dem tu aku balik lah sore nian, baru gaek tino marah nian kek aku, nyampai melotot mato nyo.⁷⁵

(Di rumah sayaa berbicara dengan orang tua seperti biasa saja, ngobrol-ngobrol seperti biasa. Akan tetapi kalau saya mau pergi pasti ditanya mau kemana, jangan lama-lama pulangnya. Tidak terlalu sering orang tua saya marah, ketika saya pergi lama dan tidak ngomong dulu sebelumnya, nah disitulah saya pasti di marah sama orang tua saya. Tapi kalau sudah saya jelasi dan saya pergi dengan teman yang orang tua saya kenal pasti tau apa yang saya lakukan. Pernah waktu dulu saya lupa ngomong dengan orang tua, stelah itu pulangnya kesorean, disitulah ibu saya sangat marah dengan saya, sampai matanya melototi saya).

Muhammad Ferli Ardiansyah juga menyatakan :

Cuma gaek lanang tu sering marah kalo aku galak sekendak-kendak pai dak pakai pamit, dem aku diami ajo kalo nyo marah. Kalo kek gaek tino walaupun aku dak pamit dak apo-apo, soalnyo gaek tino tu lah paham ke mano apo kerjoan aku kalo diluar. Karno aku tu apo-apo cerito kek gaek tino, nyo belum nanyo bae aku lah cerito.

Pernah pas hari tu aku baru balik dari maen kek kawan, gaek lanang ngomel-ngomel padahal selamo iko gaek lanang tu dak pulo endak ngijokan gawean aku. Tetau hari itu dio marah, aku

⁷⁵ Wawancara dengan Zahra Kesya Kria, tanggal 30 Mei 2020 di Pekan Sabti

*diami ajo yak biar dak tambah marah, soalnya kalo aku jawab, panjang urusannya.*⁷⁶

(Hanya ayah yang sering marah kalau saya pergi tanpa pamit, biasanya saya diam saja kalau dimarahi. Kalau dengan ibu walaupun aku dak pamit gak apa-apa, karena ibu sudah paham kemana dan apa yang saya lakukan di luar. Karena kalau ada apa-apa saya sering cerita dengan ibu. Ibu belum nanya saja kadang saya sudah bercerita)

(Pernah ketika suatu hari saya baru pulang bermain bersama teman-teman, ayah marah-marah padahal selama ini ayah tidak terlalu menghiraukan apa yang saya lakukan. Taunya hari itu dia marah, saya diami saja supaya tidak bertambah marah, soalnya kalau aku jawab panjang urusannya).

Wawancara dengan Riski Arwana menyatakan :

*Ngecek kek gaek tu dak ado sudah nyo, kalo dirumah ribut manjang, kadang aku tulah yang meributi. Makonyo aku galak di luar gabung kek kawan-kawan ajo, maen game diwarnet kalo dak tuh bengkeli. Cuma itu lah, gaek aku tu nak marah terus, aku nak pai dimarah, aku lah balik ajo masih dimarahnyo. Tapi walaupun nyo marah tu, idak pernah sampai mukul, apo lagi gaek tino, Cuma galak ngoceh ajo, sudah tu dem. tapi kalo gaek lanang, dio tu jarang marah kek aku, Cuma kalo nyo lah marah ngeri nian. Lemak lah aku diam ajo. Soal nyo aku lah pernah sekali hampir tabok kek gaek lanang, untung aj ado gaek tino. Kalo dak tuh nanggung aku.*⁷⁷

(Berbicara dengan orang tua gak ada selesainya. Kalau dirumah sering ribut, kadang saya lah yang membuat keributan. Makanya saya lebih suka di luar bergabung dengan teman teman saja. Bermain game di warnet kalau tidak bengkel. Cuma itulah, orang tua saya marah terus, saya mau pergi dimarah, saya sudah pulang juga dimarah. Tapi walaupun di marah tidak sampai memukul, apalagi ibu, Cuma sering ngoceh saja, sudah itu selesai. Tapi kalau dengan ayah, dia jarang marah dengan saya, Cuma kalau dia sudah marah mengerikan. Lebih baik saya diam saja, karena dulu saya pernah sekali hampir dipukul oleh ayah, untung saja ada ibu, kalau tidak bisa nanggung saya).

⁷⁶ Wawancara dengan Muhammad Ferli Ardiansyah, tanggal 8 Juni di jalan Panggeran Natadirja

⁷⁷ Wawancara dengan Riski Arwana, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

Selanjutnya wawancara dengan informan Trio Darma Wijaya menyatakan :

Kalo gaek aku tuh dak pulo ngurusi nian kerjoan aku, apo lagi gaek lanang kerjo, mano tau gawean aku dirumah. Cuma gaek tino tulah ngecek kalo aku nak pai, kecek nyo balik sebelum gaek lanang balik kerjo. Biaso nyo aku iyo kan ajo, biar di izinkan pai. Pernah jugo aku dimarah gaek lanang, kerno lah di kecek kek gaek tino tapi aku masih bae balik nyo telat dari gaek lanang.⁷⁸

(Kalau orang tua saya gak terlalu mengurus apa yang saya lakukan, apalagi ayah, mana tau apa yang saya lakukan. Cuma ibu saja katakan kalau saya mau pergi, dia katakan pulang nya sebelum ayah kamu pulang kerja. Biasanya saya iya kan saja, supaya diizinkan pergi. Pernah juga saya dimarah ayah, karena sudah dikatakan oleh ibu akan tetapi masih saja saya pulang nya telat dari ayah).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber peneliti mendapatkan bahwa ketika anak-anak mereka ingin bepergian, orang tuanya sering bertanya mau kemana dan apa yang mau dikerjakan. Bahkan ketika orang tuanya sudah tau apa yang akan dilakukan oleh anaknya orang tua akan berkata sambil marah karena tidak lain anaknya mau keluar ingin bermain *game* bersama teman-temannya.

Orang tua yang perhatian terhadap anak-anaknya juga ada setiap apa yang ingin dilakukan oleh anak nya mereka ingin tau, bahkan membatasi terhadap aktivitas anaknya ketika ingin bermain diluar rumah, namun saat berada di rumah komunikasi antara orang tua dengan anak seperti biasa saja, tidak ada yang membedakan dengan

⁷⁸ Wawancara dengan Trio Darma Wijaya, tanggal 29 Desember 2019 di Pagar Dewa

komunikasi yang disampaikan. Selain dari itu terdapat anak yang menyatakan bahwa orang tuanya sibuk dengan pekerjaan dan biasanya ibu lah yang lebih perhatian bertanya setiap aktivitas yang akan dilakukan oleh anak-anaknya.

b. Peran Orang Tua

Dari hasil data wawancara dengan informan Zulyana sebagai orang tua dari anak pecandu *game online*, menyatakan bahwa:

*Dulu dak pulo cak ini perangnya, biasonyo diam di rumah, bantu-bantu di rumah, apo kecekan gaek diturut, dak pernah melawan, tapi kini sejak galak keluar gabung kek kawan-kawannyo, entah ngapo betah lah diluar daripada di rumah, kadang diomongi idak pulo ndak nurut.*⁷⁹

(Dahulu tidak seperti itu sifatnya, biasanya diam di rumah, bantu-bantu di rumah, apak yang dikatakan orang tua diikuti, tidk pernah melawan, tapi sejak sering keluar bergabung dengan teman-temannya, entah kenapa lebih betih di luar daripada di rumah. Kadang di katakan masih saja tidak menuruti.

Zulyana menambahkan :

*Semenjak kenal dengan game, apo kecek gaek jarang nian dituruti. Padahal galak dimarah jangan neman igo ngabisi duit dak karuan tuh. Cuma masih ajo, sehari duo nurut, dem tu ngulang lagi, kadang lah litak ngeceki nyo.*⁸⁰

(Semenjak kenal dengan game, apa yangn dikatakan orang tuanya jarang sekalu diikuti. Padahal sering dimarah jangan keseringan menghabiskan uang dengan hal yang sia-sia. Cuma masih saja, sehari duahari biasanya dituruti, setelah itu diulangi lagi, kadang capek mau dikatakan terus).

⁷⁹ Wawancara dengan Zulyana, tanggal 8 juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

⁸⁰ Wawancara dengan Zulyana, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Panggeeran Natadirja

Selanjutnya wawancara dengan informan Ningsih ia menuturkan hal yang berbeda :

*Anak-anak lebih dekat kek aku, daripada kek ayah nyo. Jadi kalo la aku teguri tuh nurut pulo. Memang kadang aku biari, kasihan nengok nyola ndak igo keluar main kek kawan. Palingan aku kecek i jangan lamo nian. Masih kecil dio tu, kelak kalo dibiari main lamo-lamo di warnet, lah dak keruan-keruan lagi gawe nyo.*⁸¹

(Anak-anak lebih dekat dengan saya, daripada dengan ayahnya. Jadi kalau sudah saya tegur diturutinya. Memang kadang saya biarkan, kasihan melihatnya mempunyai keinginan yang kkuat ingin bermain dengan temannya. Tetapi saya katakan jangan terlalu lama. Masih kecil dia tu, nanti kalau dibiarkan bermain lama di warnet, tidak tau lagi apa yang dikerjakannya disana).

Pada waktu yang bersamaan Zulyana kembali menambahkan bahwa :

*Dio ni ngeyel orang nyo, susah nurut kecekan gaek, cuma kalo di kasih duit, nah cepat nian, di suruh apo ajo ndak dio, anak jaman sekarang ni duit tu lah kendakaan nyo, duit tu dak pulo di tabung nyo, di kasih langsung abis, paling di warnet tu lah dio ngabisi duit nyo, dak nian ado kerjoan lain, main game tu lah, sering nian lupu waktu.*⁸²

(Dia susah diatur orangnya, susah menuruti perkataan orang tuanya, akan tetapi kalau diberikan uang, cepat sekali, disuruh apapun pasti dia mau, anak zaman sekarang uang saja maunya, uang itu juga tidak ditabung, dikasih langsung habis, biasanya di warnet itulah dia menghabiskan uang itu, tidak ada lagi pekerjaan lain, main game saja, sering lupa dengan waktu).

Ningsih menanggapi mengenai anak-anak yang kecanduan *game online*.

Kalo nak main game tuh boleh ajo, tapi tengok pulo waktu. Jangan dihabiskan dengan game galo. Cak dak do gawean lain

⁸¹ Wawancara dengan Ningsih, tanggal 8 juni 2020 di Panorama Kota Bengkulu

⁸² Wawancara dengan Zulyana, tanggal 8 juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

*lagi ajo, gara-gara game ni, lah lupo galo, lupo makan, lupo balik, lupo belajar. lah fokus nian kek game. Apo lagi kecekan orang tuo dak diikuti lagi, lah di kecek, main tu siang ajo, lah jam 4 tu balik lah, Cuma masih ajo, kadang lah setengah 6 baru nyo balik. la tegalau nian itu.*⁸³

(Kalau mau bermain game boleh saja, akan tetapi lihat waktu. Jangan dihabiskan dengan bermain semua. Seperti orang yang tidak punya pekerjaan lain saja, gara-gara game jadi lupa semua, lupa makan, lupa pulang, lupa belajar, sudah fokus dengan game. Apalagi perkataan orang tua tidak diikuti lagi, sudah dikatakan main game itu siang saja, kalau sudah jam 4 pulang, tetapi masih saja, kadang sudah setengah enam baru pulang. Semakin parah saja).

Tanggapan yang serupa dari Zulyana :

*Sebenar nyo aku tu kurang setuju kalo anak-anak tu main game, cuma biarlah, untuk hiburannyo. Tapi tu lah ingat waktu kalo main tu jangan sampai segalo lewat gegara main game. Tapi payah nyo anak kini ni, susah nian dengar kecekan orang tuo nyo.*⁸⁴

(Sebenarnya saya kurang setuju dengan anak-anak bermain game, akan tetapi biarlah, untuk hiburan mereka. Tapi itulah ingat waktu kalau sedang bermain jangan sampai semua lewat gara-gara bermain game. Akan tetapi payah anak sekarang, susah mendengarkan perkataan orang tuanya).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dapatkan anak pada mulanya mempunyai sifat menuruti perkataan orang tuanya, lebih suka di rumah daripada bermain diluar rumah. Akan tetapi semenjak mengenali lingkungan yang ada disekitarnya anak mempunyai sifat yang berbeda, anak lebih banyak meghabiskan waktunya untuk bermain diluar rumah bersama teman-temannya.

⁸³ Wawancara dengan Ningsih, tanggal 8 juni 2020 di jalan panggeran natadirja

⁸⁴ Wawancara dengan Zulyana, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

Selain itu juga terdapat anak yang lebih dekat dengan ibunya sehingga kalau ibunya sudah menegur dengan keras dituruti juga oleh anaknya, walaupun beberapa hari kemudian mereka kembali melakukannya, namun kadang juga di biarkan oleh orang tuanya jika anaknya ingin bermain *game online* diluar rumah bersama teman-temannya, sebagai hiburan juga untuk anak-anaknya karena menganggap bahwa mereka masih kecil walaupun kadang suka susah diatur.

Orang tua dari anak pecandu *game online* sebenarnya tidak memperlmasalahkan jika anaknya ingin bermain *game*, akan tetapi dengan batasan yang sewajarnya, jangan menghabiskan waktu dengan segala hal yang sia-sia saja. Akan tetapi juga terdapat orang tua yang kurang setuju dengan anak bermain *game online*, karena ketika mereka sudah suka dengan *game* maka akan lupa dengan waktu, tapi mau bagaimana lagi anak-anak juga butuh dengan hiburan.

c. Komunikasi Antar Pecandu

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan Muhammad Ferli Ardiansyah menyatakan:

*Palingan ngobrol ngajak ngumpul main game, jarang kalo ngumpul-ngumpul ajo.*⁸⁵

(Biasanya berbicara untuk mengajak bermain game saja, jarang kalau hanya berkumpul-kumpul saja.)

⁸⁵ Wawancara dengan Muhammad Ferly Ardiansyah, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

Muhammad Al Fahri menyatakan:

La sibuk dewek-dewek kalo la main game, dak ngijoi orang lagi.⁸⁶

(Sudah sibuk masing-masing saat bermain *game*, tidak akan mengurus orang lain lagi.)

Wawancara dengan dengan Riski Arwana, menyatakan hal yang berbeda:

Main game sambil ngecek jugo kalo kami, tapi banyak la yang kecekan kasar dak karuan cak itu.⁸⁷

(Bermain game sambil ngobrol juga kalau kami, akan tetapi banyak perkataan kasar tidak karuan seperti itu).

Selanjutnya Trio Darma Wijaya juga mengutarakan:

Beda waktu main game kek keseharian, kecekan kek anak-anak gamer tuh, kalo ngobrol tetap cak biaso ini lah.⁸⁸

(Berbeda saat bermain game dengan keseharian perkataan dengan anak-anak gamer, kalau berbicara tetap seperti biasa saja.)

Zahra Kesya Kria mengatakan:

Aku kenal game dari kawan-kawan kek nengok di hp, tulah laju main jugo.⁸⁹

(Saya kenal game dari teman-teman dan melihat di handphone, maka saya juga bermain game.)

Riski arwana menambahkan:

Aku tengok seru nian orang main game, tulah laju belajar main jugo kek kawan, makonyo kini aku jugo jadi galak main pulo samo kawan-kawan.⁹⁰

⁸⁶ Wawancara dengan Muhammad Al Fahri, tanggal 30 Mei 2020 di Pekan Sabtu

⁸⁷ Wawancara dengan Riski Arwana, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

⁸⁸ Wawancara dengan Trio Darma Wijaya, tanggal 29 Desember 2019 di Pagar Dewa

⁸⁹ Wawancara dengan Zahra Kesya Kria, tanggal 30 Mei 2020 di Pekan Sabtu

⁹⁰ Wawancara dengan Riski Arwana, tanggal 8 Juni 2020 di jalan Panggeran Natadirja

(Saya melihat keseruan orang bermain game, itulah saya juga belajar juga dengan teman, makanya sekarang saya juga sering bermain game bersama teman-teman).

Revaldi Ari Saputra juga mengutarakan:

Ambo la lamo tau kek game online tuh, tapi dulu nengok aj kerno belum pacak mainnyo. Kini lah galak main game kek kawan-kawan.⁹¹

(Saya sudah lama tau dengan game online, tetapi dulu hanya melihat saja karena belum bisa bermain, sekarang sudah sering bermain game dengan teman-teman.)

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan bahwa komunikasi anak pecandu *game online* disampaikan dalam pembahasan tentang game online saja, jarang sekali pada pembahasan lainnya. Pada saat bermain *game online* pun anak pecandu game online lebih sibuk dengan permainannya masing-masing, dan jika terdapat komunikasi yang disampaikan sering keluar perkataan yang kasar atau tidak seharusnya untuk dijadikan sebagai pembelajaran. Akan tetapi bagi mereka itu adalah hal yang biasa saja bahkan akan menjadi lebih seru jika saling mengejek.

Pada dasarnya anak-anak mempunyai keingintahuan yang kuat tentang sesuatu yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Anak-anak mengetahui permainan online (*game online*) ini dari lingkungannya dan media internet. Hasil pengaruh lingkungan terutama dari teman sepermainannya mempunyai daya tarik yang sangat kuat terhadap perilaku anak sehingga mereka penasaran juga

⁹¹ Wawancara dengan Revaldi Ari Saputra, tanggal 6 Desember 2019 di jalan Sumur Dewa

dan ingin mencoba bermain *game online*, pada akhirnya timbul rasa ketidakpuasan sehingga mencoba berkali-kali bermain *game online* dan timbullah rasa candu yang sulit untuk dilepaskan.

C. Pembahasan

Setelah melakukan observasi, dan wawancara tentang Komunikasi Antar Pribadi Studi Orangtua dengan Anak Pecandu *game online* di Warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu, maka peneliti selanjutnya akan membahas hasil observasi dan penelitian tersebut.

1. Menilai diri sendiri

Untuk memberikan penilaian tentang diri sendiri tentunya kita harus paham terhadap pengalaman dalam kehidupan kita sendiri yakni dengan cara menilai diri sendiri dari kelebihan dan kekurangan yang kita miliki selama ini. Banyak anak-anak yang menjadi pecandu game online bingung terhadap dirinya sendiri ketika ditanya bagaimana cara menilai diri sendiri. Anak-anak pecandu *game online* mengatakan bahwa sebagaimana kehidupan keseharian mereka itulah yang menjadi pengalamannya, yaitu bermain *game online*. selain itu juga anak-anak pecandu *game online* mempunyai karakter yang susah diatur, keras kepala, bermalas-malasan ketika disuruh oleh orangtuanya untuk mengerjakan sesuatu.

Selain daripada itu anak-anak pecandu *game online* mempunyai karakter yang berdampak positif yakni adanya anak yang pintar dalam bidang bengkel, pintar mengaji, mudah mengerti terhadap penjelasan

orang lain. Inilah yang menjadi pengalaman dalam kehidupan anak-anak pecandu *game online* dalam kehidupan kesehariannya. Selain itu orang tua dari anak pecandu *game online* sering memarahi anak-anaknya jika sering terlambat pulang kerumah, apalagi sampai larut malam baru pulang kerumah.

a. Kelebihan dan kekurangan

Berdasarkan hasil wawancara peneliti didapatkan bahwa dalam kehidupan anak-anak pecandu *game online* mempunyai kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda.

Kelebihan yang terdapat pada anak pecandu *game online* bisa membengkel atau sering disebut otomotif, anak tersebut sangat menyukai otomotif juga selain daripada bermain *game online*. kelebihan selanjutnya juga terdapat anak yang bisa mengaji, pintar bermain game, menuruti perkataan orangtua dan suka berkeliaran. Akan tetapi juga terdapat anak pecandu *game online* yang tidak tahu apa kelebihan yang ada pada dirinya sendiri, anak tersebut bingung bagaimana cara menjelaskan tentang dirinya sendiri karena sangat jarang melakukan banyak aktivitas apalagi untuk berkomunikasi dengan orang-orang.

Selain itu juga terdapat kekurangan pada diri anak pecandu *game online* yaitu menurunnya tingkat sosialisasi, sehingga jarang berkomunikasi dengan orang lain dan lebih suka dengan aktivitas dirinya sendiri. Berbeda lagi dengan halnya anak pecandu *game*

online yang takut untuk bertemu dengan orang-orang baru, apalagi untuk berkomunikasi sangat susah untuk disampaikan, hal tersebut dikarenakan jaranganya berkumpul dengan banyak orang, berkomunikasi dengan orang lain, sehingga yang terjadi adalah timbulnya rasa cemas dan takut ketika bertemu dengan sesuatu yang belum pernah terjadi pada dirinya sendiri.

Orangtua dari anak pecandu *game online* sering menasehati anaknya untuk tidak menghabiskan uang dengan keperluan yang tidak penting, dan kadangkun dimarah oleh orangtua nya berharap supaya anaknya tidak mengulanginya lagi. Memang pada awalnya menuruti apa yang disampaikan oleh orangtua nya, akan tetapi tidak bertahan lama anak pecandu *game online* kembali melakukan aktivitas mereka seperti bermain game online, berkeliaran, bermalasan, keras kepala dan sering membuat keributan dirumah baik dengan orangtua maupun dengan saudara kakak dan adiknya.

b. Pengalaman

Pengalaman anak pecandu *game online* tidak jauh dari aktivitas kesehariannya yakni bermain game online, bengkel, jalan-jalan bersama teman-temannya, dan jika berada dirumah membantu orangtua jika sedang tidak ada pekerjaan lain. Selain itu juga sekolah, mengerjakan tugas sekolah dan belajar jika sudah mendekati ujian saja.

Anak pecandu *game online* lebih banyak menghabiskan waktunya di luar rumah untuk bermain bersama dengan teman-temannya, baik bermain *game* atau berkumpul bersama teman-temannya.

2. Komunikasi Transaksional

Dalam keluarga yang terdapat anak sebagai pecandu *game online*, memperlihatkan bahwa komunikasi yang disampaikan orang tua kepada anaknya, mempunyai dampak atau pengaruh yang sedikit, tidak lain dikarenakan lingkungan yang ada disekitar juga ikut mempengaruhi kepribadian pada diri seorang anak, selain dari itu juga orangtua menyampaikan komunikasi harusnya menggunakan bahasa atau kata yang tepat supaya anak tidak salah dalam menanggapi pesan yang disampaikan oleh orang tua nya. Sehingga dengan demikian ketika komunikasi antara orangtua dengan anak dan anak dengan anak yaitu antara adik dan kakak dapat berjalan dengan baik maka keharmonisan dalam keluarga tentunya juga akan terbentuk.

Ketika anak berada didalam rumah komunikasi antara orangtua dengan anak berlangsung seperti biasanya, hanya ketika anak ingin bepergian atau bermain bersama teman-temannya baru terjadi ekspresi wajah baik anak maupun orang tua nya, yang menunjukkan bahwa kekhawatiran orangtua dengan aktivitas anak nya diluar rumah, sehingga berbagai macam bentuk pertanyaan dan membatasi waktu anaknya selalu disampaikan, dan jika tidak mematuhi akan dimarah

oleh orang tua dengan pesan yang berbagai macam tentunya untuk menyuruh supaya tidak melakukan aktivitas yang tidak penting dan menghabiskan uang dengan hal yang sia-sia.

Disamping kesibukan pekerjaan orang tua dari anak pecandu *game online* juga masih tetap menyampaikan komunikasi kepada anak-anaknya, walaupun kadang tidak dituruti oleh. Akan tetapi kebanyakan dari anak lebih dekat dengan ibunya, sehingga dengan demikian seorang ibunya dapat menasehati anaknya untuk tidak berlama-lama bermain di luar rumah.

Pada diri anak yang sudah menjadi pecandu *game online*, mereka mempunyai banyak cara dengan mencari waktu luang untuk bermain *game online* bersama teman-temannya. Walaupun pada dasarnya terdapat beberapa anak yang masih berusaha mematuhi perintah orang tua, itu tidak lain adalah upaya memberikan rasa kepercayaan pada orang tuanya agar diberikan waktu untuk bermain diluar rumah.

Sebagai orang tua mempunyai peran penting dalam kehidupan keluarga. Seorang anak membutuhkan orang lain dalam perkembangannya, dan orang lain yang paling utama dan pertama bertanggungjawab adalah orang tua sendiri.⁹² Jadi apapun pesan yang disampaikan oleh orang tua terhadap anak-anaknya itulah yang akan menjadi karakter seorang anak dan orang tua harus

⁹² Singgih. D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia) h.5

bertanggungjawab dengan perilaku dari anak-anak mereka untuk memberikan pengarahan kepada jalan yang baik.

Sebelum menjadi anak pecandu *game online*, seorang anak pecandu *game online* mempunyai kebiasaan yang seperti anak-anak pada mulanya, akan tetapi tidak bisa dipungkiri dengan semakin banyaknya pengaruh dari lingkungan sekitar dapat mengubah pola pikir anak sehingga bisa menjadi karakter dalam dirinya. Apalagi saat ini yang sedang kita rasakan adalah dengan berkembang dan semakin majunya penggunaan internet membuat kita tidak bisa terlepas dan bahkan menjadi kebutuhan dalam kehidupan kita terhadap internet, disini seorang anak mempunyai pengaruh yang kuat dan didukung juga oleh lingkungan sekitarnya sehingga terjerumus dengan menghabiskan waktu dengan hal yang sia-sia yaitu bermain *game online*.

Masalah yang muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan pernikahan, financial, tampilan kerja, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.⁹³ Disini terdapat anak yang sosialnya menurun dan emosinya yang tidak terkontrol hingga berujung pada pertengkaran dalam keluarga baik dengan adik, kakak dan orang tuanya, dan anak tersebut lebih suka bermain *game online* bersama dengan teman-temannya diluar rumah.

⁹³ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Game Online dan Penanganannya", Journal Psikologi pendidikan dan konseling Vol. 1 Nomor 1 Juni 2005, (Sulawesi : Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Tadulakno), h. 84

Anak-anak sudah menjadikan *game online* sebagai permainan yang biasa saja dalam kesehariannya, padahal tidak semua orang tua mendukung yang dilakukannya. Disinilah peran orangtua untuk mengambil tindakan yang semestinya terhadap anak yang sudah menjadi pecandu *game online*, baik dengan cara menasehati bahkan memarahi anak-anaknya ketika bermain *game online*. Sehingga dengan demikian orang tua berharap anak-anak mereka tidak terlibat sebagai pecandu *game online* lagi.

Komunikasi sesama anak pecandu game online berlangsung pada saat bermain *game* bersama, pesan yang disampaikan biasanya adalah kata yang tidak baik untuk dijadikan sebagai pembelajaran dan dicontoh. Banyak sekali kata-kata yang kasar dan kotor sering terucap apalagi saat bermain *game online* bersama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian diatas peneliti membuat kesimpulan:

1. Menilai diri sendiri dilihat dari kelebihan dan kekurangan yang ada pada anak pecandu *game online*. Kelebihan anak pecandu *game online* mempunyai kepintaran dalam membaca alqur'an, mudah mengerti terhadap sesuatu, mahir bermain *game online*, hobi memperbaiki barang yang rusak atau membengkel. Adapun kekurangan yaitu sering menghabiskan waktu dengan hal yang sia-sia seperti bermain *game online*, jalan-jalan, begadang, bermalas-malasan. Selain itu juga jarang menuruti perintah orangtua dan keras kepala.
2. Komunikasi antar pribadi bersifat transaksional antara orangtua dengan anak pecandu *game online* yaitu mempunyai timbal balik secara langsung atau serempak. Komunikasi yang terjadi adanya ketidakmampuan orangtua dalam menyampaikan pesan untuk mempengaruhi anaknya supaya tidak bermain *game online* dan aktivitas negatif lainnya. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari lingkungan sekitar dan kecanggihan teknologi saat ini juga ikut menjadi kepribadian anak.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan tersebut, peneliti sangat sarankan bagi para orangtua untuk peduli terhadap generasi penerus, terutama dalam keluarga mereka sendiri yang tidak lain adalah anak kandung. Peneliti berharap orang tua jangan sekali-kali menganggap remeh bahwa mereka masih anak-anak lalu membiarkan mereka untuk melakukan berbagai aktivitas didalam maupun diluar rumah, apalagi yang tidak kita ketahui bagaimana lingkungan yang mereka jalani dalam kehidupannya.

Saat ini kita sedang merasakan kecanggihan teknologi yang sangat luar biasa, dan anak-anak sudah banyak mengenal *game online*. ketika anak sudah menjadi pecandu game online berarti gerbang keburukan telah terbuka bagi mereka untuk mengajak orang lain ikut masuk bergabung bersama mereka. Selain daripada itu keluarga pun akan terlibat dengan kepribadian mereka yang sudah menurun tingkat sosialnya baik dilingkungan maupun didalam keluarganya dan emosi yang sulit untuk dikendalikan.

Jika orang tua tidak ingin melihat dan merasakan keadaan keluarga yang penuh dengan banyak perubahan negatif maka hendaklah untuk berupaya semaksimal mungkin memberikan pendidikan dan arahan yang baik kepada anak-anak. Sehingga dengan demikian, jika sudah tertanam nilai-nilai kebaikan didalam diri anak-anak maka kemanapun mereka pergi dan dimanapun mereka berada tentunya sulit untuk dipengaruhi oleh hal apapun itu.

Untuk yang terakhir peneliti mengajak para pembaca baik orang tua, maupun anak-anak, remaja dan dewasa yang belum menikah untuk menjadi pribadi yang lebih baik, dengan cara memilih lingkungan yang baik. Karena dengan kebiasaan yang baik itulah akan melahirkan kebaikan untuk generasi penerus dalam keluarga kita sendiri. Semangat dan jangan menyerah bagaimanapun suasana keadaan lingkungan yang ada disekitar kita saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., Rollings, A. 2007. *Foundamental of game design*. Prentice hall.
http://designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_game_design/fundamentals_ch21.pdf
- Aminudin, M. 2016. *Dampak Fighting Game Terhadap Perilaku Agresif Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Talang Empat Kecamatan Karang Tinggi Kabupaten Bengkulu Tengah*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu: Skripsi, Program Studi Bimbingan Konseling
- Budyatna, Muhammad., Leila Mona Ganiem. 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta : Prenada Media Group
- Budyatna, Muhammad. 2012. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Prenada Media Group
- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi, Terjemahan Santoso*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Devito Joseph A. 1997. *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Profesional Book
- Devito, Joseph A. 1989. *The Interpersonal Communication Book*. New York: Harper & Row Publisher
- Departemen pendidikan dan Kebudayaan. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai pustaka
- D. Gunarsa, Singgih. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: PT BPK Gunung Mulia
- Efendi, Onong Uchjana. 2008. *Diamika Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Freeman, C. B, “*Internet Garming Addiction*”. The journal for nurse practitioners- JNP. Amerika Collage of Nourse Practitioners doi: 10.1016/j.nupra. 2008.10.006
- Gordon, Thomas. 2009. *Menjadi Orang Tua Efektif*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka

- Hanani, Sulfiani. 2017. *Komunikasi antarpribadi teori dan praktik*. Yogyakarta: Ar – Ruzz Media
- Harun, Rochajat. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Pelatihan*. Bandung: Mandar Maju
- Hidayat, Dasrun. 2012. *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*, Yogyakarta: Garaha Ilmu
- Iskandar. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (kualitatif dan kuantitatif)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Jack, Sakaruddin. *Teori-teori Komunikasi Antar Pribadi*
- Junita, ike. 2005. *22 Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Kartono, Kartini. 1952. *Peran keluarga memandu anak*. Jakarta: Raja Wali Press
- Khadijah. 2016. *pengembangan kognitif anak usia dini*. medan: perdana Publishing
- Kustiawan, Andri Arif., Andhy Widhiyan Bayu Utomo. 2018. *Jangan Suka Game Online pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika
- Maryaeni. 2012. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Murdoko, Widjio Hari. 2017. *Parenting with Leadership Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- M. Noor, Rohinah. 2009. *Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia*. Jakarta: Katahati
- Nugraheni, Diah Tri. 2017. *pola asuh orang tua pada remaja yang kecanduan bermain game online*. Universitas Muhammadiyah Malang: Skripsi, Jurusan Psikologi

- Nuruddin. 2015. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pempek, T.A., Yermaloyeva, A.Y., Calvert, S.L. College Students' sosial networking experiences on faacebook . *Journal of Applied Developmental Psychology* 30, 2019.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Amirko
- Portal Statistik. *Tehnik pengambilan sampel dengan metode Purposive Sampling*. <http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html> (diakses pada 11 november 2019)
- Psikologi Pendidikan dan Konseling Vol. 1 nomor 1 juni 2015, Sulawesi: Program
- Romy, Syahputra, Teuku. 2017. *pengaruh game online terhadap perilaku komunikasi remaja (studi pada mahasiswa pemain game online di fakultas MIPA program studi informatika universitas syiah kuala banda aceh)*. Universitas Syiah Kuala: Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi
- Sari, Anditha. 2012. *Komunikasi Antar pribadi*, Yogyakarta: CV Budi Utama
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta : Erlangga
- Satori, Djama'an., Aan Komariah. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Soyomukti, Nurani. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Ar – Ruzz Media
- Soejipto, *Berbagai macam adiksi dan penatalaksanaannya*, psychological Journal. Vol. 23. No. 1, (Anima: Indonesia 2007), h. 84-90
- Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi dalam *Game Online* “Dragon Nest” diakses pada tanggal 12 oktober 2019, pada pukul 06: 45 WIB
- Sugiono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta

- Suharso dan Ana Retnoningsih. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: CV Widyakarya
- Sujarweni, V Wiranata. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers
- Sumadi, Suryabrata. “Pengertian anak; kronologis dan psikologis”, <http://artikel-duniapsikologi.blogspot.co.id/2008/12/pengertian-anak-tinjauan-secara.html> di akses pada 29 Oktober 2019
- Sumadi, Suryabrata. “Anak”, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Anak> diakses pada tanggal 15 september 2019
- Sumadi, Suryabrata. “Anak”, <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Anak> diakses pada tanggal 15 september 2019
- Pengertian Game Online, <https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online/> (diakses pada 2 Desember 2019)
- Supratiknya. 2016. *Komunikasi Antarpribadi*. Depok: PT Kanisius
- Syahrhan, Ridwan. “Ketergantungan Online game dan penanganannya”, *Journal psikologi pendidikan dan konseling* Vol. 1 nomor 1 (juni 2015)
- Undang-Undang HAM Nomor 39 Tahun 1999*, 2006. Jakarta: Asa Mandiri
- Ulfa, Mimi. “Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Road Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, *Journal Sosiologi*, Vol.4 No.1 (Februari 2017)
- Velkenburg, P.M., Peter,J. *Development And Validation of A game Addiction scale for adolescents. Media Psychology*
- Young, K.S., dan Rogers, R. C, “*the relationship between depression and internet addiction. Cyberpsychology & Behavior*” 1,1998, available from <http://www.netaddiction.com/articles/syptoms.pdf> di akses pada 14 september 2019