

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KELUARGA  
ANAK PECANDU *GAME ONLINE*  
(STUDI KASUS JL. MERAWAN 9 SAWAH LEBAR KOTA  
BENGKULU)**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial ( S.Sos )  
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh :

**ELISA RAHMADANIA**  
NIM: 1711310062

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
JURUSAN DAKWAH  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
TAHUN 2021/1442 H**

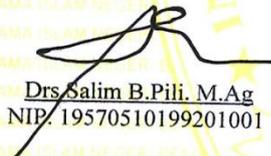
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama: Elisa Rahmadania NIM: 1711310062 yang berjudul  
“Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Anak Pecandu *Game Online*  
(Studi Kasus Jl. Merawan 9 Sawah Lebar Kota Bengkulu)” Program Studi  
Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin,  
Adab dan Dakwah Institut 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, 07 Juli 2021

Pembimbing I

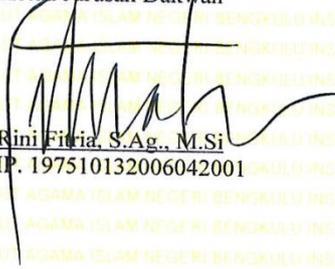
Pembimbing II

  
Drs. Salim B. Pili, M. Ag  
NIP. 19570510199201001

  
Poppi Damayanti, M. Si  
NIP. 197707172005012010

Mengetahui  
A.n Dekan

Ketua Jurusan Dakwah

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

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi atas nama Elisa Rahmadania, NIM 1711310062 berjudul  
“Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Anak Pecandu *Game Online*  
(Studi Kasus Jl. Merawan 9 Sawah Lebar Kota Bengkulu)” telah diuji dan  
dipertahankan di depan Tim Sidang Munqasyah Jurusan Dakwah Fakultas  
Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu  
pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 14 Juli 2021

Dinyatakan LULUS, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat  
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Komunikasi dan  
Penyiaran Islam (KPI).

Bengkulu, 14 Juli 2021

Dekan

**Dr. Suhirman, M.Pd**

**NIP. 196802191999031003**

**Sidang Munaqasyah**

**Ketua**

**Dra. Agustini M.Ag**

**NIP. 196808171994032005**

**Penguji I**

**Dra. Rindom Harahap.M.Ag**

**NIP. 196309051997032002**

**Sekretaris**

**Rodiyah, MA.Hum**

**NIP. 198110142007012010**

**Penguji II**

**Wira Nadi Kusuma.M.S.I**

**NIP. 198601012011011012**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan judul Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Anak Pecandu *Game Online* (Studi Kasus Jl. Merawan 9 Sawah Lebar Kota Bengkulu adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain. Kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pada pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 07 Juli 2021

Mahasiswa yang menyatakan



Elisa Rahmadania  
NIM : 1711310062



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu 38211  
Telp (0736) 51276, Fax(0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN UJI PLAGIASI SKRIPSI**

Bersama ini kami menjelaskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Elisa Rahmadania  
NIM : 1711310062  
Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Angkatan : 2017

Telah melakukan uji plagiasi dengan judul Skripsi:

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KELUARGA  
ANAK PECANDU GAME ONLINE STUDI KASUS SAWAH LEBAR BENGKULU**

Disimpulkan dari hasil uji plagiasi tersebut dinyatakan LULUS dengan hasil kesamaan (*similarity*) 28 % pada tanggal 5 Juli 2021 tahun 2021 sebagaimana hasil terlampir.

Demikianlah surat keterangan ini agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

An. Dekan  
Wakil Dekan 1 FUAD

  
Dr. Suryani, M.Ag  
NIP 196901101996032002

Bengkulu, 5 Juli 2021

Pelaksana Uji Plagiasi Prodi KPI

  
Gaya Mentari, M.Hum  
NIP 199108142019032016

## ABSTRAK

**Nama Elisa Rahmadania, NIM 1711310062 Judul Skripsi Komunikasi Interpersonal Anak dalam Keluarga (Studi Kasus Jl. Merawan 9 Sawah Lebar Kota Bengkulu)”**

Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam, seperti komunikasi dalam keluarga yang terdiri orang tua dan anak terkhususnya kepada aktivitas anak pecandu *game online*. Oleh sebab itu penulis ingin meneliti, bagaimana dampak *game online* terhadap perilaku komunikasi khususnya komunikasi interpersonal dalam keluarga. Tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku komunikasi keluarga. Studi kasus jenis penelitian adalah penelitian lapangan dan menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian ialah bahwa dampak anak pecandu *game online* terhadap perilaku komunikasi keluarga sangat mempengaruhi, tidak terjadinya komunikasi yang efektif dalam keluarga dan tidak ada kedekatan fisik antara anak pecandu *game online* dengan anggota keluarga.

Kata Kunci: *Game Online*, Komunikasi Interpersonal.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamiin*, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul Komunikasi *Interpersonal* Dalam Keluarga Anak Pecandu *Game Online* (Studi Kasus Jl. Merawan 9 Sawah Lebar Kota Bengkulu. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada 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 Penyiar Islam di Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan 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. Rini Fitria S.Ag,.M.Si, selaku ketua jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu
4. Wira Hadi Kusuma M.Si, selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Bengkulu.

5. Drs. Salim Bella Pili, M,Ag, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan dengan keikhlasan dan kesabran yang tulus.
6. Poppi Damayanti M.Si, selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan , motivasi dukungan serta bimbingannya dengan kesabran yang tulus dan selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan dukungannya selama 8 semester.
7. Kedua Orangtua Ayah,Ibuk dan Ayuk, Abang , Kakak tersayang yang selalu mendo'akan dan mendukung untuk kelacaran serta kesuksesan penulis.
8. Staf dan Karyawan Fakultas Usuluddin,Adab dan Dakwah yang telah memberikan pelayan dalam bidang penyelsaian Adminitrasi dengan baik.
9. Teman seperjuangan di Kelas Kpi.c dan Kpi angkatan 2017
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Bengkulu, 07 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Kajian Terdahulu.....	7
F. Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Komunikasi dan Perkembanganya .....	12
1. Definisi Komunikasi .....	12
2. Bentuk Komunikasi .....	13
3. Jenis Pesan Komunikasi.....	14
4. Unsur-unsur Komunikasi .....	15
5. Fungsi Komunikasi .....	15
6. Perkembangan Teknologi Komunikasi.....	16
7. Dampak Teknologi Komunikasi .....	17
B. Media Sebagai Sarana Komunikasi.....	19
1. Pengertian Media.....	19
2. Macam-Macam Media .....	19
3. Fungsi Media.....	19
4. <i>Game Online</i> Dalam Media Komunikasi .....	20
5. Perkembangan dan Dampak <i>Game Online</i> .....	20
C. Komunikasi Dalam Keluarga .....	21
1. Pengertian Keluarga .....	21
2. Tujuan Keluarga.....	22
3. Fungsi Komunikasi .....	22
4. Komunikasi <i>Interprsonal</i> dalam keluarga.....	23
5. Problem Komunikasi Dalam Keluarga .....	24
6. Mekuatnya dan Melemahnya Komunikasi dalam Keluarga.....	25
7. Karakteristik Komunikasi <i>Interpersonal</i> .....	26
D. Kajian Tentang Kecanduan <i>Game Online</i> .....	27
1. Definisi Kecanduan .....	27
2. Definisi <i>Game online</i> .....	28

3. Ciri – Ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	29
4. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	30
5. Jenis- Jenis Dampak .....	30

### **BAB III METODE PENELITIAN\**

A. Pendekatan Penelitian .....	33
1. Waktu dan Lokasi Pendekatan .....	34
2. Informasi Penelitian .....	34
3. Sumber Data Penelitian.....	35
4. Teknik Pengumpulan Data.....	35
5. Teknik Analisis Data.....	36
6. Teknik Keabsahan Data .....	37

### **BAB IV DESKRIPSI, TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Obyek Penelitian Letak .....	39
1. Geografis .....	39
2. Jumlah penduduk .....	42
3. Kebudayaan/Tradisi .....	42
4. Deskripsi PS.Boy .....	45
B. Temuan Hasil Penelitian.....	45
1. Deskripsi Informan.....	45
2. Data Aktivitas Anak Bermain.....	46
3. Dampak <i>Game Online</i> .....	50
C. Pembahasan.....	63
1. Aktivitas Anak-anak dalam Bermain <i>Game Online</i> .....	63
2. Dampak <i>Game Online</i> terhadap Komunikasi Keluarga.....	64

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	68

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan pertama membangun hubungan antar sesama manusia, kedua melalui pertukaran informasi, tiga untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain, serta empat berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu” Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam”.<sup>1</sup>

Komunikasi antarpribadi (*Interpersonal Communicatio*) pada hakikatnya adalah interaksi antar seorang individu dan individu lainnya dimana terdapat lambing-lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar-manusia menggunakan bahas.<sup>2</sup> Definisi Komunikasi antarpribadi berdasarkan hubungan diadik (*Relation*) kita mendefinisikan komunikasi antarpribadi sebagai komunikasi yang berlangsung antar dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Hafid Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2010), hal. 19.

<sup>2</sup> Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta : AR- Ruzz Media, 2012), hal. 141.

<sup>3</sup> Jhosep A. Devito, *Komunikasi Antar Manusia*, (Jakarta : Profesional Book, 1997), hal. 23.

Definisi komunikasi antarpribadi (*Interpersonal Communication*), kita perlu membedakan antarpribadi dan komunikasi non-antarpribadi. Miller dan Steinberg membedakan antar keduanya itu berdasarkan tingkat analisis yang digunakan untuk melakukan prediksi guna mengetahui apakah komunikasi itu bersifat non-antarpribadi atau antarpribadi.<sup>4</sup>

Pada hubungan komunikasi antarpribadi (*Interpersonal Communication*), para komunikator membuat prediksi terhadap satu sama lain dasar data psikologi masing-masing mencoba mengerti bagaimana pihak lainnya bertindak sebagai individu, tidak seperti pada hubungan kultural dan sosiologis. Rentangan perilaku komunikasi yang dibolehkan menjadi sangat logis. Rentangan perilaku komunikasi yang dibolehkan menjadi sangat berbeda dibandingkan dengan rentangan perilaku komunikasi yang dibolehkan pada situasi non-antarpribadi.

Pilihan pribadi dapat secara bebas dilaksanakan dalam pengembangan hubungan. Contoh mengenai hubungan komunikasi antarpribadi meliputi sahabat dan kebanyakan suami istri. Dalam situasi seperti ini, para komunikator memiliki banyak informasi mengenai keinginan, kebutuhan, dan nilai-nilai pribadi satu sama lain serta dapat mengembangkan gaya komunikasi yang cocok bagi kedua belah pihak.<sup>5</sup>

Komunikasi Keluarga menurut Supratiknya komunikasi adalah adanya dialog dan kerjasama dalam segala hal dan hubungan timbal balik antara

---

<sup>4</sup>Muhammad Budyatna dan Leila Mona Ganiem, *Teori Komunikasi Antar Pribadi* (Jakarta: Kencana Prenada Group 2008), hal. 20.

<sup>5</sup> Muhammad Budyatna, *Teori Komunikasi Antar Pribadi*, (Jakarta : Kencana Prenada Group 2011), hal. 10.

anggota keluarga, misalnya antara orang tua dan anaknya, dan menurut Soelaeman dalam Moh Schohib keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dalam tempat tinggal bersama dan masing- masing anggota merasakan adanya pertautan batin sehingga terjadi saling mempengaruhi dan saling memperhatikan.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian komunikasi keluarga adalah komunikasi/interaksi terjadi diantara orang tua dengan anak dalam rangka memberikan kesan, keinginan, sikap, pendapat, dan pengertian, yang dilandasi rasa kasih sayang, kerja sama, penghargaan, kejujuran, kepercayaan dan keterbukaan diantara mereka.

Sedangkah keluarga adalah suatu struktur dalam masyarakat yang bersifat khusus, satu sama lain saling mengikat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia keluarga terdiri atas ibu dan bapak beserta anak-anaknya.<sup>7</sup> Oleh karena itu, komunikasi dengan keluarga sangat diperlukan. Dengan komunikasi akan terwujud apa yang diinginkan, termasuk menjaga hubungan dengan anak agar berjalan harmonis.<sup>8</sup> Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat tidak berkomunikasi dengan keluarga, setiap hari dengan berbagai cara berkomunikasi, mengkomunikasikan pikiran sendiri, perasaan sendiri, keinginan sendiri.

---

<sup>6</sup><http://Digilib.Unila.Ac.Id/11650/8/New%20BAB%20II%20fajar.Pdf>, (Diakses 22 Juli 2021).

<sup>7</sup> Ujang Mahadi, *Komunikasi Keluarga (Model Alternatif Komunikasi Suami Istri)*, (Bogor : PT. IPB Press 2010), hal. 18.

<sup>8</sup> Ike Junita, *22 Prinsip Komunikasi Efektif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*, (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2005 ), hal. 21.

Komunikasi merupakan bagian utama dari hari-hari kita. Komunikasi merupakan aktifitas dasar manusia dengan berkomunikasi manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, di tempat kerja, di pasar dalam masyarakat.<sup>9</sup> Komunikasi dalam keluarga juga dapat diartikan sebagai kesiapan membicarakan dengan terbuka setiap hal dalam keluarga baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan, juga siap menyelesaikan masalah-masalah dalam keluarga dengan pembicaraan yang dijalani dalam kesabaran dan kejujuran serta keterbukaan.

Salah satu contoh kasus di media *social* di Semarang.<sup>3</sup> Anak di Semarang Alami Gangguan Jiwa akibat Kecanduan *Game Online* Sebanyak tiga anak harus menjalani terapi di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang, lantaran kecanduan bermain game hingga menderita gangguan jiwa, anak-anak yang harus menjalani terapi itu rata-rata berusia sembilan tahun. "Dua pasien benar-benar murni adiksi atau kecanduan game. Satunya lagi di diagnosis gangguan jiwa karena main *game* terus menerus."<sup>10</sup>

Pengertian *Game Online*, merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik

---

<sup>9</sup> Ujang Mahadi, *Komunikasi Keluarga (Model Alternatif Komunikasi Suami Istri)*, hal. 27.

<sup>10</sup> <https://Semarang.Kompas.Com/Read/2019/10/19/13403171/3-Anak-Di-Semarang-Alami-Gangguan-Jiwa-Akibat-Kecanduan-Game-Online> (Diakses 22 Juli 2020).

dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Dalam pengertian yang luas *game*.<sup>11</sup> *Game online* dapat mempengaruhi efektifitas komunikasi di dalam keluarga, salah satunya komunikasi anak dengan orang tua, suami dengan istri.

Dampak merupakan benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum pusa sistem yang mengalami benturan.<sup>12</sup>Dampak dapat menyebabkan prilaku manusia berubah termasuk prilaku dalam komunikasi. Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan.

Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan

---

<sup>11</sup> Skripsi Nurlaela Mahasiswa Jurusan PPKN FIS Universitas Negeri Makassar Sangkala Ibsik, *Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*, hal. 97.

<sup>12</sup> <https://Kbbi.Web.Id/Dampak>, (Diakses Tanggal 20 Febuari 2021).

tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung.<sup>13</sup>

Oleh sebab itu penulis ingin meneliti dampak *game online* terhadap perilaku komunikasi khususnya komunikasi interpersonal dalam keluarga.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian maka penulis merumuskan masalah tersebut yaitu :

1. Bagaimana Aktivitas Anak-anak dalam Bermain *Game*?
2. Bagaimana Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Keluarga?

## **C. Batasan Masalah**

Dalam rumusan masalah di atas penulis membatasi batasan masalah, penelitian. Penulis memfokuskan kajian penelitian sebagai berikut :

1. Pecandu *Game Online* dalam Komunikasi Keluarga
2. Perilaku dalam Komunikasi Keluarga

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui:

1. Aktivitas Anak-anak dalam Bermain *Game*
2. Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Keluarga.

---

<sup>13</sup>[Http://Repository.Poltekkes-Denpasar.Ac.Id/1861/3/4.%20BAB%20II.Pdf](http://Repository.Poltekkes-Denpasar.Ac.Id/1861/3/4.%20BAB%20II.Pdf),(Diakses Tanggal 20 Februari 2021).

## **E. Manfaat Penelitian**

### **a. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi pembaca dan memberikan pemikiran dan wawasan serta solusi untuk mengetahui informasi serta solusi untuk masyarakat, dan dapat di jadikan sebagai ilmu pengetahuan dan berguna bagi peneliti tentang penelitian ini.

### **b. Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis, melalui penelitian ini dapat diharapkan menambah dan memperkaya wawasan dan pemahaman terhadap pembaca tentang pecandu *game online*.

## **F. Kajian Terdahulu**

Kajian peneliti untuk menghindari munculnya asumsi duplikasi dari hasil penelitian, maka peneliti perlu memberikan pemaparan tentang beberapa karya yang telah memiliki kemiripan. Dalam penelitian penulis menemukan beberapa yang perlu diketahui penelitian, diantaranya skripsi yang berjudul:

Pertama, skripsi Darussalam dengan judul *Komunikasi antar pribadi (Studi Orang tua dengan pecandu game online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)*. Penelitian yang dilakukan oleh Darussalam mengkaji bagaimana komunikasi antar pribadi orang tua dengan anak pecandu *game online* di Warnet Raffif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu. Pendekatan

deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini terdapat berbagai macam perbedaan seperti setiap anak mempunyai kelebihan yang sudah menjadi karakter.<sup>14</sup>

Penelitian yang dilakukan Darussalam memiliki perbedaan dan persamaan oleh penulis yaitu, perbedaan dari objek penelitian Darussalam, melakukan penelitian di JL Telaga Dewa Warnet Raffif Kota Bengkulu dan memiliki persamaan dengan penulis yaitu metode penelitian menggunakan penelitian lapangan pendekatan Kualitatif deskriptif.

Kedua, skripsi Faiq Khoridatul Izza dengan judul *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada subyek penelitian observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat keadaan yang bersangkutan dengan subyek penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori C.Y. Glock dan Rodney Strak tentang perilaku keagamaan.<sup>15</sup>

Penelitian yang di angkat oleh Faiq Khoridatul Izza, terdapat perbedaan dan kesamaan oleh penulis Faiq Khoridatul Izza yang berjudul *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari* . Objek peneliti memfokuskan tentang Perilaku Keagamaan Remaja sedangkan penulis menggunakan perbedan terhadap

---

<sup>14</sup> Darussalam, *Komunikasi Antar Pribadi Studi Orang Tua Dengan Pecandu Game Online Di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu*. (Skripsi IAIN Bengkulu, 2020).

<sup>15</sup> Faiq Khoridatul Izza, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*. (Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).

objek penelitian penulis menggunakan objek perilaku komunikasi dalam keluarga. Persamaannya menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Ketiga, skripsi Siti Khoiriyah dengan judul *Dampak Game Online terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu, untuk mengetahui usaha da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancah kehidupan yang sebenarnya dengan populasi 37 remaja dan sampel 8 remaja di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan dengan mengumpulkan data wawancara, observasi dan dokumentasi.<sup>16</sup>

Penelitian yang diangkat oleh Siti Khoiriyah, terdapat perbedaan dan kesamaan oleh penulis oleh Siti Khoiriyah yang berjudul *Dampak Game Online terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. objek penelitian Siti Khoiriyah meneliti tentang *Dampak Game online*, maka penulis meneliti tentang perilaku terhadap komunikasi dalam keluarga sedangkan persamaannya adalah *game online*.

---

<sup>16</sup> Siti Khoiriyah, *Dampak Game Online terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2018).

## **G. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian proposal ini, penelitian menulisa dengan sub-sub bab.

BAB I : pendahuluan, bab I 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 berikutnya.

BAB II : Kajian teori, yang mana terdiri dari kajian tentang pengertian komunikasi dan perkembangannya, media sebagai sarana komunikasi, *game online* dalam media, perkembangan dan dampak *game online*, komunikasi keluarga, karakteristik komunikasi interpersonal, kajian tentang kecanduan *game online*.

BAB III : Pendekatan penelitian, yang man terdiri dari pendahuluan dan jenis penelitian, waktu dan lokasi penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, uji analisis data, jadwal penelitian.

BAB IV : Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian yaitu Letak geografis, Jumlah penduduk, Kebudayaan/Tradisi, Deskripsi PS.Boy, Deskripsi informan, Aktivitas anak-anak bermain, dan Dampak *game online*. Selanjutnya, ada pembahasan yang beisi Aktivitas anak-anak dalam bermain *game online*, dan Dampak *game online* terhadap perilaku komunikasi keluarga.

BAB V : Pada bab ini merupakan bagian akhir dari pembahasan yang terdiri dari kesimpulan yang terkait dengan komunikasi interpersonal antara anak dengan orang tua. Selanjutnya, saran yang penulis berikan kepada anak dan orang tua.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Komunikasi Dan Perkembangannya

##### 1. Definisi Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communication*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah *sama makna*. Jadi, kalau dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang diperbincangkan.<sup>17</sup>

Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.<sup>18</sup> Komunikasi mengadakan kesamaan pengertian antara komunikator (menyampaikan pesan) dengan komunikan (penerima pesan). Jika diantara dua orang yang berkomunikasi memiliki kesamaan pengertian, artinya tidak ada perbedaan terhadap pengertian tentang sesuatu, terjadilah situasi yang disebut *in tune*.<sup>19</sup> Jadi komunikasi ialah ilmu yang mempelajari usaha penyampaian pesan antarmanusia.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup>Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Dan Praktek* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 1984), hal. 9

<sup>18</sup>Hafid Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, hal 19.

<sup>19</sup>Ahmad Sultra Rustan Nurhakki Hakki, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 28.

<sup>20</sup>Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, hal. 56.

## 2. Bentuk Komunikasi

Seperti definisi komunikasi, klasifikasi tipe komunikasi atau bentuk komunikasi di kalangan para pakar juga berbeda satu sama lainnya. Klasifikasi itu di dasarkan atas sudut pandang masing-masing pakar. Penelitian psikologi dan komunikasi yang telah dilakukan memperlihatkan adanya keterkaitan di antara keduanya.

Hal ini merujuk adanya kesamaan pada tiga macam bentuk proses komunikasi dalam konteks kerangka bangunan kognitif manusia. Ketiga bentuk proses komunikasi tersebut adalah pertama, interaksi interpersonal tatap muka (*face to face interpersonal interaction*). Dalam suatu komunikasi interpersonal terjadi pertukaran informasi baik verbal maupun non verbal.

Kedua, interaksi interpersonal bermedia. Ketika seseorang menggunakan media untuk melakukan interaksi interpersonal, mereka menggabungkan poses yang terjadi dalam interaksi interpersonal secara langsung dengan memanfaatkan berbagai macam perangkat teknologi. Dengan demikian, model aditif pengelolaan psikologis dapat bekerja sebagai kerangka kerja untuk dapat memahami bentuk komunikasi interpersonal bermedia.

Ketiga, komunikasi massa. Proses penyebaran informasi yang dilakukan oleh organisasi (surat kabar, film, atau tv). Semakin berkembangnya teknologi digital, jarak antara organisasi besar dan khalayak yang luas semakin kecil. Kini, semua orang dapat terlibat dalam proses komunikasi massa, misalnya dengan adanya konsep *citizen journalism*.

Teknologi komunikasi telah mengubah cara pandang kita terhadap komunikasi secara umum seperti dialog, diseminasi, dan kombinasi keduanya.<sup>21</sup>

### **3. Jenis Pesan Komunikasi**

Jenis komunikasi yang dilakukan oleh manusia terdiri dari komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang dilakukan dengan penyampaian pesan menggunakan kata-kata baik lisan, maupun tulisan. Bahasa dapat dianggap sebagai suatu sistem kode verbal. Bahasa didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan dan maksud seseorang.

Sedangkan komunikasi nonverbal adalah komunikasi nonverbal adalah komunikasi tanpa kata-kata. Komunikasi nonverbal terjadi bila individu berkomunikasi tanpa menggunakan suara. Komunikasi nonverbal adalah setiap hal yang dilakukan oleh seseorang yang diberi makna oleh orang lain, dan studi mengenai ekspresi wajah, sentuhan waktu, gerak isyarat, bau, perilaku mata, dan lain-lain.<sup>22</sup> Jadi jenis komunikasi nonverbal yang

---

<sup>21</sup> Alo Liliweri dalam Shoviani Rochman, *Hambatan Komunikasi Organisasi (Studi LPP TVRI Stasiun Bengkulu)*, Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Insitiut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021, hal 18.

<sup>22</sup> Dian Sri Mulyani, *Pesan Verbal Dan Nonverbal (Pengantar Ilmu Komunikasi)*, Jurnal. (Diakses 27 Febuari 2021), hal. 4-6.

dipergunakan oleh manusia menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata seperti gestur tubuh, isyarat dan sebagainya.<sup>23</sup>

#### **4. Unsur-Unsur Komunikasi**

- a. Komunikator (Orang yang menyampaikan informasi)
- b. Komunikan (Orang yang menerima informasi)
- c. Pesan (Informasi yang disampaikan)
- d. Media (Saluran menyampaikan informasi)
- e. Efek Komunikasi (Dampak)<sup>24</sup>

#### **5. Fungsi komunikasi**

Terdapat empat fungsi komunikasi adalah

- a. menginformasikan (*to inform*) yaitu memberikan informasi kepada masyarakat, memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain.
- b. Mendidik (*to educate*) yaitu fungsi komunikasi sebagai sarana pendidikan. Melalui komunikasi, manusia dalam masyarakat dapat menyampaikan ide dan pikirannya kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.
- c. Menghibur (*to entertain*) yaitu Fungsi komunikasi selain menyampaikan pendidikan dan mempengaruhi, komunikasi juga berfungsi untuk memberi hiburan atau menghibur orang lain

---

<sup>23</sup> Ahmad Sultra Rustan Dan Nurhakiki Hakki, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama 2017), hal 67.

<sup>24</sup> Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, hal 64.

d. Mempengaruhi (*to influence*) yaitu: fungsi mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jalan pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha

## **6. Perkembangan Teknologi Komunikasi**

Perkembangan teknologi komunikasi itu dapat dipahami dari berbagai sudut. Menurut Onong Uchyana Efendy adalah sejarah ilmu pengetahuan terjadi empat kali revolusi. Revolusi Pertama membuka era bagi penelitian mengenai gaya grafitasi dan penelitian tentang dinamika gerakan benda-benda. Era ini dirintis oleh Isac Newton yang dilanjutkan dengan Bernouljs, Euler, Lagrange dan Laplace. Revolusi Kedua lebih memusatkan pada sifat-sifat kelistrikan dan kemagnitan benda sebagai keseluruhan. Juga mengenai sifat-sifat radiasi. Revolusi kedua ini dipelopori oleh Farady dan Maxwell. Revolusi Ketiga dimulai pada awal abad ini dengan diketemukannya sifat kuantum cahaya oleh Max Plane.

Jemikiran ketiga ini dipelopori oleh Einstien dengan teori relativitasnya. Tokoh-tokoh lainnya pada revolusi ketiga ini adalah Rutherford yang menemukan atom, Bohr penemu kuantum, dan lain-lain. Revolusi Keempat sering disebut dengan revolusi fisika, dimulai pada tahun 1938 dengan ditemukannya suatu tipe materi baru yang oleh Anderson disebut partikel, karena pada jaman dahulu atom diperkirakan sebagai benda

paling kecil yang tidak mungkin dipecah lagi. Era ini membawa revolusi secara menyeluruh dalam manusia tentang zat, jga tentang jagad raya.<sup>25</sup>

## **7. Dampak Teknologi Komunikasi**

Teknologi adalah bagian penting dalam kehidupan Anda saat ini. Segala sesuatu menerapkan teknologi untuk memudahkan berbagai aktivitas. Salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat sekarang adalah teknologi komunikasi. Berbagai temuan dan inovasi pada teknologi komunikasi telah membawa Anda dan kita semua ke peradaban baru. Era digital yang sangat modern menjadikan teknologi komunikasi memberikan keuntungan yang tidak pernah Anda bayangkan sebelumnya. Namun begitu, terdapat beberapa dampak negatif yang juga membayangi perkembangan teknologi komunikasi yang ada sekarang.

### **a. Dampak Positif Perkembangan Teknologi Komunikasi**

- 1) Menghubungkan Orang di Seluruh Dunia
- 2) Penyebaran Informasi yang Cepat
- 3) Munculnya Media Sosial
- 4) Sarana Berbagi File
- 5) Memajukan Dunia Pendidikan

---

<sup>25</sup> Mohammad Zamroni, Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan, Jurnal Dakwah, Vol. X No. 2, Juli-Desember 2009, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, hal 197

## b. Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Komunikasi

Disamping memberikan banyak dampak positif, ternyata masih ada dampak negatif yang bisa terjadi dalam perkembangan teknologi komunikasi. Kemajuan teknologi komunikasi yang ada sekarang justru menurunkan semangat juang bagi sebagian orang. Karena segalanya terasa mudah, banyak murid misalnya yang hanya murni melakukan copy paste dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Dalam bidang bisnis, kemajuan teknologi komunikasi juga memicu maraknya cyber crime. Kejahatan virtual seperti hacking dan carding juga telah merugikan banyak orang. Oleh sebab itu Anda harus lebih berhati-hati dalam melakukan transaksi online agar tidak terjerumus dalam penipuan

Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi yang ada sekarang juga menyerang kehidupan sosial masyarakat. Tindakan cyberbullying, penyebaran berita hoax, ujaran kebencian dan konten pornografi dinilai cukup meresahkan. Efek yang ditimbulkan pun bukan perkara sepele karena akan merusak generasi bangsa dan memecah belah persatuan.

Demikian informasi terkait dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi komunikasi saat ini. Anda sebagai warga negara yang baik harus lebih bijak dan jeli dalam memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada sekarang. Semoga

kedepannya akan selalu ada solusi yang dapat memberantas dampak negatif yang kemungkinan akan semakin meningkat.

## **B. Media Sebagai Sarana Komunikasi**

### **1. Pengertian Media**

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia, seperti mata dan telinga.

### **2. Macam-macam Media**

- a. Media antarpribadi, media yang tepat digunakan adalah kurir (utusan), surat dan telepon.
- b. Media kelompok, dalam aktivitas komunikasi yang melibatkan khalayak lebih dari 15 orang maka media komunikasi yang banyak digunakan untuk embicarakan hal-hal penting yang dihadapi oleh suatu organisasi.
- c. Media publik, khalayak lebih dari 200-an orang maka media komunikasi yang digunakan biasanya disebut media publik.
- d. Media massa, jika khalayak tersebar tanpa diketahui dimana mereka berada, maka biasanya digunakan media massa.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi (Edisi Revisi)*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2010, hal. 123.

### **3. Fungsi Media**

- a. Sebagai Komunikasi
- b. Sebagai Media Pembelajaran
- c. Sebagai Hiburan
- d. Sebagai Bisnis

### **4. Game Online Dalam Media Komunikasi**

Menurut Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach (1975: 261263) mengemukakan bahwa semakin besar kebutuhan pada media maka akibatnya rasa ketergantungan akan semakin kuat. Semakin besar kemungkinan bahwasanya media dan pesan yang disampaikan pada mereka akan memiliki efek. Tidak semua orang akan dapat dipengaruhi oleh media yang sama, namun mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih banyak terhadap suatu media akan merasakan ketergantungan sehingga dampaknya akan berpengaruh dalam kehidupannya.

Teori ini sangat berkenaan dengan era saat ini, yakni saat bermunculan berbagai macam media dengan sarannya yang kemudian tiap individu sudah mulai bergantung pada media-media yang banyak tersebut. Akhirnya banyak dari mereka yang mulai memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negatif. Misalnya, bermain game online hingga kecanduan. Game saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Zulaikha Okta Putri, *Pengaruh Game Online Terhadap komunikasi Sosial Pada Mahasiswa*, hal. 1.

## **5. Perkembangan Dan Dampak Game Online**

Game online merupakan permainan berjenis digital yang dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Selain itu, game online banyak yang minati oleh orang-orang dewasa, remaja bahkan anak-anak yang masih dibawah umur karena tampilannya yang semakin menarik. Saat ini game online berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun. Sehingga, sangat berpengaruh dalam membentuk sekelompok orang-orang yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut. Orang yang sama-sama belum pernah kenal ataupun bertemu pun sudah dapat membentuk sekelompok bermain game online.

Bahkan saat ini ada pula E-Sport atau olahraga internet seperti game online sedang berada di puncaknya. Banyak sekali orang-orang yang sedang membangun bisnis dari olahraga ini dengan mengandalkan para pemain game online yang punya ketangkasan serta daya pikir mengenai visi, taktik, dan strategi yang jitu untuk memenangkan pertandingan. Besarnya pengaruh dari game online tersebut memicu peneliti untuk meneliti seberapa besarnya pengaruh dan bagaimana dampak dari adanya game online.<sup>28</sup>

### **C. Komunikasi Dalam Keluarga**

#### **1. Pengertian Keluarga**

Keluarga merupakan agen utama sosialisasi, sekaligus sebagai microsystem yang membangun relasi anak dengan lingkungannya. Keluarga

---

<sup>28</sup> Zulaikha Okta Putri, *Pengaruh Game Online Terhadap komunikasi Sosial Pada Mahasiswa*, hal. 2

sebagai tempat sosialisasi dapat didefinisikan menurut term klasik. Definisi (struktural-fungsional) tentang keluarga, menurut sosiolog George Murdock adalah kelompok sosial yang bercirikan dengan adanya kediaman, kerjasama ekonomi dan reproduksi.<sup>29</sup>

Sedangkan menurut Wall, dalam Friedman, keluarga adalah sebuah kelompok yang mengidentifikasi diri dan terdiri atas dua individu atau lebih yang memiliki hubungan khusus, yang dapat terkait dengan hubungan darah atau hukum atau dapat juga tidak, namun berfungsi sebagai sedemikian rupa sehingga mereka menganggap dirinya sebagai keluarga.<sup>30</sup>

## **2. Tujuan Keluarga**

- a. menciptakan peranan-peranan sosial bagi anggota keluarga (ayah, ibu, dan anak)
- b. memelihara suatu kebudayaan bersama diperoleh dari kebudayaan umum
- c. membentuk kepribadian manusia.<sup>31</sup>

## **3. Fungsi Keluarga**

Menurut Marlyn fungsi keluarga dibagi menjadi 5 yaitu:

- a. Fungsi afektif, memfasilitasi kepribadian orang dewasa, memenuhi kebutuhan psikologis anggota keluarga.

---

<sup>29</sup> Rohmat, *Keluarga Dan Pola Pengasuhan Anak*, (*Jurnal Studi Gender & Anak*) Vol.5 No.1 Jan-Jun 2010 PP.35-46, hal.1.

<sup>30</sup> [Http://Eprints.Umpo.Ac.Id/5425/3/BAB%20II.Pdf](http://Eprints.Umpo.Ac.Id/5425/3/BAB%20II.Pdf), (Diakses 27 Februari 2021), hal 1.

<sup>31</sup> Ramadhan Iskandar, *Fungsi Dan Tujuan Keluarga Serta Karakteristik Keluarga Yang Sakinah*, Mawardah, Warrohmah, hal. 2

- b. Fungsi sosialisasi, memfasilitasi sosialisasi primer anak yang bertujuan menjadikan anak sebagai anggota masyarakat yang produktif serta memberikan status kepada anggota keluarga.
- c. Fungsi reproduksi, untuk mempertahankan kontinuitas keluarga selama beberapa generasi dan untuk keberlangsungan masyarakat.
- d. Fungsi ekonomi, menyediakan sumber ekonomi yang cukup dan alokasi efektif.
- e. Fungsi perawatan kesehatan, menyediakan makanan, tempat tinggal dan perawatan.<sup>32</sup>

#### **4. Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga**

Komunikasi interpersonal merupakan sebuah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau di antara sekelompok kecil orang, dengan beberapa efek umpan balik seketika. Komunikasi dalam keluarga akan memberikan pengaruh yang positif jika yang terbentuk adalah komunikasi interpersonal yang efektif.

Menurut Devito, terdapat lima karakteristik komunikasi interpersonal yang efektif, yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Jika komunikasi interpersonal dapat berlangsung secara efektif antara setiap anggota keluarga maka akan timbul sikap saling pengertian dan

---

<sup>32</sup> Jihan Desita, *Asuhan Keperawatan Keluarga*, (Diakses Tanggal 28 Februari 2021), hal. 87.

keharmonisan dalam keluarga. Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka.

Melalui komunikasi interpersonal yang efektif, setiap anggota keluarga akan mampu menemukan dirinya sendiri, menemukan dunia luar, membentuk, dan menjaga hubungan yang penuh arti, mengubah sikap, dan tingkah laku untuk bermain dan kesenangan, serta untuk membantu Muhammad, Sebaliknya, jika komunikasi interpersonal dalam keluarga tidak efektif, maka akan terjadi konflik, perpecahan, dan berbagai konflik lainnya dalam keluarga.<sup>33</sup>

## **5. Problem Komunikasi Dalam Keluarga**

Keluarga untuk memenuhi kebutuhan fisik dan emosional setiap individu. Untuk menjaga struktur mereka, sistem keluarga memiliki aturan, prinsip-prinsip yang memungkinkan mereka untuk melakukan tugas-tugas hidup sehari-hari. Beberapa peraturan yang dinegosiasikan secara terbuka dan terang-terangan, sedangkan yang lain terucap dan rahasia. Keluarga sehat memiliki aturan yang konsisten, jelas, dan ditegakkan dari waktu ke waktu tetapi dapat disesuaikan dengan perubahan perkembangan kebutuhan keluarga. Setiap anggota keluarga memiliki peranan yang jelas terkait dengan posisi sosial mereka.

Terapi keluarga sering dimulai dengan fokus pada satu anggota keluarga yang mempunyai masalah. Khususnya, subjek yang diidentifikasi

---

<sup>33</sup> Amalia Dan Mhd. Natsir, *Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Dengan Kenakalan Remaja*, Universitas Negeri Padang, ha.l 156.

adalah remaja laki-laki yang sulit diatur oleh orang tuanya atau gadis remaja yang mempunyai masalah makan. Seseberapa mungkin, terapis akan berusaha untuk mengidentifikasi masalah keluarga atau komunikasi keluarga yang salah, untuk mendorong semua anggota keluarga mengintrospeksi diri menyangkut masalah yang muncul. Tujuan umum terapi keluarga adalah meningkatkan komunikasi karena keluarga yang bermasalah seringkali percaya pada pemahaman tentang arti penting dari komunikasi.

Keluarga sementara itu, mengajarkan penyelesaian tanpa paksaan, mengajarkan orang tua untuk menetapkan kedisiplinan pada anak-anak mereka, mendorong tiap anggota keluarga untuk berkomunikasi secara jelas satu sama lain, mendidik anggota keluarga dalam prinsip perubahan perilaku, tidak menekankan kesalahan pada satu anggota akan tetapi membantu anggota keluarga apakah harapan terhadap anggota yang lain masuk akal. Pendekatan lain adalah terapi keluarga terstruktur. Terapis berusaha menemukan persoalan utama dari masalah subjek dalam konteks keluarga, bukan sebagai masalah individual.<sup>34</sup>

## **6. Menguatnya Media Dan Melemahnya Komunikasi Dalam Keluarga**

Teknologi yang telah memungkinkan terjadinya perubahan media komunikasi. Media komunikasi adalah sarana atau alat yang digunakan untuk

---

<sup>34</sup> Dini Fidyanti Devi, Mengatasi Masalah Komunikasi Dalam Keluarga Melalui *Strategic Family Therapy*, Jurnal Intervensi Psikologi Vol. 8 No. 2 Desember 2016, Universitas Muhammadiyah Malang, hal. 235.

berkomunikasi.<sup>35</sup> Keluarga adalah tiang penopang utama dalam menjalankan kehidupan terutama untuk tumbuh kembang generasi muda. Keluarga merupakan pendidik pertama dan garda terdepan untuk mewujudkan sumber daya manusia. Untuk itu dukungan total dari keluarga mampu melahirkan seolah-olah mukjizat dalam kehidupan mereka.

Perkembangan teknologi hingga perubahan sosial yang semakin berat pula. Akibatnya fungsi keluarga di tengah masyarakat menurun dalam menghadapi persoalan bangsa. Secara perlahan tetapi pasti pelemahan fungsi keluarga tersebut berdampak pada ketahanan keluarga dalam membentuk karakter dan mental bangsa. Perkembangan internet, konsumersime, lunturnya penghargaan, rasa hormat dan kepedulian terhadap sesama hingga persoalan peredaran narkoba, ketidakjujuran, korupsi serta radikalisme semakin menggerogoti fungsi keluarga. Belum lagi di sisi lain, globalisasi, meningkatnya individualisme dan semakin lemahnya kontrol sosial membuat beban yang dihadapi semakin besar.<sup>36</sup>

## **7. Karakteristik Komunikasi Intrapersonal**

Komunikasi intrapersonal berlangsung secara timbal balik, menurut Judy menyebutkan ada enam karakteristik yang menentukan kegiatan dapat disebut komunikasi interpersonal.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Dhita Prasanti, *Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital*, Jurnal Commed Vol 1 No 1 2016 (Universitas Pdjajaran), hal. 70.

<sup>36</sup> Muhammad Thariq, *Membangun Ketahanan Keluarga Dengan Komunikasi Interpersonal Building Family Security With Interpersonal Communications*, Vol. 3 (1) April (2017), (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia) hal 35.

<sup>37</sup> Jhosep A. Devito, *Komunikasi Antar Manusia*, hal. 234

- a. Komunikasi Interpersonal dengan diri pribadi (self). Berbagai persepsi komunikasi yang menyangkut pengamatan dan pemahaman berangkat dalam diri kita, artinya dibatasi oleh siapa diri kita dan bagaimana pengalaman kita.
- b. Komunikasi Interpersonal bersifat transaksional. Anggapan ini mengacu pada tindakan pihak-pihak yang berkomunikasi secara serempak menyampaikan menerima pesan.
- c. Komunkas intrerpersonal mencakup aspek-aspek isi pesan dan hubungan antar pribadi.
- d. Komunikasi interpersonal mensyaratkan adanya kedekatan fisik antara pihak-pihak yang berkommunikasi
- e. Komunikasi interpersonal melibatkan pihak-pihak yang saling bergantung satu dengan yang lainnya dalam proses komunikasi.
- f. Komunikasi interpersonal tidak dapat diubah maupun diulang. Jika kita salah mengucapkan sesuatu kepada patner komunikasi kita, mungkin kita dapat meminta maaf dan diberi maaf tetapi itu tidak berarti menghapus apa yang pernah kita ucapkan

#### **D. Kajian Tentang Kecanduan *Game Online***

##### **1. Definisi Kecanduan**

Definisi Kecanduan Untuk memahami mengenai kecanduan game online, maka perlu memahami mengenai arti kata kecanduan. Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obatobatan. Pertama, menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (sehingga lupa hal-hal yang lain).<sup>38</sup> Kedua, menurut Cambridge Dictionary kecanduan adalah menyukai sesuatu yang terlalu banyak dan melakukan atau memiliki itu secara berlebihan.<sup>39</sup> Jadi bisa disimpulkan bahwa kecanduan adalah sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal-hal yang lain.

Menurut KBBI kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran amat menggemari atau menyukai.<sup>40</sup> 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.<sup>41</sup> Sehingga mengganggu keberfungsian sosial, emosional dan sulit untuk dikendalikan.

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkan sehingga berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan misal kecanduan internet, televisi dan sebagainya.<sup>42</sup>

---

<sup>38</sup> 11 Kamus Besar Bahasa Indonesia, s.v. “candu.”

<sup>39</sup> <https://jurnal.media.neliti.com/media/publications/257119-pengaruh-kecanduan-game-online-siswa-sma-076d064a.pdf>

<sup>40</sup> Suharso Dan Ana Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang : CV Widyakarya, 2011), hal. 103.

<sup>41</sup> Soejipto, Berbagai Macam *Adiksi* Dan Penatalaksanaannya, *Psychological Journal*, Vol 23 No 1 (Anima: Indonesia 2007), hal. 84.

<sup>42</sup> Mimi Ulfa, “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja *Mabes Game Center Road Jalan Hr Subrantas Kecamatan Tampa Pekan Baru*” *Journal Sosiologi* Vol 4 No 1 2017, hal, 4.

## 2. 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*.<sup>43</sup> Internet dapat menyebabkan kecanduan ,salah satunya adalah Computer game addictice(berlebihan dalam bermain game). Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digenari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi.

Menurut Young dan Rogers durasi pengguna internet terbagi menjadi dua macam,yaitu : pengguna internet yang sehat, rata-rata penggunaannya mengakses internet sebanyak 8 jam perminggu. Sedangkan mereka yang di anggap bermasalah adalah pengguna yang menghabiskan waktu untuk berinternet selama 38,5 jam perminggu.<sup>44</sup>

## 3. 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 perngkat *game*, panadainya menyimpan uang jajan untuk bermain game, bahkan sampai berbohong dengan keluarganya.

---

<sup>43</sup> Andri Arifin Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online* (Jawa Timur.AE.Media Grafika,2018), hal. 8.

<sup>44</sup> Yong,K.S., Dan Rogers, R. C. “*The Relationship Between Depreasion And Internet Addiction Cyberpsychology & Behavior*” 1.1998, hal. 25-28.

Seseorang bisa di katakan kecanduan *game online* apabila sudah mengalami beberapa gejala berikut ini dan telah berlangsung selama 1 tahun atau lebih:

- Memiliki keinginan bermain *game* setiap waktu
- Merasa murung, stres, atau marah ketika tidak bisa bermain *game*
- Memerlukan lebih banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik
- Menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, belajar, atau bekerja
- Mengalami masalah di rumah, sekolah, atau kantor terkait kebiasaan bermain *game*
- Memiliki kebiasaan berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain *game*
- Menghamburkan uang untuk membeli *game*<sup>45</sup>

#### **4. Dampak Kecanduan *Game Online***

- a. Keterampilan sosial menurun
- b. Waktu terbuang sia-sia
- c. Kesulitan mengontrol emosinya seperti mudah merasa bosan, sedih, merasa mudah kekurangan sesuatu dan mudah marah.

---

<sup>45</sup> <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya>  
5juni2021 jam 23:12

Selain itu masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.<sup>46</sup>

## 5. Jenis-jenis Dampak

### 1. Dampak Positif

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik, positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada kesedihan, optimisme dari pada pesimisme.

Positif adalah keadaan jiwa seseorang yang dipertahankan melalui usaha-usaha yang sadar bila sesuatu terjadi pada dirinya supaya tidak membelokkan fokus mental seseorang pada yang negatif. Bagi orang yang berpikiran positif mengetahui bahwa dirinya sudah berpikir buruk maka ia akan segera memulihkan dirinya. Jadi pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

---

<sup>46</sup> Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya" Journal Psikologi Pendidikan Dan Konseling Vol 1 No 1 2015 (Sulawesi: Program Studi Bimbingan Dan Konseling, FKIP Universitas Tadulakno), hal. 84.

## 2. Dampak Negatif

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Berdasarkan beberapa penelitian ilmiah disimpulkan bahwa negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya.<sup>47</sup>

Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu

---

<sup>47</sup> <http://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/> (Diakses 27 Febuari 2021).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Dalam Skripsi penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. kualitatif bersifat deskriptif, cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif, proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan. Ciri peneliti kualitatif mewarnai sifat dan bentuk laporannya, karena itu disusun dalam bentuk narasi yang bersifat kreatif dan mendalam, menunjukkan ciri naturalistic yang penuh nilai otentik.

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, penelitian perlu menggambarkan kemungkinan, substansi data yang harus diperoleh, lingkup medan penelitian, serta prosedur dan taktik yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis dan penelitian.<sup>48</sup>

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

---

<sup>48</sup>Maryaeni, *Metode Penelitian Kebudayaan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara,2012), hal. 26.

bersifat induktif dan hasil kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>49</sup>

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik ingin meneliti dampak game online terhadap prilaku komunikasi (komunikasi interpersonal dalam keluarga) menggunakan metode penelitian lapangan pendekatan kualitatif deskriptif dengan berbagai aspek permasalahan.

## **B. Waktu dan Lokasi Pendekatan**

Waktu penelitian ini dilakukan oleh penulis maksimal selama satu bulan setelah mendapatkan SK Penelitian, mulai dari bulan April sampai dengan Mei. Lokasi penelitian dilakukan di Jalan Merawan 9 RT 23 RW 06 Kecamatan Ratu Agung Sawah Lebar Kota Bengkulu.

## **C. Informan Penelitian**

Dalam penulisan penulis menggunakan teknik yang digunakan dalam penentuan 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 di ambil tidak secara acak, tetapi ditentukan oleh peneliti.<sup>50</sup> Pertimbangan tertentu ini misalnya, orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti objek atau situasi sosial yang di teliti, anak yang bermain

---

<sup>49</sup>Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta,2014), hal.1.

<sup>50</sup>Portal Statistic, Teknik Pengambilan *Sampel Dengan Metode Purposive Sampling*. [Http://www.Portal-Statistik.Com/2014/02/Teknik-Pengambilan-Sampel-Dengan-Metode.Html](http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html) (Diakses Tanggal 27 Juli 2020)

game online di jl .merawan 9 berjumlah 21 orang namun yang lebih dominan hanya 6 orang saja yang di ambil. Kreteria Informan yang penulis teliti ialah:

1. Pecandu Game Online oleh Anak dengan durasi bermain 3-5 jam/hari dalam seminggu menghabiskan waktu 21-35 jam perminggu.
2. Umur anak mulai dari 11-16 tahun
3. Wilayah Jalan Merawan 9 RT 23 RW 06 Kecamatan Ratu Agung Sawah Lebar Kota Bengkulu.

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

Sumber data penelitian terdiri dari dua data adalah sumber data primer dan data sekunder. Sumber primer terdiri dari wawancara penulis secara langsung kepada Informan di Jalan Merawan 9 RT 23 RW 06 Kecamatan Ratu Agung Sawah Lebar Kota Bengkulu. Dan sumber data sekunder terdiri dari dokumentasi, dan observasi.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

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

##### **1. Observasi**

Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala peristiwa dengan bantuan alat untuk merkam/mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya (Morris). Dengan demikian, pengamat (Observer) menggunakan seluruh pancaindra untuk mengumpulkan data melalui interaksi langsung

dengan orang yang diamati.<sup>51</sup>Peneliti mengamati komunikasi antar anak dengan orang tua yang pecandu *game online* di meawan 9 sawah lebar.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah situasi berhadapan-hadapan antara pewawancara dan responden yang dimaksudkan untuk menggali informasi yang diharapkan, dan bertujuan mendapatkan data tentang responden dengan minimum bias dan maksimum efisiensi (Singh). Sementara Steward & Cash mendefinisikan wawancara sebagai sebuah proses komunikasi dyad (interpersonal), dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, bersifat serius, yang dirancang agar tercipta interaksi yang melibatkan aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan.<sup>52</sup> Wawancara merupakan dialog yang mempunyai tujuan tertentu. Wawancara biasanya dilakukan dengan pewawancara dan narasumber.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan oleh penulis untuk menjadikannya bukti yang akurat. Penulis mengambil dokumen berupa foto, video dan catatan lainnya.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah usaha untuk mengurangi suatu masalah atau focus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) Sehingga susunan/tatatan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknannya atau lebih jernih dimenegrti duduk

---

<sup>51</sup>Amir Syamsudin, *Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini Yogyakarta, Universitas Negeri* hal. 404

<sup>52</sup>Lukman Nul Hakim, (*Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit Review Of Qualitative Method: Interview Of The Elite*.Di Terbitkan Pada 14 Desember 2004). hal.167.

perkarannya. Data kualitatif merupakan sumber dari deskripsi yang luas 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.

Dalam penelitian kualitatif terdapat dua model analisis data yaitu analisis Milier 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 di peroleh disajikan dalam bentuk daftar katagori setiap data yang didapatkan dalam bentuk naratif.
3. Mengambil kesimpulan, proses lanjutan dari reduksi data dan penyajian data. Data yang disimpulkan berulang untuk menerima masukan penarikan kesimpulan sementara, masih dapat diuji dengan data lapangan.<sup>53</sup>

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

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

- b. Pemeriksaan Sejawat Melalui Diskusi

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

---

<sup>53</sup>Lexi J. Moeleong, *Metode Penelittian Kualitatif*, (Bandung; PT Remaja Rosadakarya, 2001,) hal. 178

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

c. Trianggulasi

Trianggulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Trianggulasi 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.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup>Lexi J Meoleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. hal.330

## BAB IV

### DESKRIPSI, TEMUAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah Sawah Lebar



**Gambar 4.1**

Kecamatan Ratu Agung, terdiri dari 8 Kelurahan yaitu: Kelurahan Tanah Patah, Kelurahan Kebun Tebeng, Kelurahan Sawah Lebar, Kelurahan Sawah Lebar Baru, Kelurahan Nusa Indah, Kelurahan Kebun Beler, Kelurahan Kebun Kenanga dan Kelurahan Lempuing. Kecamatan Ratu Agung, terdiri dari 9 Kelurahan. Salah satunya adalah sawah lebar.<sup>55</sup>

Pada tahun 1949an Sawah lebar dahulunya adalah sebuah sawah yang luas dari bawah permukiman warga dari Masjid Al-azhar, tebeng - danau dendam memang dulu semua sawah lebar dan luas memang saat itu

---

<sup>55</sup> Data Di Ambil Dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Ratu\\_Agung](https://id.wikipedia.org/wiki/Ratu_Agung), Bengkulu.

masyarakat yang tinggal di pemukiman Pekerjaanya sebagai petani yang bersawah. Dan belum banyak rumah yang di bangun. Dari situlah setiap warga atau orang yang *betanyo dari mano?* (bertanya dari mana?) Pasti di *kecekenyo*(katakanya) dari sawah . itulah asal musul di namokan sawah lebar. Dan seiring waktu berjalan banyak warga yang bangun rumah dan tinggal menetap tinggal sawah lebar. sawah lebar sekarang dari setadion, jalan meranti, Merawan, dempo dinamakan sawah lebar. Padahal duluya sawah lebar yang memang di katakan sawah lebar dari pemukiman bawah masjid al-azhar – dendam.<sup>56</sup> Dan sebelum ada gang merawan dulunya bernama gang Acik atau pohon acik (pohon yang berbuah asam) pohon yang paling *gedang* (besar) yang *ado* (ada) di sawah lebar dan saat itulah dulu asal mula gang acik yang kini sudah di ganti menjadi gang merawan oleh pemerintah setempat .

## 2. Letak Geografis

### a. Batas kelurahan

Utara : Kel.sawah Lebar Baru dan Tj. Agung

Selatan : Kel.Kbn.Tebeng dan Padang Jati

Timur : Kel.Kbn. Tebeng

Barat : Kel.Padang Jati

### b. Luas Kelurahan : 115 Ha

1. Luas Permukiman : 59,25 Ha

2. Luas Pekarangan : 21 Ha

3. Luas Perkantoran : 13,4 Ha

---

<sup>56</sup> Berdasarkan Wawancara Oleh Bapak Ruslan Koneng (71<sup>th</sup>) Selaku Masyarakat Setempat.

4. Luas Prasaranan Umum : 21,35 Ha

c. Jarak Kelurahan

**Tabel 4.1**

No	DARI IBU KOTA	JARAK	WAKTU
1	Kecamatan	1km	6 menit
2	Kota	1km	6 menit
3	Propinsi	2km	10 menit

Sumber Data: Wawancara dengan RT 23 Sawah Lebar tahun 2021

d. Keadaan Alam

Kondisi Alam Seperti wilayah Indonesia pada umumnya, kecamatan Ratu Agung beriklim tropis dengan curah hujan yang cukup tinggi. Vegetasi yang tumbuh di Kecamatan Ratu Agung berbagai tanaman perkebunan seperti karet, kelapa, kelapa sawit, dan lada. Di kecamatan ini juga tumbuh berbagai jenis buah-buahan seperti rambutan, manggis, durian, pisang, dll.

Kondisi alam di sawah lebar ini masi bisa di bilang terjaga karena di setiap minggunya daerah sawah lebar kususnya tempat tinggal memang ada rutinitas yaitu gotong-royong oleh masyarakat sehingga memang sawah lebar ini keadan kondisi alamnya masi terjaga dengan cukup baik.<sup>57</sup>

e. Pola Nafkah/ Mata pencaharian

Kondisi perekonomian masyarakat sawah lebar dapat dilihat bahwa mata pencaharian utama warga sekitar adalah petani yang menggarap

---

<sup>57</sup> Berdasarkan Dokumentasi Kantor Kelurahan.

sawah disekitar, tetapi tidak semua petani memiliki sawah tersendiri hanya sebagian dari mereka menggarap sawah milik orang lain dengan kesepakatan 10% dari hasil panen akan diberikan kepada si pemilik sawah. Dalam hal ini tidak semua masyarakat yang tinggal di sawah lebar berprofesi sebagai petani ada juga yang bekerja sebagai PNS/ASN, pedagang sayur, dan sebagainya.

### 3. Jumlah Penduduk

Berdasarkan data yang di peroleh , jumlah penduduk di swah lebar 8186 jiwa terdiri dari jumla laki laki 3973 jiwa dan jumlah perempuan 4213 jiwa dan jumlah KK 1948 jiwa dan RW 29 RT jumlah RW 7 RW. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel.

**Tabel 4.2**

No	INDIKATOR	JUMLAH
1	Jumlah Penduduk	8186 Orang
2	Jumlah Laki-Laki	3973 Oranng
3	Jumlah Perempuan	4213 Orang
4	Jumlah KK	1948 KK
5	Jumlah RT	29 RT
6	Jumlah RW	7 RW

Sumber Data: Wawancara dengan pegawai kelurahan Sawah Lebar tahun 2021

### 4. Kebudayaan/Tradisi

#### a. Suku

Suku setempat sawah lebar melilik ragam dari berbagai suku seperti suku serawai, lembak, melayu dan suku jawa dan campuran dari berbagai daerah di Indonesia.

b. Bahasa

Penduduk sawah lebar menggunakan bahasa bahasa serawai dan lembak dan campuran namun kebanyakan warga menggunakan bahasa melayu.<sup>58</sup>

c. Adat

Adat yang berlaku dalam masyarakat sawah lebar lebih tepatnya dimerawan 9 adalah adat yang sama saja dari Bengkulu. Pakaian pengantin suku Melayu Bengkulu terdiri atas pakaian pengantin pria dan pakaian pengantin wanita. Pakaian pengantin wanita terdiri atas kain lecap benang, kebaya panjang bertabur, kain glamor dan gelang, serta mengenakan *singal* atau perhiasan kepala (*mahkota*). Pengantin wanita juga memakai hiasan berupa kalung dan gelang , serta sepatu dengan kaos kaki sebagai alas kakinya.

Pakaian pengantin pria meliputi baju bertabur, sarung lipat, celana bertabur sampai lutut, serta mengenakan *songkok* (mahkota) dan *sunting*. Pengantin pria mengenakan beberapa perhiasan, seperti hiasan dada berupa *kalung sribulan* dan *emping*, hiasan pinggang bentuk pending, gelang dan keris, serta memakai kaos kaki dan sepatu.<sup>59</sup> Dan setiap adanya penyambutan ataupun acara Tari Sekapur Sirih yang biasa disebut juga tari persembahan menjadi pembuka salah satu tarian dari Bengkulu. Sama seperti dengan namanya, tari ini biasa digunakan untuk menyambut tamu. Dahulu, tari ini digunakan untuk

---

<sup>58</sup> Berdasarkan Wawancara Oleh Bapak Suardi Selaku Rt 23 Sawah Lebar Merawan 09.

<sup>59</sup> <https://Badanpenghubung.Bengkuluprov.Go.Id/Pakaian-Adat-Kota-Bengkulu/>

penyambutan raja atau pangeran. Dan saat ini, tarian Sekapur Sirih juga digunakan ketika acara pernikahan.

Tari Sekapur Sirih terdiri dari 5 penari atau lebih, biasanya dalam jumlah ganjil. Diiringi dengan musik perpaduan antara gong, kulintang, suling, dan redap. Alunan musik tersebut membawa mereka menari lemah gemulai dengan balutan busana dan atribut lain khas dari daerah Bengkulu.

Jumlah penari ganjil karena satu dari penari harus membawa lengguai. Untuk keselarasan bentuk, penari pembawa lengguai berada di tengah diantara yang lain. Lengguai tersebut biasanya diberikan kepada tamu agung sebagai bentuk penghormatan. warga sawah lebar juga menggunakan tari persembahan saat pernikahan Namun kini tari persembahan lebih di permudah lagi dan musiknya tidak harus menggunakan alat music yang harus di datangkan langsung antara gong, kulintang, suling, dan redap sebagian warga masyarakat lebih mepermudahnya dengan menggunakan CD (kaset). Karena lebih di permudah dengan menggunakan CD dan hemat biaya untuk acara pernikahan.

## **5. Deskripsi PS.Boy**

Ps.Boy terletak di jalan Merawan 9 RT 23 RW 06 Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu. tempatnya di dalam jalan merwan 9 dan bersatu dengan Bengkel Las mobil Endang.

Ps.Boy hanya berfungsi sebagai tempat bermain *game online*, seperti *game pubge,free fire, mobile legend, point blank* dan *game* lainnya.

## B. Temuan Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Informan

Informan atau teknik informan pada penelitian ini data yang terhimpun dari PS. Boy di Jalan Merawan 9, Sawah Lebar Ratu Agung terdapat 21 orang anak yang bermain *game online* akan tetapi penulis memilih 6 orang anak sebagai informan dalam penelitian ini, adapun informan nya yaitu:

**Tabel 4.3**  
**Data Informan**

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Agama	Pendidikan
1	Hafis Akmal Nasrula	12 Th	Laki-Laki	Islam	Sd N 62
2	Ahmad Zhaki	13 Th	Laki-Laki	Islam	Sd N 62
3	Ikhasan Daffa	13 Th	Laki-Laki	Islam	Smp N 21
4	Aprizal Zuasyah	16 Th	Laki-Laki	Islam	Sma N 1
5	Surya Muhammad Fajri	13 Th	Laki-Laki	Islam	Smp N 21
6	Rahmad persatiyo	16 Th	Laki-Laki	Islam	Sma N 1

Sumber Data: Wawancara dengan Informan PS. Boy di Jalan Merawan 9, Sawah Lebar Ratu Agung

**Tabel 4.4**  
**Data Aktivitas Informan Bermain *Game Online***

No	Nama	Durasi Main	Durasi Main Seminggu	Jenis Game	Orang yang mempengaruhi

		Sehari			
1	Hafis Akmal Nasrula	3-5jam	35 jam perminggu	Mobil legends	Teman
2	Ahmad Zhaki	3-4 jam	25-28jam perminggu	Free fire	Teman
3	Ikhsan Daffa	3-5 jam	35 jam perminggu	Free fire	Teman
4	Aprizal Zuansyah	3-5 jam	35 jam perminggu	Mobil legends	Teman
5	Surya Muhammad fajri	3-4 jam	25- 28jam perminggu	Free fire	Teman
6	Rahmad persatiyo	3-5 jam	35 jam perminggu	Mobil legends	Teman

Sumber Data: Wawancara dengan Informan PS. Boy di Jalan Merawan 9, Sawah Lebar Ratu Agung

## 2. Aktivitas Anak-anak Bermain

### a. Persepsi diri pecandu *game onilne*

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Hafis Akmal Nasrula :

“Ambo koh yuk idak pacak ndak nilai diri ambo kalo kecek ambo ambo koh cak ikolah, nakal iyo, kadang dengar kecekan mak, kadang idak kendak-kendak ambo nian yuk nta ngapo galak nian ambo koh kadang melawan gaek idak tau. Ambo idak tau kelebihan ambo yuk nian lah, banyak nian yuk kekurangan ambo koh perasaan, melawan iyo kadang nurut kadang idak”.<sup>60</sup>

<sup>60</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Hafis Akmal Nasrula (12<sup>th</sup>) (9 juni 2021)

( saya tidak bisa menilai diri saya karena saya merasa diri saya ya seperti ini. Saya ini orangnya seperti inilah, nakal terkadang saya tidak mendengarkan kata ibu saya dan kadang saya juga berfikir mengapa saya sering sekali melawan orang tua tanpa alasan. Saya tidak tau apa kelebihan yang ada di diri saya, banyak sekali kekurangan yang saya miliki saya sering membantah orang tua dan terkadang saya tidak mendengarkannya)

Hal yang sama disampaikan oleh Ahmad Zhaki:

“Ambo ko yuk itulah kalo di suru belajar malas nian udem tuh ntahlah kadang ngeyel apo separo kalu ado galo di ambo tapi idak termasuk maling. perasaan ambo ambo koh idak ado kelebihan yuk main game tulah kepandaian, kalu kekurangan ambo yuk ai ntahlah yuk kalu banyak ado segalo di ambo koh kalu tiap hari perasaan mak ambo ndk ngomel bae ”<sup>61</sup>

( saya ini orangnya malas belajar terkadang saya juga susah di atur mungkin di dalam diri saya semua ada kecuali maling. perassan saya,saya ini tidak ada kelebhan tapi kelebihan saya lebih ke main game, kalau kekurangan mungkin banyak dan saya setiap hari sering di omel dengan orang tua saya )

Selanjutnya hasil wawancara Ikhasan Daffa:

“Kalau saya menilai diri saya, ya saya seperti anak lainnya juga yang di pannggil kadang mersepon dan kadang tidak. Kelebihan saya mungkin lebih di dunia seni saya suka music dan saya suka menggambar saya juga pernah memnangkan lomba mengambar waktu tingkat sd. Kekurangan banyak saya sering tidak mendengarkan ibu saya dan masi sangat seiring melawan bahkan membantah sesuatu yang tidak saya suka padahal itu hal positif yang ibu sya berikan terhadap saya namun saya tidak suka.”<sup>62</sup>

Selanjutnya hasil wawancara Aprizal Zuasyah:

“Saya paling benci jika saya di tegur jika saya sedang asik bermain game karena menurut saya itu hal yang mengasikan, saya orangnya susah di atur dan masi sangat sering melawan orang tua saya bahkan saya sering rebut dengan adik saya. Kelebihan saya , saya bisa bermain gitar terkadang dari bermain gitar saya bisa

---

<sup>61</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zhaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>62</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhasan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

menghasilkan uang. Kekurangan mungkin saya sering membantah orang tua saya dan masi sangat susah di atur bahkan saya lebih banyak kekurangan dari padan kelebihan.”<sup>63</sup>

Kemudian hasil wawancara Surya Muhammad Fajri:

“Saya orangya pemalas selalu sering di marah oleh orang tua namun saya sering melawan juga. Saya tidak ada kelebihan saya juga tidak tau apa yang saya bisa lalukan. Kekurangan banyak saya sering melawan bahkan menangis jika tidak di berih uang”<sup>64</sup>

Sama hal dengan yang disampaikan oleh Rahmad persatiyo:

“Saya sering tidak mendengrkan orang tua saya berbicara bahkan saya sering sekali melawan dengan orang tua saya. Saya tidak punya kelebihan tapi saya mempunyai hobi bermain gitar. Sering sekali tidak mengkiuti aturan orang tua saya”<sup>65</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari 6 informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online tidak dapat menilai diri nya sendiri, hal ini disebabkan anak pecandu game online memiliki sifat yang berbeda-beda seperti mengeyel, melawan orang tua, dan lambat jika melakukan sesuatu yang disuruh oleh orang tuanya. Selain itu juga penulis melakukan wawancara kepada informan tentang bagaimana menilai kelebihan dan kekurangan serta pengalaman yang didapatkan. Berdasarkan hasil wawancara penulis dapatkan bahwa setiap anak memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

#### **b. Pengalaman anak pecandu *game online***

Berdasarkan hasil wawancara Hafiz Akmal Nasrula:

“Nama saya hafiz akmal nasrula,saya anak ke 2 dari 3 bersaudara nama ayah jhon rawadi lahir tgl 30-september -1981 pekerjaan ayah buru harian dan ibu saya yeti herayani lahir tgl 10-oktober-

---

<sup>63</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>64</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>65</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad Persatiyo (16<sup>th</sup>) (14 juni 2021)

1981ibu saya seorang ibu rumah tangga . Tantangan saya bermain game free fire ini yakitu berebut Rang/ pangkat dari grand master ke medical gelori. Peluang sebenarnya peluang di permaian game ini ada saya bisa mendapatkan uang jika saya menang turnamen, tapi disini saya hanya bermain game saja namun lama kelaman saya menjadi sangat sering dan tidak ingin lepas dari permaian tersebut.”<sup>66</sup>

Hal yang sama disampaikan oleh Ahmad Zaki:

“Saya anak bungsu nama ibu saya leni holmiyati lahir tgl 12 juli 1977 ibu saya ibu rumah tangga dan ayah saya Hendri H Tgl lahir 01 januari 1975 pekerjaan ayah saya PNS. Tantangaannya merebutkan kemenangan master kemudain grand master. Peluang bisa mendapatkan uang jika taruhan dan ikut lomba.”<sup>67</sup>

Selanjutnya Ikhsan Daffa:

“Saya lahir 16 juli 2008 dan nama ibu saya beti riani dan lahir tgl 07 juni 1977 pekerjaan ibu saya suwasta untuk ayah saya dia sudah bercerai dengan ibu saya dan saya tidak ingin menyebut nama ayah saya karena saya benci. Tantangan di dalam permaianan game ini pastinya melawan musuh dan mendpatkan tingkat tinggi. jika akun saya sudah gread master harga akun saya mungkin bisa di belih oleh orang dengan nominal jutaan rupiah”<sup>68</sup>

Hasil wawancara Aprizal Zuasyah:

“Saya anak pertama dari 2 beraudara ibu saya leni holmiyati lahir tgl 12 juli 1977 ibu saya seorang ibu rumah tangga dan ayah saya Hendri H Tgl lahir 01 januari 1975 pekerjaannya pns. Tantangan main game harus sangat sabar jika tidak bisa menguras emosi untuk melawan jenis lawan. Peluang bermain game ini sebenarnya ada saya pernah mengkiut turnamen lomba game waktu di bim namun belum menang jika saya menang saya bisa mendapatkan uang jutaan rupiah bahkan puluhan.”<sup>69</sup>

Wawancara dengan Surya Muhammad Fajri:

“Nama saya surya Muhammad fajri saya anak bungsu dari 3 bersaudrah saya lahir 16 mei 2008 dan ibu saya namanya muntina lahir tgl 16 mei 1978 pekerjaan ibu saya buru harian dan ayah saya

---

<sup>66</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Hafis Akmal Nasrula (12<sup>th</sup>) (9 juni 2021)

<sup>67</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>68</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>69</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

sudah meninggal dunia 4 tahun yang lalu. Tantangan melawan musuh untuk mendapatkan tingkat tinggi. Peluang menghasilkan uang jika mengikuti lomba.”<sup>70</sup>

Selanjutnya wawancara Rahmad persatiyo:

“Saya rahmad perastiyo dan saya dua bersaudarah ayah saya bernama zulkifli tgl lahir 19 agustus 1972 pekerjaannya pns dan ibu saya beti sulasni tgl lahir 27 maret 1983 ibu saya seorang ibu rumah tangga. Tantangan banayak sekali tantanganya memalwan musuh untuk naik rang harus bersabar jika tidak terkadang emosi anakan sangat meningkat kalau dari penliaian saya. Peluang saya pernah memnangkan lomba turnamen mobile legend dan mendapatkan uang sebesr 500.000 ribu dan di bagi oleh tim 1 tim terdiri 5 orang.”<sup>71</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari 6 informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu *game online* memiliki pengalaman serta latar belakang yang berbeda. Disini ada anak yang masih memiliki kemampuan dari bermain *game online* sehingga dapat memenangkan lomba lomba turnamen mobile legend dan mendapatkan uang sebesr 500.000 ribu.

### **3. Dampak Game Online**

#### **a. Komunikasi keluarga antara anak pecandu *game online* kurang baik**

Bedasarkan hasil wawancara penulis dengan Hafis Akmal Nasrula:

“Kalau saya berbicara dengan orang tua pasti ada respon, namun kadang respon yang saya dapat ocehan kadang nasehat.”<sup>72</sup>

Selanjutnya wawancara Ahmad Zhaki:

“Iya kadang di respon,kadang tidak di respon ”<sup>73</sup>

Hal yang sama disampaikan oleh Ikhasan Daffa:

---

<sup>70</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>71</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad Persatiyo (16<sup>th</sup>) (14 Juni 2021)

<sup>72</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Hafis Akmal Nasrula (12<sup>th</sup>) (09 juni 2021)

<sup>73</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

“Jarang saya tinggal bersama ibu dan kakek saya, terkadang ibu saya pergi dan saya di tinggal di rumah kakek mungkin komunikasi saya agak kurang .”<sup>74</sup>

Selanjutnya hasil wawancara Aprizal Zuasyah:

“Iya di respon walau terkadang respoannya agak terbilang kasar.”<sup>75</sup>

Selanjutnya Surya muhammad fadjri:

“iya Kadang-kadang”<sup>76</sup>

Kemudian wawancara Rahmad Persatiyo:

“Iya di respon walau terkadang agak kasar”<sup>77</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online terkadang ketika berbicara dengan anggota keluarga mendapatkan respon akan tetapi kadang repon yang di berikan oleh anggota keluarga kurang mendapatkan respon yang baik.

Selanjutnya, ketika anggota keluarga lain yang bicara apakah anak pecandu *game online* merespon. Berdasarkan hasil wawancara kepada dengan Hafis Akmal Nasrula:

“Kadang saya respon , tapi lebi sering saya acuh dan pura-pura idak dengar (tidak mendengar)”<sup>78</sup>

Selanjutnya wawancara Ahmad Zhaki:

“Jarang lebih sering acuh”<sup>79</sup>

kemudian wawancara Ikhasan Daffa:

---

<sup>74</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhasan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>75</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>76</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>77</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad Persatiyo (16<sup>th</sup>) (14 juni 2021)

<sup>78</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Hafis Akmal Nasrula (12<sup>th</sup>) (9 juni 2021)

<sup>79</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

“Jelas sangat jarang sekali walaupun saya respon mungkin tidak terlalu saya perdulikan”<sup>80</sup>

Hal yang sama di sampaikan oleh Aprizal zuasyah:

”Jarang saya orangya acuh dan lebih sering tidak terlalu peduli”<sup>81</sup>

Selanjutnya Surya muhammad fadjri:

“Jarang”<sup>82</sup>

Selanjutnya wawancara Rahmad Persatiyo:

“Tidak saya lebih tidak peduli , kecuali jika saya sedang lagi butuh saja.”<sup>83</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online Jarang merespon anggota keluarga ketika sedang berbica, lebih sering mementingkan diri sendiri di bandingan anggota keluarganya.

Selanjutnya, apakah anak pecandu *game online* merespon pesan tersebut secara langsung. Berdasarkan hasil wawancara kepada dengan Hafis Akmal Nasrula:

Mano pulo kendak amb bae, kadang kalo gaek ambo nyuruh belajar ambo tunda jangan kan belajar solat bae lalai makan,mandi bae ambo kadang galak lupu”<sup>84</sup>

(terkadang saya respon namun lebih keseringan saya acuh dan orang tua saya menyuruh saya untuk solat ,beljar sering saya tundah bahkan makan dan mandi saya tunda)

Hasil wawancara dengan Ahmad Zhaki:

“Jarang terkadang lebih sering saya tunda ”<sup>85</sup>

---

<sup>80</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhlasan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>81</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>82</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>83</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad Persatiyo (16<sup>th</sup>) (14 juni 2021)

<sup>84</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Hafis Akmal Nasrula (12<sup>th</sup>) (9 juni 2021)

<sup>85</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

Selanjutnya wawancara Ikhsan daffa:

“Tidak saya sangat jarang karena saya sering menunda jika di suruh”<sup>86</sup>

Hal yang sama di sampaikan oleh Aprizal Zuasyah:

“Jarang saya lebih sering mendudah pekerjaan sesuatu yang di suruh orang tau saya.”<sup>87</sup>

Kemudian wawancara Surya Muhammad fajri:

“tidak lebih sering di tunda”<sup>88</sup>

Selanjutnya wawancara Rahmad persatiyo:

“Saya sering menudah hal yang di suruh orang tua”<sup>89</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online lebih sering mendudah apa yang di sampaikan oleh anggota keluarga seperti menundah soalat,saat di suruh oleh anggota keluarga.

Selanjutnya, bagaimana anak pecandu game online menyampaikan pesan kepada anggota keluarga. Berdasarkan hasil wawancara kepada Ahmad Zhaki:

“Cara saya menyampaikan pesan langsung tapi kalau pesan tidak di respon saya sering marah”<sup>90</sup>

Hal yang sama di sampaikan oleh Aprizal zuasyah:

“Cara saya menyampaikan pesan kadang langsung tapi kalau pesan tidak di respon saya sering emosi”<sup>91</sup>

---

<sup>86</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>87</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>88</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>89</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad Persatiyo (16<sup>th</sup>) (14 juni 2021)

<sup>90</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>91</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

kemudian wawancara Surya Muhammad fajri:

“Menyampaikan langsung”<sup>92</sup>

Selanjutnya wawancara Ikhsan daffa:

“Kalau saya menyampaikan pesan langsung tidak melihat keadan”<sup>93</sup>

Hal yang sama di sampaiakan oleh Hafis Akmal Nasrula :

“Kalau saya melihat kondisi kadang tidak”<sup>94</sup>

Selanjutnya wawancara Rahmad perastiyo :

“Saya seling melihat kondisi, kadang tidak sesuai dengan suasananya”<sup>95</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online menyampaikan sesuatu sering tidak melihat kondisi, jika pesan yang di sampaiakan tidak di respon anak pecandu *game online* akan merespon balik namun tidak baik.

Selanjutnya, pesan apa yang di sampaiakn oleh anak pecandu game online kepada anggota kelurga. Berdasarkan hasil wawancara kepada Ahmad Zhaki:

“Pesan yang sering saya sampaikan ya, seperti meminta uang untuk kebutuhan saya”<sup>96</sup>

Selanjutnya wawancara Aprizal zuasyah:

“Pesan yang sering saya sampaikan ya, seperti meminta uang”<sup>97</sup>

Selanjutnya wawancara Surya Muhammad fajri:

---

<sup>92</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 junii 2021)

<sup>93</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>94</sup> Berdasarkan Hasil wawancara Hafis akmal nasrula (12<sup>th</sup>) ( 9 juni 2021)

<sup>95</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad perastiyo (16<sup>th</sup>)(14 juni 2021)

<sup>96</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>97</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

“Pesan yang sering saya sampaikan seperti meminta uang dan untuk jajan”<sup>98</sup>

Hasil wawancara dengan Ikhsan daffa:

“Pesan yang sering saya sampaikan kepada ibu saya meminta uang untuk membeli kuota dan belanja”<sup>99</sup>

Hal yang sama dikatakan oleh Hafis Akhmal Nasrula :

“Pesan yang sering saya sampaikan seperti meminta uang jajan”<sup>100</sup>

Selanjutnya wawancara Rahmad perastiyo:

“pesan yang sering saya sampaikan kalau saya membutuhkan sesuatu seperti kelaparan dan minta uang”<sup>101</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online lebih sering menyampaikan pesan ketika memngingan sesuatu yang ia butuhkan seperti meminta uang untuk membeli kuota dan jajan.

Selanjutnya, kapan anak pecandu game online menyampaikan pesan kepada anggota keluarga. Berdasarkan hasil wawancara kepada Ahmad Zhaki:

“Saya tidak melihat keadaan jika saya ingin menympaikan saya langsung sampaikan”<sup>102</sup>

Selanjutnya wawancara Aprizal zuasyah:

“Saya tidak melihat keadaan”<sup>103</sup>

Hal yang sama di sampaikan oleh Surya Muhammad fajri:

---

<sup>98</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>99</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhasan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>100</sup> Berdasarkan Hasil wawancara Hafis akhmal Nasurla(12<sup>th</sup>) (9 juni 2021)

<sup>101</sup> Berdasarkan Hasil wawancara Rahmad perastiyo (16<sup>th</sup>) (14 juni 2021)

<sup>102</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>103</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

“Pesan yang sering saya sampaikan seperti meminta uang dan untuk jajan”<sup>104</sup>

Hasil wawancara oleh Ikhsan daffa:

“Pesan yang sering saya sampaikan kepada ibu saya meminta uang untuk membeli kuota dan belanja”<sup>105</sup>

Kemudian hal yang sama di katakana oleh Hafis akmal nasula :

“pesan yang sering saya sampaikan ketika saya menginginkan sesuatu saja, memnita uang kadang meminta makan”<sup>106</sup>

Kemudian wawancara oleh Rahmad Perasetiyo :

“ Pesan yang saya sampaiakn mungkin sering meminta uang tanpa melihat keadaan. <sup>107</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online saat menyampaikan pesan tidak melihat situasi kondisi, mereka hanya mementingkan diri sendiri. Selanjutnya, pertimbangan anak penandu *game online* dalam menyampaikan pesan Berdasarkan hasil wawancara kepada Ahmad Zhaki:

“Tidak ada pertimbangan biasa saja kalau ayah baru pulang saya langsung menyampaikan walau terkadang ayah saya juga marah . Orang litak litak balik kerjo kau banyak nian ke endak (orang kecapekan pulang dari kerja saya banyak sekali menuntut ke inginan)”<sup>108</sup>

Kemudian wawancara Aprizal zuasyah:

“Tidak ada pertimbangan langsung”<sup>109</sup>

---

<sup>104</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>105</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>106</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Hafis akmal nasrula (12<sup>th</sup>) (9 juni 2021)

<sup>107</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad Perasetiyo (16<sup>th</sup>) (14 juni 2021)

<sup>108</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>109</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

Selanjutnya wawancara Surya Muhammad fajri:

“Saya kadang melihat keadaan kadang tidak melihat keadaan”<sup>110</sup>

Wawancara oleh Ikhsan daffa:

“kadang Melihat keadan kadang tidak”<sup>111</sup>

Hasil yang sama disampaikan wawancara Hafis Akmal nasurla :

“saya kadang melihat keadaan kadang tidak sesuai dengan keadaan”<sup>112</sup>

Selanjutnya wawancara Rahmad perstiyo:

“Saya kadang melihat kondisi dan keadaan kadang langsung saya sampaikan kadang saya tunda dulu”<sup>113</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online saat menyampaikan pesan ada yang mempertimbangkan dalam menyampaikan pesan dan ada juga yang tidak. Karena setiap anak memiliki sifat yang berbeda-beda sesuai kondisi yang terjadi. Selanjutnya, respon anak pecandu game online pada pesan yang sudah di sampaikan. Berdasarkan hasil wawancara kepada Ahmad Zhaki:

“Pesan yang sering di sampaikan kepada orangtua banyak tapi terkadang di diri saya kurang memahami walaupun itu sudah di nasehati dengan lembut, tapi tetap saja saya masi tidak mengikuti”<sup>114</sup>

Selanjutnya wawancara Aprizal Zuasyah:

---

<sup>110</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>111</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>112</sup> Berdasarkan Hasil wawancara Hafis akmal nasurla(12<sup>th</sup>)(9 juni 2021)

<sup>113</sup> Berdasarkan Hasil wawancara Rahmad perstiyo (16<sup>th</sup>)(14 juni 2021)

<sup>114</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

“Pesan yang sering di sampaikan banyak tapi terkadang di diri saya kurang memahami walaupun itu sudah di nasehati dengan lembut, tapi tetap saya masi tidak jarang mengikuti walau ada sedikit sedikit saja yang saya degarkan.”<sup>115</sup>

Kemudian wawancara Surya Muhammad Fajri:

“Pesan yang di sampaikan ibu dan kakak perempuan saya ada tapi kadang saya dengarkan kadang saya masi tetap melawan”<sup>116</sup>

Hal yang sama di sampaikan oleh Ikhsan Daffa:

“Pesan yang di sampaikan kepada saya kadang saya respon kadang tidak karena saya ini susah sekali di atur”<sup>117</sup>

Selajutnya wawancara Hafis Akmal Nasurla:

“Pesan yang di sampaikan kepada saya kadang saya dengar kadang saya acu kadang saya melawan dalam hati kalau tidak sesuai dengan saya”<sup>118</sup>

Wawancara oleh Rahmad perstiyo :

“Pesan yang sudah di sampaiakan orang tua kepada saya kadang saya dengar kadang tidak kadang kalau di nasehati saya juga merasa ada keshlahan tapi sering sesudah itu saya mulai lagi tidak menuruti ibartkan hari itulah , hari itula jugo kadang berubah eh, pas besokkny la mulai ngulang lagi bebal lah kalo di ibartkan”<sup>119</sup>

Bedasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu *game online* mendengarkan apa yang disampaikan oleh orang tua akan tetapi tidak melaksanakannya, meskipun disampaikan oleh orang tua secara lembut. Selanjutnya, respon orang tua pada pesan yang sudah disampaikan oleh anak pecandu game online.

Bedasarkan hasil wawancara orang tua Ahmad Zhaki& aprizal zuansyah:

“Kalau pribadi saya respon anak pasti kami dengarkan walau pun terkadang memang ananknya susah di atur, saya selalu memberikan nasihat namun kadang anak nnya tidak mendengar kan saya saya sering membentak dan menyubit teingganya agar mereka mendengarkan.”

---

<sup>115</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>116</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>117</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>118</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Hafis akmal nasurla (12<sup>TH</sup>) (9 juni 2021)

<sup>119</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad Perstiyo (16<sup>th</sup>)(14 juni 2021)

Selanjutnya wawancara orang tua Surya Muhammad Fajri:

“Kalau pribadi respon anak pasti di dengarkan”

Selanjutnya wawancara orang tua Ikhsan Daffa:

“Respon anak pasti di dengarkan walaupun masi sangat sering melawan saya dengarkan apa keluh kesannya ”

Wawancara orang tua Hafis Akmal Nasurla :

“Jelas saya dengar tapi dari anaknya memang susah di atur kadang melawan di nasehati melawan, besoknyo melakukan hal yang sama lagi kadang saya menyubitnya di karenakan dia melawan

Hasil yang di sampaikan oleh orang tua Rahmad perstiyo :

“Respon anak saya dengarkan terlebih dahulu apa yang ia mau kelu kesahnya saya pahami namun setelah saya respon balik anak saya tidak terima atas apa yang saya nasehti yang mengakibatkan anak saya melawan.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa orang tua anak pecandu *game online* lebih sering mendengarkan terlebih dahulu lalu merspon meskipun terkadang anaknya susah di atur.

#### **b. Kedekatan fisik anak pecandu *game online* dengan anggota keluarga kurang baik**

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ahmad Zhaki:

“Kau pribadi saya mungkin lebih dekat dengan ibu di bandingkan ayah karena ayah mungkin sibuk kerja.”<sup>120</sup>

Selanjutnya wawancara Aprizal zuasyah:

---

<sup>120</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

“Kau pribadi saya mungkin lebih dekat dengan ibu di bandingkan ayah karena ayah mungkin ibu saya ibu rumah tangga dan dia selalu ada”<sup>121</sup>

Wawancara Surya Muhammad fajri:

“Saya mungkin lebih dekat dengan ibu ayah saya sudah meninggal 4th yang lalu”<sup>122</sup>

Kemudian wawancara Ikhsan daffa:

“Kau pribadi saya mungkin lebih dekat dengan ibu di karena ibu saya sudah bercerai walau ibu saya agak sibuk”<sup>123</sup>

Selanjutnya wawancara Hafis Akmal nasurla :

“ Mungkin dari pribadi saya,saya lebih dekat dengan ibu di bandingkan ayah karena kalau ada masalah mungkin saya lebih cerita dengan ibu di banding ayah”<sup>124</sup>

Hal yang serupa wawancara dengan Rahmad perstiyo :

“kedekatan mungkin lebih ke ibu kalau ada masalah pasti ibu adalah tempat pertama saya bercerita kalau dengan ayah pasti sudah langsung marah bedan dengan ibu masi bisa di ajak kompromi agar ayah tidak tau masalah saya”<sup>125</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu *game online* lebih banyak dekat dengan ibu dibandingkan dengan ayah, karena ayah lebih sibuk dengan pekerjaannya atau bekerja sedangkan ibu selalu ada di rumah, terkadang ibu lebih memiliki toleransi kepada anak dibandingkan dengan ayah. Selanjutnya, tanggapan anak pecandu *game online* jika orang tua tidak ada di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ahmad Zhaki:

---

<sup>121</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>122</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>123</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>124</sup> Berdasarkan Hasil wawancara Hafis akmal nasurla (12<sup>th</sup>)(9juni 2021)

<sup>125</sup> Berdasarkan hasil wawancara Rahmad perstiyo (16<sup>th</sup>)(14 juni 2012)

“Tanggapan biasa-biasa saja karena mungkin orang tua sudah pamit mau pergi, jika orang tua pergi saya juga senang saya bisa pergi bermain”<sup>126</sup>

Selanjutnya wawancara Aprizal zuasyah:

“Tanggapan senang jika orang tua pergi saya juga senang saya bisa pergi bermain dan saya kadang juga di beri uang”<sup>127</sup>

Hal yang sama di sampaikan oleh Surya Muhammad fajri:

“Kalau orang tua saya tidak ada di rumah saya senang saya bisa pergi bermain”<sup>128</sup>

Wawancara oleh Ikhsan daffa:

“Tanggapan biasa-biasa saja karena mungkin orang tua sudah pamit mau pergi, jika orang tua pergi saya juga senang saya bisa pergi bermain”<sup>129</sup>

Kemudian wawancara dengan Hafis akmal nasurla :

“Senang kalau ayah dan ibu tidak ada di rumah saya bebas bermain bersama teman teman”<sup>130</sup>

Selajutnya wawancara dengan Rahmad perstiyo :

“ Ada rasa senang kalau ayah dan ibu tidak di rumah saya bebas main kesana ke sini dan saya juga mendapatkan uang dari mereka dan di tinggalkan makanan atau di belikan makan jika mereka pergi agak lama saya juga sesekali merokok di rumah bersama teman saya”<sup>131</sup>

Bedasarkan hasil wawancara diatas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa anak pecandu game online lebih senang jika orang tua tidak ada di rumah mereka lebih bebas jika orang tua pergi dan mereka bisa melakukan apa saja seperti pulang sesuaka hati

---

<sup>126</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ahmad Zaki (13<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>127</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Aprizal Zuasyah (16<sup>th</sup>) (11 juni 2021)

<sup>128</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

<sup>129</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>130</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Hafis akmal nasurla(12<sup>th</sup>) (9 uni 2021)

<sup>131</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Rahmad perstiyo (16<sup>th</sup>)(14 juni 2021)

mereka. Selanjutnya, tanggapan orang tua terhadap anak pecandu game onlen ketika tidak ada di rumah. Berdasarkan wawancara dari orang tua Ahmad zhaki dan Aprizal zuansyah :

“Tannngpan ibu : Kalau saya sebagai ibu saya sangat khawatir, belum lagi pulang nya jam berapa mainnya jam berapa,samapai-sampai saya cari keruma teman-temannya belum lagi ayahnya kalau pulang kerja tidak melihat anaknya bisa marah, kecuali kalau dia sedang sekolah masi bisa di pantau walaupun anak saya ini terbilang sangat nakal

Tanggapan ayah: Saya kalau anak belum pulang dari bermain pasti saya marah dan cemas”<sup>132</sup>

Hasil wawancara orang tua Hafis akmal sarula:

“Tannngpan ibu : saya sebagai ibu jelas saya sangat khawatir, jika anak belum pulang rasa cemas saya sering meningkat kadang saya serring bertnya kepada tetangga terlebih dahulu dan teman sepermainannya

Tanggapan ayah: Saya kalau anak belum pulang pasti saya marah belum lagi dia tidak izin kadang saya memukul, meyubit agar anak saya juga mengerti bahwa rasa kekhawatiran orang tua itu besar.”<sup>133</sup>

Kemudian wawancara Surya Muhammad fajri:

“Tannngpan ibu : Kalau saya sebagai ibu saya sangat khawatir, kalau anak belum pulang dari bermain atau pun ia tidak izin kadang jalau dia pulang terlalu sore ia juga sering di pukul dan di marah oleh odangnya(kakaknya) dan di nasehati ”<sup>134</sup>

Selanjutnya wawancara Ikhsan daffa:

“Tanggapan ibu : Saya sebagai ibu jelas saya sangat mengawatirkan anak saya. jika kesorean pulang ibu mana yang tidak mengkawtirkan anakkanya belum pulang, saya sering sekali menasehti jangan pulang kesoreann nak, solat jangan tinggal dan sebagainya lah bebal masi juga tidak menurut kadang saya juga

---

<sup>132</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara denga Orang tua Ahmad Zaki&aprizal zuansyah (11 juni 2021)

<sup>133</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara dengan orang tua hafis akmal nasula (12th) (9 juni 2021)

<sup>134</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara dengan orang Surya Muhammad Fajri (13<sup>th</sup>) (13 juni 2021)

sedih, anak saya sudah mulai tumbuh dewasa sudah mulai melawan. Nasehat yang sering saya sampaikan tu ibartkan idak di dengarkan lagi.<sup>135</sup>

Berdasarkan wawancara dengan orang tua rahmad perstiyo :

“Tanggpan ibu : Kalau saya sebagai ibu saya sangat khawatir, karena cuman pasti langsung saya cari di dekat dekat rumah”<sup>136</sup>

“ Tanggpaan Ayah : jelas kawatir kadang saya cari ketika saya ketemu saya nagsung suru pulang kadang anak saya saya pukul karena di nasehati masi tidak menurut”<sup>137</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa orang tua dari anak pecandu *game online* lebih khawatir terhadap anaknya terlebih lagi ketika anaknya tidak pulang kerumah tepat waktu yang mengakibatkan orang tua menjadi marah dan rasa kahwatir yang tinggi.

### **C. Pembahasan**

Setelah melakukan observasi dan wawancara tentang Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga Anak Pecandu *Game Online* Studi Kasus Sawah Lebar Kota Bengkulu, maka peneliti selanjutnya akan membahas hasil oservasi dan penelitian tersebut.

#### **1. Aktivitas Anak-anak dalam Bermain *Game Online***

Untuk memberikan penilaian terhadap diri sendiri, tentunya kita harus paham mengenai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari yaitu

---

<sup>135</sup> Berdasarkan Hasil wawancara dengan orang tua Ikhsan Daffa(13<sup>th</sup>)(10 juni 2021)

<sup>136</sup> Berdasarkan Hasil Wawancara Ikhsan Daffa (13<sup>th</sup>) (10 juni 2021)

<sup>137</sup> Berdasarkan Hasil wawancara dari orang tua rahmad perstiyo (16<sup>th</sup>) (14 juni 2021)

dengan cara menilai diri sendiri dari kekurangan dan kelebihan yang kita miliki. Banyak anak pecandu *game online* bingung terhadap dirinya ketika ditanya bagaimana cara menilai diri sendiri. Anak pecandu game online mengatakan bahwa kehidupan sehari-hari mereka itulah yang menjadi pengalamannya, yaitu bermain *game online*.

Selain itu, anak pecandu *game online* memiliki karakter susah diatur, keras kepala, bermalas-malasan ketika disuruh orangtua mengerjakan sesuatu. Hal ini disebabkan anak pecandu *game online* sudah dipengaruhi oleh permainan *game online* sehingga mempengaruhi sifatnya seperti mengeyel, melawan orang tua, dan lambat jika melakukan sesuatu yang disuruh oleh orang tuanya.

Selain itu orang tua dari anak pecandu game online sering memarahi anak-anaknya jika anaknya terlambat pulang kerumah, dan terkadang ada sebagian orang tua yang suka menuruti apa yang menjadi keinginan anak, sehingga anak merasa di manja seperti meminta uang jajan untuk bermain game online dan akhirnya anak membangkang.

Tidak hanya itu, ada anak *pecandu game online* yang memiliki pengalaman serta latar belakang yang berbeda. Disini ada anak yang masih memiliki kemampuan dari bermain *game online* yang berdampak positif yaitu dapat menghasilkan uang atau memenangkan lomba melalui game online. sehingga dapat memenangkan lomba lomba turnamen mobile legend dan mendapatkan uang sebesar 500.000 ribu.

## **2. Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Keluarga**

Komunikasi adalah aktivitas yang menjadi kebutuhan primer bagi kehidupan makhluk sosial, terutama di dalam keluarga. Komunikasi yang terjadi antara anak pecandu *game online* dengan keluarga sangatlah tidak efektif terutama terhadap orang tua. Anak pecandu *game online* lebih sering menghabiskan waktu bermain *game online* dibanding berkumpul dengan keluarga. Sebagian anak pecandu *game online* juga kurang mendapatkan perhatian atau kasih sayang dari orang tua nya sehingga anak pecandu *game online* merasa terasingkan di dalam keluarga, ia lebih suka menghabiskan waktunya bermain *game online*.

Hal ini dikarenakan sebagian orang tua dari anak pecandu *game online* sibuk dengan pekerjaan masing-masing, terutama seorang ayah, yang sibuk bekerja di kantor dan ibu sibuk mengurus pekerjaan rumah, sehingga anak tidak mendapatkan perhatian dan orang tua kurang memantau aktivitas anaknya. Tidak hanya itu, anak pecandu *game online* lebih banyak dekat dengan ibu dibandingkan dengan ayah, karena ayah lebih sibuk dengan pekerjaannya atau bekerja sedangkan ibu selalu ada di rumah, terkadang ibu lebih memiliki toleransi kepada anak dibandingkan dengan ayah.

Hal kebiasaan buruk yang dilakukan oleh anak pecandu *game online* lebih senang jika orang tua tidak ada di rumah mereka lebih bebas jika orang tua nya pergi dan mereka bisa melakukan apa saja seperti

pulang bermain game online sesuka hati mereka. Sedangkah, orang tua dari anak pecandu *game online* lebih khawatir terhadap anaknya ketika anaknya tidak pulang kerumah tepat waktu yang mengakibatkan orang tua menjadi marah dan memiliki rasa kahwatir yang tinggi. Hal ini yang menyebabkan komunikasi antara anak pecandu game online dengan keluarga berdampak buruk dan tidak ada kedekatan anak dengan orang tua nya.

## BAB V

### PENUTUP

#### 1. Kesimpulan

Berdasarkan dari wawancara penulis, dapat disimpulkan bahwa :

1. Aktivitas anak pecandu *game online* rata-rata tidak dapat menilai dirinya sendiri hal ini disebabkan anak pecandu *game online* memiliki sifat yang berbeda-beda seperti melawan dengan orang tua, lambat merespon bahkan anak pecandu *game online* sering lupa waktu dalam sehari anak pecandu *game online* bisa mengabdikan waktu untuk bermain *game online* 3 sampai 5 jam dalam sehari maka dalam 1 minggu anak pecandu *game online* menghabiskan waktu 25 jam sampai 35 jam dalam seminggu. Anak pecandu *game online* memiliki pengalaman serta latar belakang yang berbeda-beda dari 6 informan ada anak yang masih memiliki kemampuan bermain *game* sehingga dapat memenangkan lomba *turnamen mobile legend*.

2. Dampak *game online* terhadap perilaku komunikasi keluarga

Anak pecandu *game online* memiliki komunikasi *Interpersonal* yang kurang baik dengan orang tua, tidak ada kedekatan dengan orang tua, membangkang, sering tidak menuruti sangat susah diatur, hanya bisa meminta uang kepada orangtuanya, menghabiskan uang untuk bermain *game*. Terlebih lagi untuk menilai dirinya sendiri, anak pecandu *game online* tidak dapat menilai atau

mengenalinya seperti apa. Hal ini dikarenakan faktor pergaulan dan efek dari kecanduan bermain *game online*.

## **2. Saran**

Saran dari penulis untuk para anak remaja terutama untuk anak pencandu *game online*, kurang-kurangnya bermain *game online*, manfaatkan waktu sebaik-baiknya, jangan sampai melawan dengan orang tua karena bermain *game online*. Sedangkan untuk para orang tua agar lebih memperhatikan anak-anaknya, jangan sampai lengah dengan aktivitas yang dilakukan dengan anak, harus bisa berkomunikasi dengan baik kepada anak, mengajak, membujuk, menasehati dengan tegas dan kelembutan sehingga komunikasi atau pesan yang disampaikan dapat diterima oleh anak dan mendapatkan respon yang sesuai dengan keinginan orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hakki, Ahmad Sultra Rustan Nurhakki. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Amalia Dan Mhd. Natsir. 2018. *Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Dengan Kenakalan Remaja*, Universitas Negeri Padang.
- Andri Arifin Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo. 2018. *Jangan Suka Game Online* Jawa Timur: AE.Media Grafika.
- Devito, Jhosep A. 1997. *Komunikasi Antar Manusia*, Jakarta: Profesional Book.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Hakim, Lukman Nul. 2004. *Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit Review Of Qualitative Method: Interview Of The Elite*.
- Moeleong, Lexi J. 2001. *Metode Penelittian Kualitatif*, Bandung; PT Remaja Rosadakarya.
- Muhammad Budyatna Dan Leila Mona Ganiem. 2008. *Teori Komunikasi Antar Pribadi* Jakarta:Kencana Prenada Group.
- Budyatna, Muhammad. 2011. *Teori Komunikasi Antar Pribadi* (Jakarta:Kencana Prenada Group.
- Zamroni, Mohammad. 2009. Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan, Jurnal Dakwah, Vol. X No. 2, Juli-Desember. Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Thariq, H Muhammad. 2017 “Membangun Ketahanan Keluarga Dengan Komunikasi Interpersonal *Building Family Security With Interpersonal Communications*”, Vol. 3 (1) April Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia.

- Ulfa, Mimi. 2017. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Mabes Game Center Road Jalan Hr Subrantas Kecamatan Tampa Pekan Baru" *Journal Sosiologi* Vol 4 No 1.
- Maryaeni, 2012. *Metode Penelitian Kebudayaan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Soyomukti, Nurani. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta: AR- Ruzz Media.
- Effendy, Onong Uchjana. 1984. *Ilmu Komunikasi Dan Praktek* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Portal Statistic, *Teknik Pengambilan Sampel Dengan Metode Purposive Sampling*. [Http://www.Portal-Statistik.Com/2014/02/Teknik-Pengambilan-Sampel-Dengan-Metode.Html](http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html)(Diakses Tanggal 27 Juli 2020)
- Syahrhan, Ridwan. 2015. "Ketergantungan Online Game Dan Penangannya" *Journal Psikologi Pendidikan Dan Konseling* Vol 1 No 1. Sulawesi: Program Studi Bimbingan Dan Konseling, FKIP Universitas Tadulakno.
- Sugiono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Syamsudin, Amir. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini* Yogyakarta, Universitas Negeri
- Skripsi Nurlaela Mahasiswa Jurusan PPKN FIS Universitas Negeri Makassar Sangkala Ibsik,
- Suharso Dan Ana Retnoningsih. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: CV Widyakarya.
- Soejipto, 2007. *Berbagai Macam Adiksi Dan Penatalaksanaannya*, *Psychological Journal*, Vol 23 No 1 Anima: Indonesia.
- Mahadi, Ujang. 2011. *Komunikasi Keluarga (Model Alternatif Komunikasi Suami Istri)*, Bogor: PT. IPB Press.
- Rochman, Shoviani. 2021. "Hambatan Komunikasi Organisasi (Studi LPP TVRI Stasiun Bengkulu)", Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Insitiut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Darussalam, 2020. "Komunikasi Antar Pribadi Studi Orang Tua Dengan Pecandu Game Online Di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota

Bengkulu”, Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Insitiut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Mulyani, Dian Sri. 2021. *Pesan Verbal Dan Nonverbal (Pengantar Ilmu Komunikasi)*, Jurnal.

Devi, Dini Fidyanti. 2016. “Mengatasi Masalah Komunikasi Dalam Keluarga Melalui Strategic Family Therapy”, Jurnal Intervensi Psikologi Vol. 8 No. 2 Desember Universitas Muhammadiyah Malang.

Prasanti, Dhita. 2016. “Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital”, Jurnal Commed Vol 1 No 1 Universitas Pdjajaran.

Data Di Ambil Dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Ratu\\_Agung](https://id.wikipedia.org/wiki/Ratu_Agung), Bengkulu.

Izza, Faiq Khoridatul. 2019. “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keamanan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari”. Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.

Putri, Zulaikha Okta. *Pengaruh Game Online Terhadap komunikasi Sosial Pada Mahasiswa*.

Yong, K.S., Dan Rogers, R. C. 1998. “*The Relationship Between Depreasion And Internet Addiction Cyberpsychology & Behavior*”.

[Http://Digilib.Unila.Ac.Id/11650/8/New%20BAB%20II%20fajar.Pdf](http://digilib.unila.ac.id/11650/8/New%20BAB%20II%20fajar.pdf),  
(Diakses 22 Juli 2021).

[https://Semarang.Kompas.Com/Read/2019/10/19/13403171/3-Anak-Di-Semarang-Alami Gangguan-Jiwa-Akibat-Kecanduan-Game-Online](https://semarang.kompas.com/read/2019/10/19/13403171/3-anak-di-semarang-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game-online)  
(Diakses 22 Juli 2020).

[https://Kbbi.Web.Id/Dampak](https://kbbi.web.id/dampak), (Diakses Tanggal 20 Febuari 2021).

[Http://Repository.Poltekkes-Denpasar.Ac.Id/1861/3/4.%20BAB%20II.Pdf](http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/1861/3/4.%20BAB%20II.pdf),  
(Diakses Tanggal 20 Febuari 2021).

Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi (Edisi Revisi)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010,

[Http://Eprints.Umpo.Ac.Id/5425/3/BAB%20II.Pdf](http://eprints.umpo.ac.id/5425/3/BAB%20II.pdf), (Diakses 27 Febuari 2021) Hal 1

Ramadhan Iskandar, Fungsi Dan Tujuan Keluarga Serta Karakteristik Keluarga Yang Sakinah, Mawardah, Warrohmah,

<https://jurnal.media.neliti.com/media/publications/257119-pengaruh-kecanduan-game-online-siswa-sma-076d064a.pdf>

<https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya> 5juni2021 jam 23:12

<Http://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/> (Diakses 27 Febuari 2021).

Ike Junita, *22 Prinsip Komunikasi Efektif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2005 ),

## Biografi Penulis



Nama : hmadania, lahir di bengkulu 23  
Desember 1998  
bersaudara : 4  
Elisa adalah kakak  
keluarga : 3  
selalu  
jujur dan baik terhadap sesama .  
di TK seriwijayah , kemudian set  
Kota Bengkulu dan melanjutkan SEKOLAH DI SMPN 6 di tahun 2010. Selepas lulus  
SMP di tahun 2014. melanjutkan sma di SMA Muhammadiyah 1 Kota Bengkulu  
tamatan 2017 , Setelah tamat SMA saya Berkuliah di IAIN Jurusan Dakwah Prodi  
Komunikasi dan Penyiar Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan DAKwah .

L

A

M

P

I

R

A

N

## Turnitin Originality Report

Processed on: 05-Jul-2021 12:39 WIB  
 ID: 1615846868  
 Word Count: 10081  
 Submitted: 1

KPI 2021 By Elisa Kpi 2021

Similarity Index	Similarity by Source	
28%	Internet Sources:	27%
	Publications:	4%
	Student Papers:	14%

Include quoted Include bibliography excluding matches < 1% mode:  
 quickview (classic) report Change mode print refresh download

3% match (Internet from 09-Jan-2021) <a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">http://repository.iainbengkulu.ac.id</a>	■
2% match (Internet from 16-May-2020) <a href="https://zahrafahrani.wordpress.com/">https://zahrafahrani.wordpress.com/</a>	■
2% match (Internet from 09-Sep-2019) <a href="http://eprints.radenfatah.ac.id">http://eprints.radenfatah.ac.id</a>	■
2% match (student papers from 29-Apr-2021) Submitted to IAIN Bengkulu on 2021-04-29	■
2% match (Internet from 23-Nov-2018) <a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">http://digilib.uin-suka.ac.id</a>	■
1% match (Internet from 16-Nov-2020) <a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">http://repository.iainbengkulu.ac.id</a>	■
1% match (Internet from 17-Dec-2020) <a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">http://repository.iainbengkulu.ac.id</a>	■
1% match () Zamroni, Mohammad. "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN". "Al-Jamiah Research Centre", 2015	■
1% match (student papers from 01-Jul-2020) Submitted to Sogang University on 2020-07-01	■
1% match (Internet from 16-May-2021) <a href="https://pernustakaan.id/tarian-bengkulu/">https://pernustakaan.id/tarian-bengkulu/</a>	■
1% match (Internet from 05-Sep-2017) <a href="http://eprints.umpo.ac.id">http://eprints.umpo.ac.id</a>	■
1% match (Internet from 02-Apr-2021) <a href="https://journal.uil.ac.id/intervensi psikologi/article/download/8031/6986">https://journal.uil.ac.id/intervensi psikologi/article/download/8031/6986</a>	■
1% match (Internet from 30-Aug-2019) <a href="https://nadiakarima19.blogspot.com/2017/05/terapi-keluarga.html">https://nadiakarima19.blogspot.com/2017/05/terapi-keluarga.html</a>	■
1% match (Internet from 23-Jan-2021) <a href="http://repository.poltekkes-danpasar.ac.id">http://repository.poltekkes-danpasar.ac.id</a>	■
1% match (Internet from 04-Jul-2021) <a href="https://Badanpenghubung.Bengkuluprov.Go.Id/Pakaian-Adat-Kota-Bengkulu/">https://Badanpenghubung.Bengkuluprov.Go.Id/Pakaian-Adat-Kota-Bengkulu/</a>	■
1% match (Internet from 11-Mar-2019) <a href="http://repository.radenintan.ac.id">http://repository.radenintan.ac.id</a>	■