

**ANALISIS KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
ANTARA ORANG TUA DAN ANAK PECANDU GAME  
ONLINE DI DESA MUMBULSARI JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)



Oleh:

**MOCH RAFLI ALMADANI  
NIM: D20191124**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
DESEMBER 2023**

**ANALISIS KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
ANTARA ORANG TUA DAN ANAK PECANDU GAME  
ONLINE DI DESA MUMBULSARI JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Oleh:

**MOCH RAFLI ALMADANI**  
**NIM: D20191124**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Dosen Pembimbing



**Dr. Hj. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom**  
**NIP. 197207152006042001**

**ANALISIS KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
ANTARA ORANG TUA DAN ANAK PECANDU GAME  
ONLINE DI DESA MUMBULSARI JEMBER**

telah diuji dan diterima  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Hari : Selasa  
Tanggal : 12 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua

Achmad Faesol, M.Si.  
NIP.198402102019031004

Sekretaris

Anisah Prafitralia, M.Pd.  
NIP.198905052018012002

Anggota :

1. Dr. Minan Jauhari, M.Si.
2. Dr. Hj. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom.

Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawaizul Umam, M.Ag  
NIP.197302272000031001

## MOTTO

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

Artinya: Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Apabila engkau telah selesai (dengan suatu kebajikan), teruslah bekerja keras (untuk kebajikan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmu berharaplah.<sup>1</sup> (Asy-Syarh [94]:6-8)

Jika kamu lelah melangkah jangan berhenti dan memilih untuk tidak mencoba lagi. Kamu hanya perlu menepi sesaat untuk merebah dan melepaskan penat. Bila sudah waktunya berjalan, kembalilah untuk melangkah. Nggak papa pelan-pelan, asalkan sampai tujuan. (Edi Gunawan)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an, 6-8:94.

## PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillah saya ucapkan terimakasih banyak kepada Allah SWT telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta ayahanda Bambang Prayitno dan ibunda Huzaimah yang telah melahirkan saya ke dunia ini yang selalu melangitkan doa-doa baik serta penuh anugerah dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya sampai ditempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk ayah dan bunda.
2. Kakak dan adikku, Fikron Alkhair, dan Sulfia Wilda Almagfirah, Moch Ilyas yang telah memberi dukungan dan motivasi agar skripsi ini cepat selesai.
3. Terimakasih untuk keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun material.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini setelah berperang hebat melawan rasa malas. Selesaiannya skripsi ini penuh dengan perjuangan serta tidak lepas dari para perantara Allah yang begitu baik, dengan demikian setulus hati penulis haturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah.
3. Bapak Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I., selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Ibu Dr. Hj. Siti Raudhatul Jannah, S.Ag., M.Med.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga nya dalam memberikan masukan, arahan, dan saran kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menimba ilmu dibangku perkuliahan.
6. Sahabat 101 yang setia menemani kegundahan maupun keceriaan hari-hari dan tidak menghilang ketika aku dalam kesulitan.
7. Teman-teman Komunikasi dan Penyiaran Islam khususnya KPI O3 yang telah berperan banyak pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah.

8. Bapak Lurah dan masyarakat Dusun Krajan Desa Mumbulsari Kecamatan Mumbulsari yang telah memberi izin, membantu dan meluangkan waktunya untuk diwawancarai, terutama dalam memberikan data-data yang penulis butuhkan.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangannya, sehingga berharap para pembaca untuk memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap dengan tersusunnya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumber belajar bagi penulis, pembaca, dan semua pihak khususnya Almamater Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 16 Mei 2023

Penulis

## ABSTRAK

**Moch Rafli Almadani:** *Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Pecandu Game Online Di Desa Mumbulsari Jember.*

**Kata Kunci:** Kualitas Komunikasi Interpersonal, Orang Tua, Anak Pecandu Game Online

Kualitas komunikasi dapat diperkirakan melalui keefektifan dan kekuatan pesan yang disampaikan dan memiliki efek terhadap komunikan. Oleh karena itu, komunikasi yang memiliki kualitas bisa dilihat dari kejelasan pesan, tujuan pesan, keakuratan isi pesan dan mampu dipahami oleh komunikan. Sehingga peneliti ingin mengetahui kualitas komunikasi interpersonal pada anak pecandu *game online* di Desa Mumbulsari Jember melalui beberapa indikator yang telah disebutkan dalam definisi di atas.

Fokus penelitian ini adalah Bagaimana kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu *game online* di Desa Mumbulsari Jember?. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu *game online* di Desa Mumbulsari Jember.

Metode penelitian dalam skripsi ini merupakan penelitian secara deskriptif. Adapun pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada orang tua dan anaknya yang kecanduan *game online*. Kemudian analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dalam penelitian ini adalah analisis kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu *game online* di Desa Mumbulsari Jember. Komunikasi interpersonal yang baik terbentuk dari hubungan interpersonal yang baik diantara orang tua dan anak pecadu *game online*. Hubungan komunikasi interpersonal yang baik didukung dengan keterbukaan antara orang tua dengan anak pecandu *game online*, memiliki empati antara orang tua dengan anak pecandu *game online*, sikap mendukung terhadap anak pecandu *game online*, sikap positif saat berkomunikasi, dan kesetaraan yang dilakukan orang tua dengan anak pecandu *game online*. Komunikasi yang dilakukan orang tua bersama anak pecandu *game online* berupa komunikasi langsung (tatap muka). Dengan adanya komunikasi interpersonal yang baik dan terjaga dalam berkomunikasi menjadikan orang tua dan anak pecandu *game online* memiliki kualitas komunikasi yang baik dan efektif terhadap orang tuanya.





## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Istilah.....	8
F. Sistematika Penulisan .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	28
1. Analisis Kualitas.....	28
2. Komunikasi Interpersonal.....	30

3. Orang Tua dan Anak.....	48
4. Kecanduan Game Online.....	50
5. Dampak Bermain Game Online .....	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
A. Pendekatan Penelitian dan jenis penelitian .....	58
B. Lokasi Penelitian.....	58
C. Subjek Penelitian.....	59
D. Teknik Pengumpulan Data .....	59
E. Teknik Analisis Data .....	60
F. Keabsahan Data .....	61
G. Tahapan Penelitian .....	62
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	63
A. Gambaran Objek Penelitian .....	63
B. Penyajian Data dan Analisis .....	69
C. Pembahasan Temuan .....	86
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

**A. Konteks Penelitian**

Komunikasi yang efektif tidak hanya diukur dengan seberapa sering komunikasi dilakukan, tetapi juga diukur dalam kualitas komunikasi yang terjadi. Berkomunikasi dengan orang tua maupun orang lain itu adalah yang paling sering dilakukan oleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>2</sup> Di lingkungan keluarga, anak dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang tua atau anggota keluarga lainnya. Banyak kurangnya minat dalam komunikasi yang dilakukan oleh anak pecandu game online kepada orang tua. Kurangnya minat dalam komunikasi ini termasuk ketika orang tua berkomunikasi dengan anak-anak di era teknologi sekarang ini, banyak sekali anak-anak yang lebih peduli terhadap game online yang dimainkan.

Ada berbagai jenis game online yang ditawarkan khusus untuk pecinta game online. Ada berbagai jenis game online, dari game ringan hingga game berat yaitu jenis aksi. Game online yang paling populer saat ini adalah Mobile Legend, Garena Free Fire, PUBG Mobile serta banyak game online lainnya. Game online memiliki implikasi positif, tetapi lebih banyak implikasi negatif bagi konsumen.<sup>3</sup> Oleh karena itu, anak-anak harus dipantau tepat waktu agar tidak kecanduan game online yang menyebabkan kondisi yang tidak

---

<sup>2</sup> Muhammad Arfan Said, Nur Akbar A. Koja, M. Jufri Sukandi, "Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Remaja Pecandu Game Online MLBB Dengan Keluarga di Kelurahan Mareku" *Journal of Educational and Language Research* 2, No.8 (Maret, 2023): 5.

<sup>3</sup> Risqi Ardiyansyah, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020" *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial* 2, No.3 (November 2022): 381-389.

diinginkan. Anak usia di bawah 13 tahun membutuhkan perhatian lebih dari orang tuanya karena anak pada usia ini belum bisa membedakan apakah yang dilakukannya benar atau tidak.

Komunikasi dalam masyarakat telah mengalami transformasi ke arah yang lebih modern dan canggih, yang menimbulkan kebutuhan manusia akan akses informasi, hiburan, dan aktivitas internet. Perkembangan ini telah membawa kemajuan besar dalam teknologi, pertukaran informasi, dan hiburan, yang tidak terikat oleh kendala geografis atau waktu.

Demikian komunikasi interpersonal telah berkembang menjadi lebih luas dengan penggunaan berbagai platform online seperti Facebook, WhatsApp, Instagram, dan banyak lagi. Anak-anak dan remaja secara khusus telah menjadi pengguna utama dalam memanfaatkan media internet untuk berinteraksi.

Komunikasi interpersonal atau singkatnya berkomunikasi, menjadi suatu kebutuhan esensial bagi setiap individu. Manusia merindukan dan selalu berupaya untuk terhubung dan menjalin komunikasi dengan sesama.<sup>4</sup> Terutama dalam kehidupan keluarga yang menghabiskan waktu bersama setiap hari, terjadi beragam bentuk komunikasi antara orang tua dan anak, atau sebaliknya, yang melibatkan pertukaran pesan.

Peran orang tua dalam kehidupan keluarga, terutama terhadap anak pecandu game online, sangat penting. Kemampuan orang tua dalam menyampaikan pesan positif dan benar memengaruhi keterikatan anak

---

<sup>4</sup> A. Supratiknya, *Komunikasi Antarpribadi* (Depok: PT Kanisius, 2016) h. 9

pecandu game online pada nasihat mereka. Pesan positif ini juga membentuk keyakinan anak pecandu game online bahwa mereka mampu berhasil dalam tindakan mereka. Komunikasi yang kuat dari orang tua berperan besar dalam membentuk pola pikir anak, mempengaruhi apakah mereka merasa mampu atau tidak dalam menjalani suatu tugas.<sup>5</sup>

Komunikasi dalam lingkup keluarga memiliki peran esensial. Melalui komunikasi, tercapailah tujuan yang diinginkan, termasuk menjaga keharmonisan hubungan dengan anak-anak.<sup>6</sup> Ketika orang tua tidak mampu menciptakan lingkungan keluarga yang harmonis, timbul masalah seperti konflik antara mereka dan anak-anak. Hal ini dapat mengakibatkan retaknya hubungan, menciptakan kesenjangan yang semakin memperumit komunikasi, dan membuat anak mencari kenyamanan dalam bermain game online.

Kemajuan teknologi modern membuka peluang bagi anak-anak untuk terjerumus dalam dunia internet. Selain menggunakan internet untuk berkomunikasi, mereka juga cenderung mencari hiburan, seperti bermain game online bersama teman di luar rumah. Kecanduan bermain game online dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, termasuk kebiasaan duduk berjam-jam sambil memegang handphone. Banyak kasus menunjukkan bahwa kecanduan ini bisa mengakibatkan bolos sekolah, permintaan uang kepada orang tua dengan berbagai alasan, dan bahkan berbohong demi kesenangan bermain game online.

---

<sup>5</sup> 4 Ike Junita, 22 *Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2005) h. 21

<sup>6</sup> Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*, (Yogyakarta: Garaha Ilmu, 2012) h. 182

Karena alasan tersebut, anak perlu didorong, dipandu, dan dimotivasi oleh seseorang agar dapat mengembangkan potensinya. Mengingat anak lahir dengan kelemahan, bantuan orang lain menjadi kunci bagi mereka untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang normal. Oleh karena itu, dalam lingkup keluarga, diperlukan keterampilan dan tanggung jawab untuk memberikan pendidikan kepada anak.

Orang tua perlu mengontrol dan membatasi waktu bermain game online anak agar tidak menjadi kebiasaan berlebihan, serta memberikan bimbingan aktif dalam aktivitas tersebut. Pengawasan yang kurang dapat membuka peluang munculnya dampak negatif. Sayangnya, peran orang tua dalam membimbing anak pecandu game online semakin tergeser, mengakibatkan ketidakharmonisan dalam hubungan keluarga. Keterlibatan yang rendah dalam komunikasi langsung dapat membuat anak lebih fokus pada permainan online dengan meninggalkan interaksi yang dilakukan orang tua. Terkadang, orang tua merasa diabaikan karena dominasi game online dalam perhatian anak, yang berdampak pada kehilangan keharmonisan dalam keluarga.

Dalam hal itu, Orang tua perlu menetapkan aturan yang dapat mengendalikan penggunaan game online pada remaja rentan, sehingga dampak negatifnya tidak berlanjut hingga masa pertumbuhan mereka. Selain memberlakukan batasan, orang tua berperan penting untuk menjalin komunikasi interpersonal yang intens dengan anak-anak mereka, mempererat hubungan keluarga. Dengan bijaksana, orang tua dapat memberikan panduan

dan arahan kepada anak pecandu game online agar mereka mengambil manfaat positif dari keberadaan game online.

Orang tua awalnya berniat memberikan gadget kepada anak untuk keperluan pendidikan, namun seiring waktu, penggunaan teknologi tersebut beralih lebih ke arah hiburan. Akibatnya, anak pecandu game online merasa terjebak dalam kenyamanan yang diberikan oleh game online, dan kini tergolong sebagai pecandu. Di Desa Mumbulsari, anak pecandu game online sering menggunakan gadget selama kurang lebih 3 jam secara terus-menerus.

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran terhadap aktivitas harian mereka tanpa bermain game online. Anak pecandu game online cenderung memberontak dan menjadi pemarah jika dilarang bermain. Selain itu, terdapat dampak fisik seperti kelelahan mata, mata berair, dan postur tubuh yang bungkuk karena terlalu lama menunduk saat bermain game online. Radiasi layar gadget dapat merusak indera penglihatan. Secara psikis, kecanduan game online menyebabkan kesulitan tidur, kurang perhatian pada lingkungan sekitar, dan kecenderungan untuk malas beraktivitas.

Begitu pula di Desa Mumbulsari sangat ramai anak pecandu game online ketika orang tua memberikan arahan dan panduan yang unik pada anak mereka, karena setiap keluarga memiliki posisi, gaya, dan sifat yang berbeda. Tanggung jawab orang tua terhadap anak pecandu game online melibatkan memberikan bimbingan dan petunjuk untuk membantu mereka menghadapi kehidupan sehari-hari serta mempersiapkan anak pecandu game online untuk masuk ke dunia dewasa.

Dalam beberapa kasus, kebijakan orang tua memberikan kebebasan bermain game online kepada anak dapat mengakibatkan anak lupa pada waktu. Dampak buruknya mencakup ketidakpedulian terhadap waktu belajar, kegiatan keagamaan, komunikasi dengan keluarga, dan bahkan aspek dasar seperti waktu makan. Anak pecandu game online di Desa Mumbulsari cenderung menghabiskan waktu lebih banyak dengan permainan daring daripada berinteraksi dengan keluarga. Kondisi ini menyulitkan orang tua untuk berkomunikasi secara langsung dengan anak-anak mereka, karena anak pecandu game online lebih memilih koneksi dengan teman sebaya melalui game online. Dampak yang terlihat di Desa Mumbulsari, di mana banyak orang tua mengalami kesulitan berkomunikasi dengan anak pecandu game online yang terpeka pada game online, meskipun niat orang tua adalah menjauhkan anak dari ketergantungan tersebut. Akan tetapi, di Desa Mumbulsari tidak semuanya anak pecandu game online atau yang kecanduan game online itu memiliki komunikasi yang tidak berkualitas. Namun, ada sebagian anak pecandu game online atau yang kecanduan game online tetapi komunikasinya bersama orang tuanya sangat berkualitas bahkan anak pecandu game online tersebut sangat menghargai dan merespon dengan baik orang tuanya pada saat diajak berkomunikasi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti dan menganalisa penggunaan perilaku suatu komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online. Dari hal tersebut penulis tertarik



untuk meneliti Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Desa Mumbulsari Jember.

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditetapkan fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu Bagaimana kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Mumbulsari Jember?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Mumbulsari Jember.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat bagi para penulis, instansi, serta masyarakat :

#### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi informasi untuk memperluas cakrawala informasi bagi para ahli dan pembaca tentang sifat komunikasi relasional antara orang tua dan anak-anak yang bergantung pada permainan berbasis web di Desa Mumbulsari, Jember.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Penulis

- 1) Menambah wawasan kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Mumbulsari Jember.
- 2) Penelitian ini sebagai study dalam memperoleh gelar sarjana sosial.

### b. Bagi Lembaga

Memberikan komitmen yang diperhitungkan atau hipotetis kepada perusahaan adalah suatu metode untuk menyelesaikan informasi dan arahan dalam tindakan komunikasi interpersonal atau relasional.

### c. Bagi Pembaca

Eksplorasi ini diyakini benar-benar ingin memberikan gambaran data positif tentang sifat komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak-anak yang bergantung pada game internet kepada masyarakat umum dan pembaca..

## E. Definisi Istilah

### 1. Kualitas Komunikasi

Kualitas komunikasi dapat diperkirakan dari seberapa kuat dan efektif pesan yang disampaikan dan diterima dalam suatu kolaborasi. Dengan cara ini, komunikasi yang berkualitas terjadi ketika pesan yang disampaikan jelas, pasti diketahui, dan mencapai tujuan yang diinginkan komunikator.

## 2. Orang Tua

Orang yang diberi perintah oleh Allah SWT untuk mendidik anaknya dengan penuh tanggung jawab dan kasih sayang. Mereka mempunyai tanggung jawab besar dalam menangani pergantian peristiwa, perkembangan, pendidikan dan pengarahan anak-anak, dan sepenuhnya bermaksud menyiapkan mereka untuk kegiatan publik.

## 3. Definisi Anak

Anak adalah keturunan yang lahir dari hubungan resmi antara seorang pria dan wanita melalui pernikahan yang diakui baik dari segi agama maupun hukum. Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak menjelaskan bahwa anak dianggap sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa, yang juga memiliki hak dan martabat sebagai manusia seperti pada umumnya.

Jadi dapat disimpulkan, seorang anak adalah hasil dari ikatan sah antara suami dan istri, juga merupakan kelanjutan dari generasi sebelumnya, dan dianggap sebagai anugerah dari Tuhan yang perlu dilindungi, dididik, dan diberikan kasih sayang, karena mereka memiliki nilai yang sangat berharga.

Selanjutnya, anak-anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mereka yang merupakan keturunan langsung dari orang tua mereka dan berada dalam rentang usia sekitar 9 hingga 12 tahun, yang masih masuk dalam kategori masa anak-anak. Pada usia ini, mereka sudah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan diri mereka dan

orang tua mereka, berdasarkan pengetahuan yang mereka peroleh dari sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar. Pada tahap ini, mereka mulai mencari identitas mereka dengan bimbingan dari orang tua dan sekolah, dan akan segera memasuki fase perkembangan berikutnya.

#### 4. Pecandu Game Online

Pada kamus psikologis, pecandu atau kecanduan dijelaskan sebagai kondisi di mana seseorang merasakan ketergantungan fisik, serupa dengan ketergantungan pada suatu obat tertentu. Istilah kecanduan, atau addiction, juga umumnya digunakan dalam konteks klinis yang sering kali melibatkan tindakan berlebihan. Konsep kecanduan juga dapat diterapkan pada perilaku secara luas, seperti ketergantungan pada teknologi komunikasi informasi.

Sedangkan arti game online sendiri adalah permainan yang menggunakan teknologi *visual electronics* sebagai dasar. Penggunaan berlebihan dari game online dapat menimbulkan radiasi pada mata, yang dapat menyebabkan kelelahan mata dan gejala ringan seperti sakit kepala. Hal ini disebabkan oleh intensitas penggunaan media *visual elektronik* tersebut.

Ketergantungan pada bermain game online adalah bentuk adiksi yang bisa timbul jika seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu di dalamnya, dan ini dapat disebabkan oleh ketergantungan pada teknologi internet, yang dikenal sebagai Internet Addictive Disorder. Bermain game online berlebihan dapat memiliki risiko terhadap kesehatan jika tidak

diatur dengan baik, dan juga dapat memengaruhi perilaku anak pecandu game online, terutama dalam hal kemampuan berkomunikasi. Namun, dalam konteks saat ini, game online telah menjadi bagian yang umum digunakan dan digemari di internet, yang bisa memunculkan perasaan ketergantungan terhadap game.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Dalam konteks ini, disusun suatu sistematika penulisan yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan penyusunan skripsi. Berikut adalah susunan sistematika penulisan skripsi.

BAB I : Bagian ini berfungsi sebagai pendahuluan dan mencakup topik-topik seperti konteks masalah, bagaimana fokus penelitian, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metodologi yang digunakan. Kerangka pendahuluan ini akan menjadi dasar pembahasan bab-bab selanjutnya.

BAB II : Tinjauan penelitian sebelumnya dan studi teoritis dimasukkan ke dalam diskusi. Ini termasuk penyelidikan kecanduan game online, analisis kualitas, komunikasi interpersonal, dan definisi orang tua dan anak.

BAB III : Komponen metodologi meliputi strategi dan jenis penelitian, serta waktu, tempat penelitian, informan, profil informan, sumber data, metodologi pengumpulan data, analisis, dan validitas.

BAB IV : Kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dibahas, dan hasil studi serta pembahasan disajikan dalam bab ini.

BAB V : Bagian terakhir pembahasan adalah bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dengan permasalahan tentang komunikasi interpersonal ini dan untuk mengindari asumsi dari hasil penelitian, sebab peneliti perlu memberikan pemaparan beberapa peneliti yang hampir sama ini. Maka dalam hal tersebut peneliti menjabarkan penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dan berkaitan dengan judul penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa penelitian yang perlu diketahui, di antaranya skripsi yang berjudul:

1. Skripsi oleh Darussalam, mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Jurusan Dakwah, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, judul penelitian “KOMUNIKASI ANTARPRIBADI (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)”.

Persoalan yang dikaji menyelidiki kesulitan komunikasi relasional antara orang tua dan remaja yang bergantung pada permainan berbasis web di Rafif Web Bistro, Jalan Telaga Dewa, Kota Bengkulu. Inti dari eksplorasi ini adalah untuk memahami unsur-unsur komunikasi interpersonal di kalangan anak muda yang kecanduan game berbasis web di sini.

Strategi pemeriksaan yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan metodologi ekspresif subjektif, dengan menggunakan prosedur persepsi, wawancara dan dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan informasi. Investigasi informasi meliputi penurunan, pertunjukan, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan dalam komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak-anak yang bergantung pada permainan berbasis web, termasuk kualitas luar biasa dari setiap anak dan dampak dari iklim kehidupan dan teman dekat. Meskipun orang tua berupaya memberikan pesan-pesan positif, permintaan pekerjaan dan dampak lingkungan secara umum juga berperan.<sup>7</sup>

2. Skripsi oleh Yaserli Syahadaw, mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau, judul penelitian “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online di Warnet CS E-sport”. Kemajuan signifikan telah dicapai dalam penciptaan permainan elektronik, kadang-kadang dikenal sebagai permainan online, dalam beberapa tahun terakhir.

Hal ini terlihat dari perkembangan jumlah warung internet dan game center, tidak hanya di kota-kota besar, namun juga di desa-desa kecil. Kejadian ini lumrah terjadi, dan pertanyaan mendasar mengapa seorang anak muda tetap terus bermain di warnet meski sudah ditegur masih menjadi misteri.

---

<sup>7</sup> Darussalam, “KOMUNIKASI ANTARPRIBADI (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)” (Skripsi, Institut Islam Negeri Bengkulu, 2020)



Oleh karena itu, penelitian tersebut diberi judul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online di Kafe Internet CS E-Sport.” Tinjauan literatur mengacu pada studi dan teori komunikasi interpersonal. Strategi penelitian yang diterapkan di sini bersifat deskriptif dan kualitatif. Penelitian dirancang untuk mengamati, mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data, dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode utama pengumpulan data.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, ditentukan bahwa ketika orang tua dan anak melakukan komunikasi interpersonal dengan tujuan mengurangi kecanduan game online pada anak, anak memenuhi unsur komunikasi interpersonal yang pertama adalah sensasi, dan orang tua berperan sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan. Komunikasi, baik vokal maupun nonverbal. Kedua, anak tidak akan menolak karena mereka akan menafsirkannya sebagai perhatian orang tua. Terakhir, ingat. Anak-anak mungkin mengatur sendiri perilakunya dengan mengingat kekecewaan orang tuanya terhadap mereka jika mereka melampaui parameter permainan yang dapat diterima. Keempat, refleksi. Pemahaman yang dapat diterima oleh kedua belah pihak tercapai setelah pertukaran ide, keinginan, dan harapan orang tua yang luas dan berdiskusi.<sup>8</sup>

3. Skripsi oleh Vini Elvionita, mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Riau, dengan judul penelitian “Karakteristik

---

<sup>8</sup> Yaserli Syahadaw, "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online di Warnet CS E-sport" (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2019)

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

Kemajuan teknologi, terutama melalui internet, telah membawa dampak besar, salah satunya adalah melalui game online. Fenomena ini menyebabkan pemainnya terlalu fokus pada permainan dan melupakan kegiatan lainnya. Di Kampung Janji Raja, Desa Bangun Purba Timur Jaya, Kabupaten Rokan Hulu, anak-anak terlihat terindikasi mengalami kecanduan game online, yang berpotensi memberikan dampak negatif pada kehidupan mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menjalankan komunikasi interpersonal yang efektif sebagai upaya mengatasi kecanduan game online pada anak-anak mereka.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mencoba mencari tahu apa yang dialami oleh orang-orang yang mengambil bagian dalam penelitian ini. Dalam hal ini, orang tua mencoba untuk berbicara dan terhubung dengan anak-anak mereka untuk membantu mereka berhenti kecanduan game online.

Ada faktor internal dan eksternal yang bisa membuat anak menjadi kecanduan video game. Cara orang tua dan anak berbicara satu sama lain dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian lainnya karena setidaknya ada dua orang yang terlibat, situasi mempengaruhi percakapan, tujuan tidak selalu jelas, dan kata-kata tidak selalu digunakan. Tidak selalu ada kontak tatap muka, dan gangguan suara terkadang terjadi. Orang tua dan anak-anak berbicara satu sama lain adalah hal yang diharapkan karena

anak-anak yang kecanduan video game mengubah perilaku mereka dan cara mereka berhubungan dengan orang lain setelah berbicara dengan orang tua mereka. Hal ini menunjukkan bahwa membicarakan masalah mereka dengan anak telah membantu mereka berhenti kecanduan video game.<sup>9</sup>

4. Skripsi oleh Taufiq Idris, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, dengan judul penelitian “Komunikasi Interpersonal Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire Di SDN 056018 Batang Serangan Langkat” di mana penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana orang tua berkomunikasi secara interpersonal dengan anak yang kecanduan game online FreeFire.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, teori interaksionisme simbolik digunakan untuk menghubungkan permasalahan dengan teori dalam penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Tujuannya adalah untuk memberikan hasil data dan menampilkan fakta tentang bagaimana orang tua dan anak yang kecanduan game online Free Fire di SDN 056018 Batang Panggang Langkat saling berbicara.

Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lain secara terencana. Temuan penelitian menunjukkan bahwa model proses

---

<sup>9</sup> Vini Elvionita, “Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak” (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2022)

dua arah digunakan untuk percakapan interpersonal. Sebagai komunikator, orang tua mengirimkan pesan, memberikan informasi kepada anak, dan membantu mereka belajar, sehingga anak dapat secara efektif menerima informasi dan memberikan umpan balik. Selama percakapan ini, orang tua mendapatkan apa yang mereka inginkan dari anak-anak mereka dengan mendapatkan jawaban atau masukan dari mereka. Respons tersebut bisa berupa anak yang penurut, tidak peduli, atau bahkan marah.<sup>10</sup>

5. Skripsi oleh Ilham Kausar, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Prodi Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, dengan judul penelitian “Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dosen Dan Mahasiswa Dalam Proses Bimbingan Skripsi (Studi Komparatif Pada Prodi Kpi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Ar-Raniry Dan Prodi Ilmu Komunikasi Fisip Unsyiah)”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan kualitas pembimbingan skripsi antara KPI Program Studi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Unsyiah. Teknik kualitatif dengan jenis studi komparatif digunakan dalam penelitian ini. Purposive sampling digunakan untuk memilih dua profesor dan sepuluh mahasiswa dari setiap program akademik untuk berpartisipasi dalam penelitian. Wawancara dan catatan tertulis digunakan untuk mengumpulkan data ini, yang kemudian dianalisis berdasarkan hipotesis Fundamental Interpersonal Relations Orientations (FIRO).

---

<sup>10</sup> Taufiq Idris, “Komunikasi Interpersonal Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire Di SDN 056018 Batang Serangan Langkat” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021)

Berdasarkan temuan tersebut, terdapat masalah dengan kualitas interaksi interpersonal antara dosen dan mahasiswa di kedua program gelar tersebut. Tampaknya hanya transparansi yang berhasil. Efektivitas pembimbingan skripsi dan kualitas skripsi yang dihasilkan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kurang disiplinnya mahasiswa dalam menjaga waktu bimbingan, sulitnya mencari dosen pembimbing, kesulitan mahasiswa merumuskan masalah dari judul skripsi, mengonsep isi skripsi, mengoreksi teknik penulisan, penentuan metode penelitian, dan kurangnya motivasi dan minat siswa.<sup>11</sup>

6. Skripsi oleh Cicy Irana Dewi, mahasiswa Fakultas Dakwah, Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Kh Achmad Siddiq Jember, dengan judul penelitian “Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V dan VI di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif (MIMA) 01 KH. Shiddiq Jember”. Game online yang dimainkan melalui internet merupakan salah satu sumber hiburan yang digemari banyak orang, terutama kaum muda.

Mempelajari dampak game internet berat terhadap siswa berprestasi kelas lima dan enam Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif (MIMA) 01 KH. Siddiq Jember menjadi pusat penyelidikan ini. Tujuan penelitian ini mencakup mengetahui berapa banyak waktu yang dihabiskan orang untuk bermain game digital dan dampaknya.

---

<sup>11</sup> Ilham Kausar, “Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dosen Dan Mahasiswa Dalam Proses Bimbingan Skripsi (Studi Komparatif Pada Prodi Kpi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Ar-Raniry Dan Prodi Ilmu Komunikasi Fisip Unsyiah)” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019)

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan metode yang meliputi wawancara online, dokumentasi, dan observasi langsung dan online. Anak-anak luar biasa di kelas lima dan enam menghabiskan antara satu hingga tiga jam setiap minggu untuk bermain game online seperti Person Shooter Games dan Real Time Strategy.

Dua hingga tiga jam sehari dikhususkan untuk bidang akademis, dan ini di luar ekstrakurikuler seperti atletik, pengajian, dan tugas sebagai orang tua. Dampak negatifnya meliputi hilangnya waktu, masalah kesehatan, kecerobohan terhadap lingkungan, dan pemborosan, sedangkan dampak positifnya meliputi peningkatan semangat belajar, pemikiran terfokus, penguatan kerja sama, dan gangguan yang menyenangkan.<sup>12</sup>

7. Skripsi oleh Thalitadea Dewi Pangkerego, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan judul penelitian “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya”.

Eksplorasi ini menyelidiki proses komunikasi interpersonal di kalangan orang tua dan generasi muda pecandu gadget di Nyamplungan, Kecamatan Semampir, Surabaya. Strategi keterlibatan subjektif digunakan untuk mendapatkan informasi dan mengungkap realitas yang terkait dengan komunikasi interpersonal dalam situasi khusus ini. Hipotesis

---

<sup>12</sup> Cicy Irana Dewi, “Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V dan VI di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif (MIMA) 01 KH. Shiddiq Jember”. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kh Achmad Siddiq Jember, 2021)

interaksionisme simbolik digunakan sebagai alasan untuk menghubungkan permasalahan dengan hipotesis.

Dalam model komunikasi proses dua arah, komunikasi antarpribadi terjadi ketika orang tua sebagai komunikator mengirimkan pesan atau memberikan nasihat kepada anak, kemudian anak sebagai komunikator menerima, memproses, dan merespons.

Tujuan orang tua dalam komunikasi ini dapat tercapai dengan adanya respons yang bervariasi dari anak, seperti patuh, cuek, hingga pembentakan. Hasil penelitian ini menyarankan agar orang tua bersikap sabar, menggunakan komunikasi efektif, dan menciptakan hubungan harmonis dengan anak dalam menghadapi masalah gadget.<sup>13</sup>

8. Skripsi oleh Fiqri Firmansyah, mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul penelitian “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Midanutta’lim Kab Jombang”.

Penelitian ini mengeksplorasi fenomena game online yang menjadi favorit berbagai kalangan, termasuk siswa di MTs Midanutta’lim Jombang. Motivasi dan dampak dari bermain game online pada siswa kelas VIII menjadi fokus penelitian. Faktor eksternal seperti lingkungan, penghargaan, dan keinginan untuk menjadi pemain profesional, dan faktor internal seperti tantangan, rasa ingin tahu, kendali, dan fantasi adalah yang

---

<sup>13</sup> Thalitadea Dewi Pangkerego, “*Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya*”. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019)

memotivasi siswa. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh bermain video game online.

Hal ini meliputi siswa itu sendiri, keluarganya, dan lingkungannya. Informasi dari 20 siswa kelas VIII MTs Midanutta'lim dikumpulkan dengan menggunakan metode kualitatif seperti wawancara, observasi, dan laporan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih lanjut mengapa dan bagaimana siswa MTs Midanutta'lim bermain game online dengan mengajukan pertanyaan kepada mereka.<sup>14</sup>

9. Skripsi oleh Wildan Rizaldi, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul penelitian “Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat di Dusun Kraksan, Lumbungrejo, Tempel, Sleman”.

Game Online adalah Penelitian ini menyoroti permainan daring yang dapat menjadi sumber adiksi jika dimainkan berlebihan, khususnya di Dusun Krasakan. Adiksi diidentifikasi saat seseorang bermain game online lebih dari 3 jam sehari. Meskipun desa ini masih sangat terikat pada interaksi sosial, kehadiran game online mempengaruhi tingkat kepekaan remaja terhadap kegiatan bermasyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game online terhadap kepekaan sosial remaja di Dusun Krasakan. Jenis penelitian ini

---

<sup>14</sup> Fiqri Firmansyah, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Midanutta'lim Kab Jombang”. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023)



adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online di Dusun Krasakan tidak hanya bersifat negatif, melainkan juga memberikan kontribusi positif yang signifikan. Remaja di Dusun Krasakan dapat memberikan kontribusi beragam pada masyarakat setempat, dan respon terhadap kontribusi ini bervariasi sesuai dengan informan yang memenuhi kriteria penelitian.<sup>15</sup>

10. Skripsi oleh Rizky Amalia, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, Prodi Komunikasi Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, dengan judul penelitian “Pengaruh Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Anak Terhadap Perilaku Keagamaan DI RW 07 Tambun Rengas KEL Cakung Timur KEC Cakung KOTA Administrasi Jakarta Timur”.

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh komunikasi orangtua dengan anak terhadap perilaku keagamaan anak di RW 07 Tambun Rengas Cakung Jakarta Timur, penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya beberapa hambatan dalam nilai-nilai perilaku keagamaan anak, yang rata-rata belum bisa terrealisasikan dengan baik seperti tidak salam kepada yang lebih tua, yang berada di halaman atau rumah mereka, dan komunikasi interpersonal adalah keterbukaan.

---

<sup>15</sup> Wildan Rizaldi, “*Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat di Dusun Kraksan, Lumbungrejo, Tempel, Sleman*”. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

Penelitian ini bertujuan mengetahui adakah pengaruh komunikasi interpersonal orangtua dengan anak tersebut dalam perilaku keagamaan pada anak. Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah: (1) adakah pengaruh komunikasi interpersonal orangtua dengan anak terhadap perilaku keagamaan anak (2) seberapa besar pengaruh komunikasi interpersonal orangtua dengan anak terhadap perilaku keagamaan anak di RW 07 Tambun Rengas Cakung Jakarta Timur. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan metode pengambilan data berupa observasi, koesioner/angket, dan dokumentasi.

Komunikasi interpersonal humanistik dengan mengkaitkan teori pengungkapan diri (self disclosure theory) yaitu salah satu tipe komunikasi, di mana informasi yang dikemukakan oleh Sydney Marshall, dan Josep Devito. Kemudian variabel perilaku keagamaan pada anak ada 3 indikator iman, Islam, ihsan, Teknik pengambilan data dan analisis data adalah uji-uji validitas, reliabilitas, normalitas, linier, regresi linier sederhana, determinasi dan lainnya. Dengan menggunakan teknik Purposive Sampling seperti mendapatkan data dari responden dari objek peneliti.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) komunikasi interpersonal orangtua dengan anak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keagamaan anak karena thitung (8,341) lebih besar dari ttabel (0,2108) dengan signifikan 0,001 dan taraf signifikan 5% dengan presentase 86,314 %. (2) komunikasi interpersonal orangtua dengan anak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keagamaan di RW 07

Tambun Rengas Cakung Jakarta Timur dengan nilai rata-rata t tabel sebesar 34,25% dengan signifikan 0,001 lebih kecil dari 0,05 dengan presentase 49,13% jika anak berperilaku keagamaan menghadapi beberapa hambatan, maka komunikasi interpersonal orangtua dengan anak mempunyai pengaruh.<sup>16</sup>

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

No.	Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	<i>Darussalam, "KOMUNIKASI ANTARPRIBADI (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)" 2020</i>	strategi keduanya bertujuan teknik penggambaran subjektif dan berbicara tentang komunikasi intrpersonal antara orang tua dan anak-anak yang bergantung pada permainan online.	Lokasi di Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember.
2.	<i>Yaserli Syahadaw, Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online di Warnet CS E-sport'2019</i>	Subjek penelitian yakni anak.	Lokasi penelitian, di Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember.
3.	<i>Vini Elvionita, "Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak" 2022</i>	Jenis penelitian yang sama, yaitu deskriptif kualitatif.	Lokasi di Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember.
4.	<i>Taufiq Idris, "Komunikasi Interpersonal Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire Di SDN 056018</i>	Metode penelitiannya menggunakan metode deskripsi	Lokasi di Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Kecamatan

<sup>16</sup> Rizky Amalia, "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Anak Terhadap Perilaku Keagamaan di Rw 07 Tambun Rengas Kel Cakung Timur Kec Cakung Kota Administrasi Jakarta Timur". (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, 2023)

No.	Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
	<i>Batang Serangan Langkat</i> "2021	kualitatif dan fokus komunikasi interpersonal.	Mumbulsari, Kabupaten Jember.
5.	<i>Ilham Kausar, "Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dosen Dan Mahasiswa Dalam Proses Bimbingan Skripsi (Studi Komparatif Pada Prodi Kpi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Ar-Raniry Dan Prodi Ilmu Komunikasi Fisip Unsyiah)"</i> 2019	Fokus pada komunikasi interpersonal.	Subjek mengambil subjek Orang Tua dan Anak.
6.	<i>Cicy Irana Dewi, "Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V dan VI di Madrasah Ibtidaiyah Ma'Arif (MIMA) 01 Kh. Shiddiq Jember"</i> 2021	variabelnya game online dan metode penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah terletak pada teori, peneliti tersebut mengambil teori kultivasi. Sedangkan peneliti sekarang mengambil teori komunikasi interpersonal.
7.	<i>Thalitadea Dewi Pangkerego, "Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya".</i> 2019	Persamaan dari peneliti tersebut dengan peneliti sekarang terletak pada teori yaitu menggunakan teori komunikasi interpersonal.	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian sekarang adalah terletak pada objek penelitian.
8.	<i>Fiqri Firmansyah, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Midanutta'lim Kab Jombang".</i> 2023	Persamaan dari peneliti tersebut dengan peneliti sekarang terletak pada kajian yang dibahas yaitu perihal pecandu game online.	Perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti sekarang terletak pada fokus penelitian, penelitian tersebut fokus pada motivasi belajar siswa. Sedangkan peneliti sekarang fokus pada kualitas

No.	Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan
			komunikasi interpersonal orang tua dan anak.
9.	<i>Wildan Rizaldi, "Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat di Dusun Kraksan, Lumbungrejo, Tempel, Sleman".</i>	Persamaan dari penelitian ini adalah terletak pada variabelnya yaitu game online dan metode penelitian yang menggunakan metodologi penelitian kualitatif.	Perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti sekarang terletak pada objek penelitian.
10.	<i>Rizky Amalia, "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Anak Terhadap Perilaku Keagamaan di Rw 07 Tambun Rengas Kel Cakung Timur Kec Cakung Kota Adminsitrasi Jakarta Timur".2023</i>	Persamaan dari peneliti tersebut dengan peneliti sekarang terletak pada teori yaitu menggunakan teori komunikasi interpersonal.	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian sekarang terletak pada metode penelitian, peneliti tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif.

Jadi dapat disimpulkan dari tabel di atas kelebihan dari penelitian ini terletak pada kualitas komunikasinya, bagaimana cara komunikasi yang efektif, dan peneliti sekarang menemukan keunikan pada orang tua dalam membimbing anak nya yang kecanduan game online. Di mana penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti game onlinenya saja.

Penting bagi orang tua dan anak memiliki kualitas komunikasi interpersonal yang efektif dan baik agar dapat menjadi keluarga yang harmonis dan bermakna. Komunikasi tidak hanya dilakukan sesekali, jadi

orang tua terus menerus melakukan interaksi bersama anaknya yang kecanduan game online meskipun tidak menerima respon secara langsung dari anak tersebut.

Adapun komunikasi yang saya temukan dalam penelitian bahwa anak yang kecanduan game online memiliki kualitas komunikasi yang sangat baik terhadap orang tuanya serta sangat merespon orang tuanya pada saat berbicara secara langsung.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Analisis Kualitas**

Kemampuan orang tua untuk berkomunikasi secara efektif dengan anak mereka yang kecanduan game online sangatlah penting. Orang tua mengkomunikasikan petunjuk atau bimbingan kepada anaknya melalui komunikasi. Kualitas komunikasi yang efektif adalah hasil percakapan berkelanjutan antara orang tua dengan anak yang terobsesi dengan permainan, serta jawaban positif anak terhadap penjelasan, kritik, dan saran orang tua.<sup>17</sup>

Menganalisis sesuatu berarti menyelidikinya melalui data untuk mengetahui apa sebenarnya arti data itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Demikian pula kualitas adalah segala sesuatu yang dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan seseorang.

Komunikasi adalah elemen dasar dalam kehidupan manusia, memungkinkan hubungan dan pertukaran informasi antar individu. Setiap

---

<sup>17</sup> Muhammad Arfan Said, Nur Akbar A. Koja, M. Jufri Sukandi, "Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Remaja Pecandu Game Online MLBB Dengan Keluarga di Kelurahan Mareku" *Journal of Educational and Language Research* 2, No.8 (Maret, 2023): 5.

orang terlibat dalam komunikasi karena manusia secara alami adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dan saling ketergantungan satu sama lain.

Kualitas komunikasi melibatkan proses saling berinteraksi antara sumber pesan atau informasi dengan penerima pesan. Jika seseorang mengirimkan pesan kepada orang lain dan mendapatkan tanggapan, maka proses komunikasi dianggap efektif.

Kualitas komunikasi merupakan kegiatan fundamental manusia yang memungkinkan interaksi dan pertukaran informasi antarindividu. Setiap manusia terlibat dalam komunikasi, mengingat sifat sosialnya yang membutuhkan interaksi dengan sesamanya.<sup>18</sup>

Kualitas komunikasi melibatkan interaksi saling berbalas antara pengirim pesan atau informasi dengan penerima pesan. Jika seseorang menyampaikan pesan dan mendapatkan tanggapan dari penerima, dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi tersebut efektif.<sup>19</sup>

Kualitas komunikasi merujuk pada sejauh mana seseorang mampu membina dan merawat hubungan interpersonal yang positif melalui interaksi komunikasi. Pengukuran variabel kualitas komunikasi akan menggunakan skala yang mencakup aspek-aspek Devito (1997), seperti keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

<sup>19</sup> Widjaja. (2000). *Ilmu Komunikasi: Pengantar Studi*. Jakarta : Grasindo

<sup>20</sup> Devito, Joseph A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia (5th ed)*. Jakarta : Proffessionals Books.

Memahami kualitas berarti mengawasi hal-hal seperti orang, tempat, hal-hal yang mereka lakukan, dan layanan untuk memastikan hal-hal tersebut memenuhi atau melampaui apa yang diharapkan.<sup>21</sup>

## 2. Komunikasi Interpersonal

### a. Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi yang terjadi dalam konteks pertemuan langsung antara dua orang atau lebih, baik dalam setting terstruktur maupun di tengah kerumunan. Peran komunikasi interpersonal dalam mengubah sikap cukup signifikan, karena melibatkan proses berbagi informasi secara bersama-sama.

Peserta komunikasi membentuk kerangka pengalaman yang serupa, membangun pemahaman bersama mengenai makna informasi. Kualitas komunikasi tercapai ketika kerangka pengalaman peserta tumpang tindih, di mana individu dapat mengolah, menyusun, dan mengingat informasi dari lingkungannya.<sup>22</sup>

Komunikasi antara orang tua dan anak pecandu game online dianggap sebagai komunikasi interpersonal karena melibatkan aspek dialogis. Dalam konteks ini, orang tua dapat langsung menilai apakah pesan yang disampaikan diterima dengan baik oleh anak mereka. Melalui komunikasi interpersonal ini, orang tua memiliki kemampuan untuk mengubah sikap anak ke arah yang lebih positif. Secara sederhana, komunikasi interpersonal dalam penelitian ini dipahami

<sup>21</sup> Goetsch, David L. dan Stanley B. Davis. 2002. *Total Quality Management*, diterjemahkan oleh Benyamin Molan. *Total Kualitas Manajemen*. Jakarta: Prenhallindo

<sup>22</sup> Alo liliweri, *Komunikasi Antarpribadi*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1991), hlm.5



sebagai proses dialog antara orang tua dan anak pecandu game online, bertujuan untuk membimbing sikap anak agar terhindar dari dampak negatif game online.

Komunikasi interpersonal meliputi komunikasi antara orang tua dan anak dalam lingkungan keluarga. Komunikasi interpersonal dapat didefinisikan sebagai proses berbagi pesan antara dua individu atau lebih baik dalam suasana resmi maupun santai. Komunikasi interpersonal memerlukan kontak mata langsung antar peserta dan memerlukan pengungkapan pesan baik secara vokal maupun nonverbal, sehingga memungkinkan keberhasilan pemahaman dan partisipasi.<sup>23</sup>

Onong Uchyana Effendi juga menguraikan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan dua individu, yaitu komunikator dan komunikan, sebagai langkah penting dalam proses komunikasi.<sup>24</sup>

Pesan dapat dikirim dan diterima secara instan antara dua orang atau kelompok kecil, menurut Joseph A. DeVito. Ini disebut kontak interpersonal atau antarpribadi. Menurut Liliweri mengenai pengertian DeVito, komunikasi antarpribadi adalah suatu proses sosial dimana orang-orang saling mempengaruhi. Anda dapat mengirim pesan ke orang atau grup lain dan menerimanya, dengan efek instan dan umpan balik. Ini disebut komunikasi antarpribadi.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> De Vito, Joseph. 2009. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Profesional Books

<sup>24</sup> Effendy, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

<sup>25</sup> Alo liliweri. 1997. *Komunikasi Antar Pribadi*, Bandung: Citra Aditya Bak

## **b. Proses Komunikasi Interpersonal**

### 1) Berdasarkan perspektif komponensial

Dengan mengacu pada model komunikasi (DeVito, 1997):<sup>26</sup>

#### a) Pengirim-penerima

Komunikasi interpersonal memerlukan partisipasi minimal dua individu. Penggunaan istilah pengirim-penerima menekankan bahwa setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi berperan sebagai pengirim dan penerima pesan. Hal ini menyoroti bahwa pertama, komunikasi antarpribadi tidak terjadi dalam konteks intrapersonal atau pada diri sendiri. Kedua, fokus komunikasi antarpribadi adalah pada interaksi manusia, tidak melibatkan hewan, mesin, gambar, atau objek lainnya. Ketiga, komunikasi antarpribadi terjadi di antara dua individu atau sekelompok kecil orang.

#### b) Encoding-Decoding

Membuat pesan melibatkan mengubahnya menjadi "kode" dengan menggunakan huruf, angka, dan hal lainnya. Misalnya, decoding berarti mencari tahu apa arti surat tersebut. Setiap orang yang terlibat dalam kontak interpersonal akan menyandikan pesan tersebut karena setiap orang adalah pengirim dan penerima.

---

<sup>26</sup> DeVito, Joseph A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia (5th ed)*. Jakarta : Proffessionals Books.

c) Pesan-pesan

Dalam komunikasi antarpribadi, pesan-pesan dapat bersifat verbal, nonverbal, atau kombinasi dari keduanya.

d) Saluran

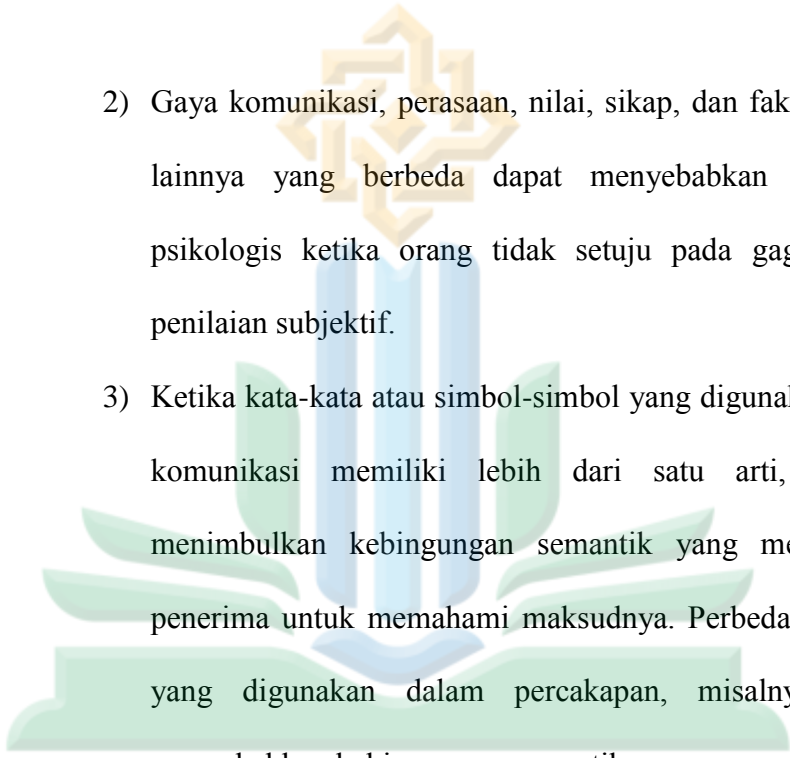
Melalui jalur kontak langsung ini, informasi dapat dikirimkan dari satu orang ke orang lain. Jika dibandingkan dengan pengaruh media arus utama, kekuatan persuasif komunikasi antarpribadi (satu lawan satu dan kelompok kecil) jauh lebih tinggi. Karena pesan disampaikan langsung kepada khalayak sasaran, manfaat ini akan timbul secara alami.

Komunikasi interpersonal, dimana kita berbicara dan mendengarkan (melalui sistem pendengaran penerima), adalah salah satu contohnya. Informasi yang dikirim hanya melalui penglihatan, seperti bahasa tubuh atau emosi wajah.

e) Gangguan (*noise*)

Berbagai bagian sistem transmisi dapat mengalami gangguan atau kebisingan. Dalam konteks pengiriman dan penerimaan pesan, kebisingan mencakup segala sesuatu yang menghalangi, baik fisik, mental, atau semantik. Halaman ini menjelaskan setiap jenis kebisingan atau gangguan.

1) interferensi aktual mencakup hal-hal seperti kebisingan, interupsi, jarak, dan hal-hal lain yang datang dari dunia luar dan menghalangi transmisi pesan yang sebenarnya.

- 
- 2) Gaya komunikasi, perasaan, nilai, sikap, dan faktor serupa lainnya yang berbeda dapat menyebabkan gangguan psikologis ketika orang tidak setuju pada gagasan dan penilaian subjektif.
- 3) Ketika kata-kata atau simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi memiliki lebih dari satu arti, hal ini menimbulkan kebingungan semantik yang menyulitkan penerima untuk memahami maksudnya. Perbedaan bahasa yang digunakan dalam percakapan, misalnya, dapat menyebabkan kebingungan semantik.

f) Umpan balik

Ketika orang berbicara satu sama lain, mereka terus-menerus memberi dan menerima umpan balik, baik secara lisan maupun nonverbal. Hal ini menjadikan umpan balik sebagai bagian penting dari komunikasi antarpribadi. Jenis umpan balik yang berbeda mempunyai efek yang berbeda pula. Umpan balik bisa netral, positif, atau buruk. Saat kita memikirkan dan merenungkan diri sendiri, kita juga mendapatkan umpan balik yang dapat membantu kita menjadi lebih baik.

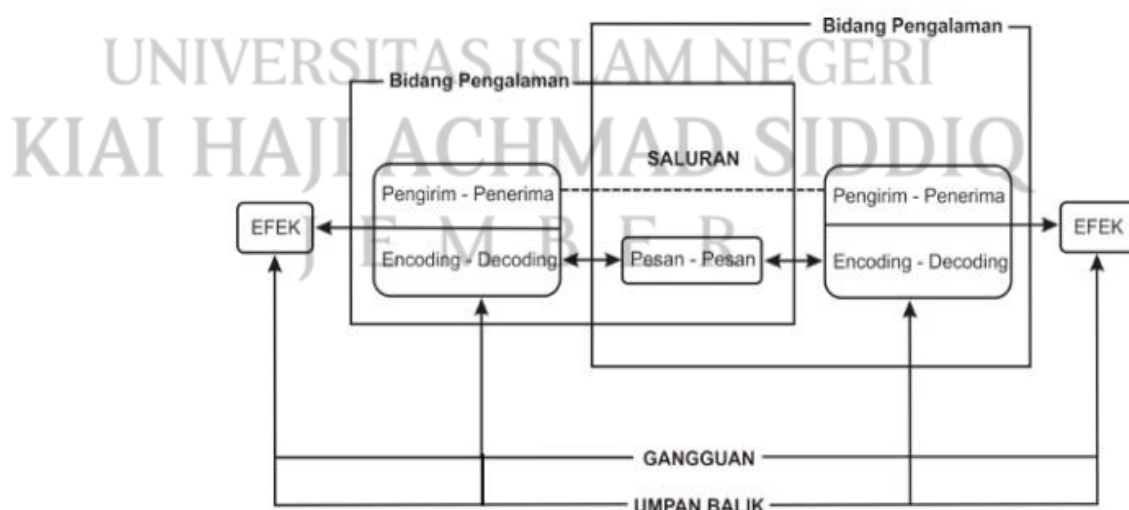
g) Bidang pengalaman (*field of experience*)

Bidang pengalaman antara pelaku komunikasi merupakan faktor kunci untuk meningkatkan kualitas komunikasi. Kesamaan pengalaman memperkaya interaksi,

sementara perbedaan dalam bidang pengalaman dapat menyulitkan komunikasi.

#### h) Efek

Proses komunikasi selalu berdampak pada satu atau kedua belah pihak, menghasilkan akibat baik positif maupun negatif. Contohnya, Setelah banyak berdiskusi dengan Rudi, Rani semakin teliti dalam mengikuti seminar "PIK". Jadi, jika dilihat dari segi komponensial, perkembangan, dan relasional, konsep komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut.



**Gambar 2.1**  
**Komponen-komponen Komunikasi Interpersonal Dalam Sebuah Model**

Ilustrasi tersebut menggambarkan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran makna antara orang tua dan anak yang terlibat dalam komunikasi. Individu yang terlibat dalam komunikasi tersebut berperan sebagai pengirim dan penerima pesan,

yang dapat disampaikan secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai saluran. Penerima melakukan decoding untuk memahami pesan dan kemudian mengirimkan umpan balik atau respon. Hambatan atau noise dapat terjadi pada pengirim, encoding, pesan, saluran, decoding, maupun pada penerima.

2) Berdasarkan dari perspektif proses pengembangan

Cara berpikir ini melihat komunikasi sebagai proses yang berubah seiring berjalannya waktu, dari yang bersifat impersonal menjadi bersifat pribadi atau langsung. Perkembangan ini mencakup keterlibatan aktor-aktor komunikasi. Pertemuan dengan orang lain biasanya diawali dengan membicarakan hal-hal mendasar seperti usia, pekerjaan, hobi, negara asal, tempat tinggal, dan lain sebagainya. Norma sosial yang diterima masyarakat menjadikan hal-hal yang masih belum bersifat pribadi. Ketika pembicaraan beralih ke topik yang lebih pribadi seperti kebiasaan, selera, seks, dan sebagainya, ini adalah contoh komunikasi interpersonal.

3) Komunikasi antarpribadi dari perspektif hubungan

Dalam perspektif ini, komunikasi antarpribadi didefinisikan sebagai interaksi komunikatif antara dua individu yang memiliki hubungan yang jelas di antara mereka. Dalam konteks masyarakat, komunikasi interpersonal merupakan bentuk interaksi antara individu-individu dalam masyarakat dengan tujuan mencapai tujuan pribadi tertentu. Penekanan khusus diberikan pada bagaimana komunikasi

antarpribadi terjadi, terutama dalam hubungan antara orang tua dan anak.

### c. Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Menurut Joseph A. Devito, kemandirian komunikasi interpersonal diartikan sebagai kemampuan untuk mencapai tujuan komunikasi sekaligus menciptakan hubungan yang sehat. Devito (1997: 259-264) mengusulkan lima sikap yang baik untuk dipertimbangkan ketika merencanakan komunikasi interpersonal.<sup>27</sup>

#### 1) Keterbukaan (*Openness*)

Seseorang dengan pola pikir menerima siap mendengarkan apa yang dikatakan orang lain dan berbagi informasi penting dengannya. Meskipun hal ini tidak berarti orang harus langsung membagikan kisah hidup mereka, hal ini berarti mereka akan jujur ketika orang lain perlu mengetahuinya.

Oleh karena itu, penerimaan adalah keinginan untuk membocorkan informasi rahasia secara langsung, asalkan tidak bertentangan dengan norma konsistensi. Sikap menerima ditunjukkan dengan keterlibatan yang tulus terhadap semua pesan perbaikan. Hindari menipu orang lain dan jangan pernah merahasiakan fakta penting. Memiliki pikiran terbuka adalah kualitas yang bagus untuk dimiliki ketika berinteraksi dengan orang lain. Sebab, dengan keterbukaan maka komunikasi

---

<sup>27</sup> Devito, Joseph A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia (5th ed)*. Jakarta : Proffesionals Books. h 259

interpersonal akan berlangsung secara jujur, transparan, dua arah, dan dapat diterima oleh semua orang yang berbincang.

2) Empati (*Empathy*)

Orang yang berempati dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, memahami apa yang dialaminya, dan mencoba memecahkan masalah dari sudut pandangnya. pandangan dari mata orang lain.

3) Sikap mendukung (*Supportiviness*)

Sikap mendukung diperlukan agar hubungan interpersonal dapat berjalan. Artinya setiap orang yang terlibat bersedia secara terbuka mendukung jalannya interaksi. Jadi, jawaban yang jujur dan wajarlah yang diharapkan, bukan jawaban yang bersifat defensif atau menghindari pertanyaan. Uraian gagasan bukanlah sebuah evaluasi melainkan sebuah cerita yang menggambarkan gagasan tersebut. Pada saat yang sama, pengambilan keputusan bersifat fleksibel dan tidak melibatkan tindakan berdasarkan terlalu percaya diri.

4) Sikap positif (*Positiveness*)

Sikap dan tindakan yang positif menunjukkan bahwa Anda memiliki sikap tersebut. Penting bagi orang-orang yang sedang berbicara satu sama lain untuk memiliki perasaan dan pemikiran yang baik dan menjauhi bias dan kecurigaan. Cara orang bertindak



harus sejalan dengan tujuan percakapan interpersonal. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan hal-hal nyata untuk rukun.

5) Kesetaraan (*Equality*)

Ketika dua orang berbicara satu sama lain, kesetaraan berarti keduanya dipandang memiliki tujuan, nilai, dan makna yang sama serta saling membutuhkan. Mungkin ada perbedaan dalam pendapatan, kecerdasan, usia, dan pengalaman, namun kesetaraan berarti mengakui dan menerima bahwa Anda berada pada level yang sama dengan orang lain, tanpa menjadi lebih baik atau lebih buruk. Saling menghormati, menyadari perbedaan kepentingan, mengakui pentingnya kehadiran orang lain, menggunakan komunikasi dua arah, tidak memaksakan kehendak, saling membutuhkan, dan menciptakan suasana komunikasi yang bersahabat dan nyaman merupakan tanda-tanda kesetaraan.

**d. Bentuk Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal dapat terjadi dalam berbagai bentuk.

Di antaranya:<sup>28</sup>

1) Dialog

Asal-usul kata "dialog" dapat ditelusuri hingga ke bahasa Yunani, di mana "Dia" berarti antara atau bersama, sedangkan "Legein" berarti berbicara, bertukar pikiran, dan berbagi gagasan. Dialog merupakan bentuk percakapan yang bertujuan untuk

<sup>28</sup> A. Anditha Sari, *Komunikasi Antar pribadi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012) h. 10

mencapai saling pengertian, pemahaman, dan kerjasama dalam memenuhi kebutuhan bersama. Pelaksanaan dialog yang efektif dapat menghasilkan dampak positif, baik pada tingkat individu dengan meningkatkan sikap saling pengertian dan penerimaan, maupun pada tingkat kelompok dengan mengembangkan kebersamaan, kehidupan yang damai, dan sikap saling menghormati.

## 2) Sharing

Sharing adalah proses pertukaran pendapat dan berbagi pengalaman yang melibatkan dua orang atau lebih. Dalam komunikasi ini, peserta saling berbicara mengenai pengalaman mereka, menciptakan pembicaraan yang melibatkan pertukaran pengalaman. Hasilnya adalah pertukaran pengalaman gegara bentuk sharing ini. Dalam komunikasi antarpribadi, sharing dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman diri dengan menerima berbagai masukan dari pihak lain.

## 3) Wawancara

Wawancara dalam konteks komunikasi adalah bentuk interaksi dengan tujuan mencapai suatu hasil. Baik pihak yang melakukan wawancara maupun yang menjadi obyek wawancara berperan aktif dalam pertukaran informasi. Proses wawancara melibatkan komunikasi saling berbicara, mendengar, dan

memberikan respons baik dari pihak yang mewawancarai maupun yang diwawancarai.

#### 4) Konseling

Komunikasi antarpribadi ini banyak diterapkan dalam berbagai sektor seperti dunia pendidikan dan perusahaan untuk membantu masyarakat. Umumnya, bentuk ini digunakan untuk memberikan dukungan kepada individu yang meminta bantuan dengan mendampingi mereka dalam menganalisis masalah, mengambil keputusan, dan menemukan solusi yang sesuai.

Pendekatan ini memungkinkan individu untuk menemukan cara yang tepat untuk melaksanakan keputusan mereka.

### e. Tujuan Komunikasi Interpersonal

#### 1) Mengenal diri sendiri dari orang lain

Komunikasi dengan orang lain memberi kita kesempatan untuk melihat dan belajar lebih banyak tentang bagian-bagian diri kita. Bekerja sama dengan orang lain membantu kita melihat dan memahami cara kita berpikir dan bertindak. Memberikan diri kita kepada orang lain dapat membantu kita melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, terbuka terhadap situasi baru, dan belajar lebih banyak tentang berbagai hal. Cara kita memandang diri sendiri sebagian besar didasarkan pada apa yang kita ketahui dan cara kita berbicara dengan orang lain.

## 2) Mengetahui dunia luar

Orang-orang dapat lebih memahami lingkungan sekitar mereka, termasuk benda-benda dan peristiwa-peristiwa, ketika mereka berbicara satu sama lain. Kita mempelajari sebagian besar dari apa yang kita ketahui dari interaksi dengan orang lain. Orang-orang berbicara satu sama lain, bukan media, untuk membentuk dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang mereka peroleh dari media. Saat Anda berbicara dengan teman, tetangga, rekan kerja, atau keluarga, Anda sering membicarakan hal-hal yang sedang diberitakan. Komunikasi dengan orang lain memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap nilai-nilai, keyakinan, dan harapan pribadi kita dibandingkan pengetahuan yang kita peroleh dari media.

## 3) Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi lebih bermakna

Sebagai makhluk sosial, manusia secara alami memiliki kecenderungan untuk mencari dan menjalin hubungan dengan sesama, tempat di mana mereka bisa berbicara, berbagi keluh kesah, mengungkapkan isi hati, dan sebagainya.

## 4) Mengubah sikap dan perilaku

Saat kita berbicara dengan orang lain, sering kali kita mencoba mengubah pikiran dan tindakannya dengan mengajaknya melakukan hal-hal seperti mencoba makanan baru, membaca buku tertentu, mendengarkan lagu tertentu, dan lain sebagainya. Dengan

kata lain, kita menghabiskan banyak waktu untuk mencoba membujuk orang lain melalui pembicaraan dengan mereka.

5) Bermain dan mencari hiburan

Melalui komunikasi interpersonal, kita berupaya mengatasi kebosanan dan ketegangan dengan cara seperti berbagi cerita dengan teman, mengulas anekdot, dan aktivitas sejenis.

6) Membantu

Ketika seseorang menggunakan komunikasi interpersonal, mereka membantu dan menasihati orang lain. Hal ini terjadi pada pekerjaan yang mempertemukan dua orang atau sekelompok kecil orang, seperti dokter, psikiater, psikolog, akuntan, perawat, dan lain-lain.

**f. Pentingnya Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal memainkan peran krusial dalam membentuk kebahagiaan hidup seseorang, seperti yang ditunjukkan oleh Johnson yang mengidentifikasi sejumlah peran yang dimainkan oleh komunikasi interpersonal.

- 1) Komunikasi interpersonal berperan dalam pembentukan aspek intelektual dan sosial individu. Seiring dengan perkembangan dari masa bayi hingga dewasa, ketergantungan dan komunikasi pertama terpusat pada ibu, kemudian meluas seiring bertambahnya usia. Kualitas komunikasi dengan orang lain memainkan peran kunci

dalam pembentukan perkembangan intelektual dan sosial seseorang.

- 2) Cara seorang anak berbicara dan berinteraksi dengan orang lain membentuk hubungan tersebut. Anak akan memperhatikan dan menuliskan bagaimana tanggapan orang lain ketika ia berbicara, baik disadari atau tidak. Cara orang memperlakukan anak memengaruhi perasaan anak terhadap dirinya sendiri. Orang dapat mempelajari dan memahami jati diri mereka serta mencari tahu siapa diri mereka dengan berbicara kepada orang lain.
- 3) Anak-anak perlu membandingkan pandangan mereka sendiri tentang realitas dengan pandangan orang lain untuk memahami dunia sosial di sekitar mereka dan melihat seberapa benar pemikiran dan gagasan mereka. Anda hanya dapat membuat perbandingan sosial seperti ini dengan berbicara dengan orang lain.
- 4) Cara kebanyakan orang berbicara atau berinteraksi dengan orang lain dapat berdampak pada kesehatan mentalnya. Hubungan dengan orang lain dipenuhi dengan masalah, hal ini dapat menyebabkan kecemasan, kesedihan, penderitaan, hingga pada akhirnya frustrasi. Jika individu tersebut mulai menarik diri dan menghindari interaksi sosial, rasa kesepian dapat menimbulkan penderitaan, yang tidak hanya merugikan secara emosional atau mental, tetapi juga berdampak pada kesehatan fisiknya.

Orang membutuhkan pengakuan dari orang lain sebagai bentuk konfirmasi untuk merasakan kebahagiaan, dimana orang tersebut diakui sebagai normal, sehat, dan bahagia oleh orang lain.<sup>29</sup>

#### g. Pandangan Islam Tentang Komunikasi Interpersonal

Pandangan islam tentang komunikasi interpersonal menekankan pentingnya berbicara dengan sopan, jujur, dan menghormati orang lain. Komunikasi yang baik harus membangun hubungan yang positif dan saling memahami, menghindari gosip, kebohongan, atau perkataan yang menyakiti. Islam juga mendorong untuk mendengarkan seksama dan memberikan nasehat yang baik secara bijak.

Tentu, berikut beberapa ayat Al-Quran yang berkaitan dengan pandangan islam tentang komunikasi interpersonal:

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَائِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا  
وَذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا  
الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا مِّنْكُمْ وَأَنتُمْ

مُعْرِضُونَ ﴿٢٠٦﴾

Artinya: “(Ingatlah) ketika Kami mengambil perjanjian dari Bani Israil, Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Selain itu, bertutur katalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah salat, dan tunaikanlah zakat. Akan tetapi, kamu berpaling (mengingkarinya), kecuali

<sup>29</sup> Roem, Elva Ronaning dan Sarmiati. 2019. *Komunikasi Interpersonal*. IRDH. Malang. Hal. 6

sebagian kecil darimu, dan kamu (masih menjadi) pembangkang.” (QS. Al-Baqarah: 83)<sup>30</sup>  
 Dalam surat Allah juga berfirman dalam surat Al-Hujarat ayat

11 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا يَسْخَرُوْا مِنْ قَوْمٍ عَسَىٰ اَنْ يَّكُوْنُوْا خَيْرًا مِنْهُمْ  
 وَلَا نِسَاءً مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ اَنْ يَّكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ ۗ وَلَا تَلْمِزُوْا اَنْفُسَكُمْ وَلَا  
 تَنَابَزُوْا بِالْاَلْقَابِ ۗ بِئْسَ الْاَسْمُ الْفُسُوْقُ بَعْدَ الْاِيْمَانِ ۗ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ  
 فَاُولٰٓئِكَ هُمُ الظَّالِمُوْنَ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olokkan itu) lebih baik daripada mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olok) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diolok-olok itu) lebih baik daripada perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela dan saling memanggil dengan julukan yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk setelah beriman. Siapa yang tidak bertobat, mereka itulah orang-orang zalim.” (QS. Al-Hujarat: 11)<sup>31</sup>

Dari ayat Al-Quran di atas ini menggaris bawahi pentingnya komunikasi yang baik, menghindari kata-kata buruk, menghormati orang lain, dan menghindari perilaku negatif seperti mencela atau berbicara dengan niat buruk.

#### **h. Komunikasi Orangtua dan Anak**

Chen menyatakan bahwa kualitas hubungan orangtua-anak tercermin dalam kehangatan, rasa aman, kepercayaan diri, afeksi positif, dan ketanggapan. Kehangatan menjadi elemen dasar yang

<sup>30</sup> Al-Qur'an, 1: 83.

<sup>31</sup> Al-Qur'an, 26:11.



membangun rasa cinta dan percaya diri pada anak, sementara afeksi positif meningkatkan mood untuk saling peduli dan responsif dalam hubungan tersebut, sesuai dengan prinsip-prinsip yang dijelaskan oleh Hinde.

- 1) Melakukan interaksi. Ada kalanya orang tua dan anak berbicara satu sama lain, sehingga membangun keintiman. Masing-masing interaksi ini membantu kita mengingat interaksi di masa lalu dan menantikan interaksi yang akan terjadi di masa depan.
- 2) Saling membantu baik orang tua maupun anak berkontribusi dan berperan dalam interaksi serta hubungan keduanya.
- 3) Memiliki sesuatu yang istimewa. Orang tua dan anak lain tidak bisa meniru hubungan orang tua dan anak karena unik dan melibatkan dua orang.
- 4) Menyikapi masa depan, karena hubungan orang tua dan anak bersifat langgeng, keduanya saling berperan dalam membentuk harapan yang tumbuh dalam ikatan mereka. Interaksi komunikatif di dalam keluarga dapat menciptakan rasa kepercayaan dan kehangatan bagi anak. Kualitas komunikasi yang positif akan membentuk pola asuh yang positif pula.<sup>32</sup>

Agar berhasil dalam mengajar anak-anak, Anda harus memperlakukan mereka dengan kasih sayang dan perhatian serta

---

<sup>32</sup> Sri Lestari, *Psikologi Keluarga Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Pada Keluarga*, (Jakarta: Kencana) 2016

memperlakukan mereka seperti subjek yang perlu diperhatikan, diajar, dipimpin, dan dicintai.

### 3. Definisi Orang Tua dan Anak

#### a. Definisi Orang Tua

Seperti yang diungkapkan Kartono, orang tua adalah seseorang yang sudah menikah dan mempunyai tanggung jawab, seperti ayah atau ibu dari anak yang dilahirkannya.<sup>33</sup>

Sebagai pendidik utama bagi anak-anak sebelum memasuki masa kanak-kanak usia dini, orang tua mempunyai kewajiban yang besar untuk memastikan bahwa anak-anak mereka dibesarkan dan dididik dengan baik.

#### b. Kriteria orang tua efektif

Orang tua yang merupakan wali yang layak bertindak dan bertindak agar anak-anaknya menjadi yang utama dalam rumah tangga.<sup>34</sup> namun justru memberikan ruang sebanyak-banyaknya bagi perkembangan kemandirian dan keterbukaan diri anak.<sup>35</sup>

#### c. Tanggung jawab orang tua terhadap anak dalam keluarga

Jadi, setiap anak berpotensi mengembangkan sifat-sifat karakter yang bergantung pada keadaannya saat ini. Jadi, kepedulian keluarga sangat penting untuk menjadikan anak kuat di masa depan. Setiap anak dilahirkan dengan keterampilan dan kebutuhan yang mereka perlukan

<sup>33</sup> Kartini, Kartono. *Peran keluarga memandu anak*. (Jakarta: Raja Wali Press, 1952), h.

<sup>34</sup> Thomas Gordon. *Menjadi Orang Tua Efektif*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2009) h.101

<sup>35</sup> William Crain, *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi*, Terjemahan Santoso. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007) h.40

untuk tumbuh secara mental. Selain itu, setiap anak dilahirkan dengan karakternya masing-masing. Dengan demikian, setiap anak dapat membentuk sifat-sifat perilaku yang dibentuk oleh lingkungannya. Maka pentingnya pengasuhan orangtua memegang peran utama.

Sebagai pemimpin, orang tua harus memastikan bahwa mereka dan keluarga siap membantu anak-anak mereka tumbuh dan berkembang di masa depan, karena perguruan tinggi pun tidak bisa menjanjikan bahwa suatu pasangan akan memulai sebuah keluarga. Karakternya setelah kembali bersama keluarganya. Akibatnya, pendidikan di luar rumah hanya merupakan perpaduan antara pengajaran keluarga dan sekolah. Kita tidak dapat menyangkal bahwa keluarga itu ada karena hal ini.

d. Peran orang tua

Dalam keadaan tertentu, orang tua menemukan sikap dan perilaku yang kurang tepat dalam pendidikan anaknya, misalnya orang tua membiarkan anaknya pergi tanpa pamit, bermalas-malasan di pinggir jalan, atau begadang di malam hari karena melakukan hal-hal yang tidak relevan. Mereka menghabiskan banyak waktu untuk mengolok-olok satu sama lain dan saling melontarkan kata-kata kotor. Orang tua hendaknya diperbolehkan menggunakan waktu di rumah untuk mendidik anak-anaknya.

e. Definisi anak

Menyinggung rujukan Kata Besar Bahasa Indonesia, arti etimologis anak dapat diartikan masih kecil atau belum dewasa.<sup>36</sup> Tentu saja, ini akan menjadi kewajiban mendasar para wali untuk mengarahkan dan mendidik anak-anak mereka sebaik mungkin.

Berbicara dengan anak secara menarik, dengan kata-kata yang tepat, akomodatif. Jadi anak-anak yang masih dalam tahap awal menjalin koneksi akan menjadi orang-orang baik dan juga akan terbentuk karakternya ketika anak tersebut berubah usia dan menjadi dewasa.

#### 4. Kecanduan Game Online

Seseorang yang ketergantungan adalah seseorang yang suka menindaklanjuti sesuatu. Sesuai KBBI, pecandu adalah penggemar. Ketergantungan berasal dari kata candu yang mengandung arti suatu kecenderungan atau kepentingan sampingan yang tidak dapat dipisahkan dari apapun. Seseorang dianggap ketergantungan jika ia memainkan atau mencapai sesuatu yang disukainya secara konsisten dan merasakan sensasi kemajuan setelah menyelesaikannya.<sup>37</sup>

Akbar mengatakan, game online adalah salah satu jenis permainan komputer yang dimainkan melalui jaringan komputer, seperti internet atau

<sup>36</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka: Amirko, 1984), h. 25

<sup>37</sup> Sulchan Yasyin, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (KBI-Besar)*, (Surabaya: Amanah, 1997), hlm. 87.

jaringan area lokal (*LAN*).<sup>38</sup> Penyedia game online biasanya menawarkan layanan tambahan yang memungkinkan Anda bermain game online, atau Anda dapat menggunakan alat yang disediakan oleh penyedia game untuk memainkan game tersebut. Banyak permainan yang disertakan dalam uraian ini, namun ada pula yang diabaikan, seperti permainan perang dan permainan olah raga, yang biasanya dimainkan untuk meningkatkan keterampilan dan bukan untuk bersenang-senang. Seringkali, dua orang atau lebih bersaing dalam permainan internet. Game online merupakan bentuk media elektronik yang menampilkan permainan melalui tampilan gerak, warna, dan suara. Permainan ini memiliki aturan dan level yang menyenangkan untuk dimainkan dan sulit dihentikan. Cara kerja game online seperti mesin video game dengan ide permainan yang menyenangkan, grafik 3D, dan efek yang keren.

Banyak anak menghabiskan waktu dan uangnya untuk permainan komputer. Seringkali, anak-anak tidak punya waktu untuk belajar dan berkumpul dengan teman-temannya. Terkadang, mereka bahkan tidak punya waktu untuk belajar dan berbicara dengan orang tuanya. Jika anak tidak ketagihan maka bermain video game online tidak akan merugikannya, namun jika sudah kecanduan maka akan berakibat fatal dan berdampak buruk. Karena bermain game itu menyenangkan dan membuat Anda merasa senang, jelas seseorang ketagihan game online karena ingin

---

<sup>38</sup>Akbar,K.2012.*PengertianGameOnlinedanJenisnya*.<http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis.html>. (diakses 14 Mei 2017)

terus melakukan hal-hal menyenangkan yang membuat mereka ketagihan bermain game online.

Anak-anak yang kecanduan video game terlalu sering memainkannya, seolah-olah mereka hanya sekedar jalan-jalan dan bersenang-senang, dan seolah-olah game tersebut adalah seumur hidup mereka. Hal ini berdampak pada para pemain.<sup>39</sup> Seseorang bisa dikatakan kecanduan jika penggunaannya melebihi dari 30 menit dalam sehari atau jika dilihat dari frekuensinya maka penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari.

#### **5. Dampak Bermain Game Online**

Dalam suatu permainan online, terdapat beragam tingkat kesulitan atau level yang berbeda-beda. Ini mewajibkan pemain untuk menyelesaikan dengan tingkat keterampilan yang tinggi. Untuk meraih kemenangan, pengetahuan tentang permainan, strategi, dan gameplay yang kuat sangat diperlukan. Bermain game online dapat melatih pemain untuk berpikir cepat, mengambil keputusan yang tepat, dan menghindari kesalahan agar dapat mencapai kemenangan. Dalam game online, diperlukan perencanaan strategis yang baik untuk menjaga fokus pemain sepanjang permainan.

---

<sup>39</sup> Fitri, E dan Erwinda, L. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampak Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Koseling dan Pendidikan, 4(3), 211-219

1. Kelebihan Game Online yakni:<sup>40</sup>
  - a. Belajarlah untuk fokus lebih baik. Ada berbagai tingkat tantangan di setiap permainan. Kecepatan, efisiensi, dan total poin Anda semuanya akan meningkat berkat latihan bermain game online Anda. Fokus pemain akan meningkat saat mereka terlibat dalam game online karena banyaknya tugas yang harus mereka lakukan, jumlah potensi eksploitasi yang harus mereka identifikasi, dan jumlah status permainan yang harus mereka lacak. Semakin menantang suatu permainan, semakin dibutuhkan konsentrasi. Konsentrasi adalah keadaan mental atau perhatian yang dicapai dengan memusatkan perhatian pada satu hal dan mengabaikan hal lainnya. Kemampuan untuk fokus sangat penting dan dapat dikembangkan melalui latihan. Hal ini memudahkan konsentrasi, yang berguna dalam berbagai situasi, termasuk belajar dan berdoa.
  - b. Bermain permainan dapat membantu mata dan tangan bekerja sama dengan lebih baik, sehingga dapat meningkatkan keterampilan motorik anak (cara mereka menggerakkan tubuh) dan koordinasi tangan-mata.
  - c. Tidak ada penjelasan rasional atas anggapan luas bahwa anak-anak menjadi kurang tertarik membaca akibat bermain game online. Menariknya, bermain video game online bisa membuat orang semakin tertarik membaca tentang video game.

---

<sup>40</sup> “Rischa pramudia trisnani, silvia yula wardani, *Stop kecanduan game online!* UNIPMA PRESS Pdf.

- d. Lebih lanjut mengembangkan kemampuan bahasa Inggris, sebagian besar permainan berbasis web memanfaatkan bahasa Inggris dalam aktivitasnya sehingga mereka mengharapkan pemainnya mengetahui jargon bahasa Inggris.

Anak-anak yang bermain game online, menurut penelitian Eka Rusnani, mampu memahami bahasa Inggris karena dalam game tersebut terdapat dialog game dan prolog game. Jika pemain mempelajari alur ceritanya dan ingin belajar memahaminya, mereka pada akhirnya akan menguasai permainan tersebut.<sup>41</sup>

- e. Seorang gamer akan berusaha mencari informasi mengenai detail PC dan koneksi web yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut sehingga mereka dapat memainkan game tersebut dengan tenang dan dengan kualitas gambar yang bagus..
- f. Permainan dapat membantu anak mengembangkan imajinasinya dengan meminta mereka menyeimbangkan berbagai peristiwa dalam permainan dan menerapkannya dalam dunia nyata (yang relevan dan positif).
- g. Melatih kemampuan partisipasi, dalam permainan multipemain atau permainan pertandingan, anak dipersilahkan untuk mempunyai pilihan untuk memfasilitasi dan bekerja sama dengan temannya (individu dalam permainan) untuk mendominasi suatu pertandingan.

---

<sup>41</sup> Eka rusnani fauziyah, "Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak smp negeri 1 samboja" Universitas mulawarman, jurnal ilmu komunikasi vol 1 tahun 2013 hal 10.



Karena latihan yang efektif, manfaat bermain game online memberikan dampak positif pada otak yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir dengan strategi pemecahan masalah yang baik.<sup>42</sup> Dari sudut pandang positif, game online menawarkan banyak keuntungan bagi penggunanya.

Namun, banyak orang saat ini yang bermain berlebihan hingga menjadi kecanduan game online. Bermain game online secara berlebihan dapat membahayakan kesehatan seseorang. Orang tua harus berhati-hati agar anaknya tidak bermain game secara berlebihan.

## 2. Dampak negatif Game Online yakni :

- 1) Kebanyakan game yang tersedia saat ini dirancang untuk menimbulkan kecanduan yang kuat pada pemainnya.
- 2) Memberdayakan hal-hal negatif, meski jumlahnya tidak besar, kita sering menemukan contoh pemain game online mencoba mengambil ID pemain lain dengan cara yang berbeda. Kemudian, ambil uangnya atau lepaskan perangkat kerasnya yang mahal.
- 3) Berbicara kasar dan jorok, baik yang terjadi secara global maupun hanya terjadi di Indonesia.
- 4) Mengabaikan latihan yang sebenarnya, kewajiban waktu untuk menyelesaikan tanggung jawab dalam game, dan kebahagiaan dalam memainkannya sering kali menyebabkan latihan lain

---

<sup>42</sup> Hadisaputra, "Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini" Universitas Muhammadiyah Makassar, Jurnal vol 5 nomor 1, 2022 hal 6

dihentikan. Hal ini mencakup permohonan waktu surga, pekerjaan rumah, tugas sekolah, atau pekerjaan yang diberhentikan karena bermain atau memikirkan segalanya.

- 5) Perubahan pola tidur dan makan.
  - 6) Pemborosan uang demi beli skin.
3. Dampak kecanduan game online.
- 1) Dari segi kesehatan, anak-anak yang kecanduan game online akan mengalami penurunan kesehatan karena melemahnya sistem kekebalan tubuh fokus nge game lupa waktu makan hingga istirahat.
  - 2) Dari segi psikologis, adegan perkelahian di banyak game online secara tidak langsung memberikan contoh buruk dan berdampak pada anak.
  - 3) Prestasi akademis dapat menurun akibat kecanduan game online di kalangan anggota akademi, anak-anak usia sekolah yang berperan sebagai siswa di kelas. Anda harus belajar untuk kelas di sekolah selama waktu luang ini. Menggunakannya untuk menyelesaikan misi di game online sebenarnya lebih baik..
  - 4) Mengenai aspek sosial, beberapa pemain percaya bahwa melalui ketertarikan emosional, mereka menemukan identitas mereka melalui game online, yang menyebabkan mereka terlalu fokus pada game dan kepuasan terhadap hasilnya.

Hal ini akibatnya interaksi sosial berkurang karena kontak dengan dunia nyata pun berkurang. Anak-anak yang tumbuh di

lingkungan virtual mungkin merasa kesulitan untuk berteman di dunia nyata. Sikap antisosial adalah sikap tidak mau berinteraksi dengan teman, keluarga, atau masyarakat luas.<sup>43</sup>

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bermain game online, baik pemainnya menang atau kalah, dapat menyebabkan perbudakan. Ketergantungan pada game online dapat menimbulkan dampak pesimistis, seperti ketidakmampuan mengendalikan perasaan, gangguan mental, rasa lesu yang meluas, pandangan yang terpecah belah, penundaan pekerjaan, dan dampak buruk

lainnya. Dengan cara ini, efek pesimistis dari bermain game berbasis web bisa sangat besar dan memengaruhi rutinitas seseorang sehari-hari

---

<sup>43</sup> Eryzal novialdy, "*kecanduan game online pada remaja*" Universitas Negeri Padang junal psikologi, vol 27, no 2, tahun 2019, hal 151

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan penelitian dan Jenis penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif dan mengandalkan wawancara mendalam sebagai cara utama mengumpulkan informasi. Penelitian kualitatif adalah cabang ilmu-ilmu sosial berfokus mendengarkan orang-orang di lingkungan alami mereka dan berbicara kepada di wilayah mereka sendiri.<sup>44</sup> Studi deskriptif juga digunakan dalam jenis penelitian ini. Jenis penelitian ini mencoba memberikan gambaran analitis tentang skenario, gejala, orang, atau kelompok tertentu.<sup>45</sup>

Untuk mengenal warga Dusun Krajan Desa Mumbulsari, peneliti melakukan wawancara, mengamati keseharian mereka, dan mencatat secara detail semua metode termasuk dalam metodologi penelitian kualitatif. Dengan menggunakan teknik kualitatif, kami berharap dapat mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana orang tua dapat berperan lebih aktif dalam kehidupan anak-anak mereka. kecanduan game online.

#### B. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul di atas penelitian ini melakukan penelitian di masyarakat Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68174.

---

<sup>44</sup> 2 Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hlm.4

<sup>45</sup> Keontjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia, 1991), hlm. 30

### C. Subjek Penelitian

Metode purposif adalah metode pilihan saat melakukan penelitian. Oleh karena itu, penulis memilih metodologi yang bertujuan, dengan menetapkan kriteria yang harus dipenuhi oleh informan penelitian. Subyek penelitiannya adalah:

1. Anak pecandu game online yang berusia dibawah 13 tahun
2. Orang tua yang menasehati dan membimbing anak pecandu game online
3. Orang tua yang tidak mengawasi anak pecandu game online

### D. Teknik Pengumpulan Data

Berikut beberapa teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi

Merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri-ciri yang jelas bila dilihat dan diubah strateginya. Kearifan adalah kerja sama yang membingungkan, sebuah siklus yang terbentuk dari berbagai siklus alam dan mental. Dua yang paling penting adalah siklus wawasan dan memori.<sup>46</sup>

Tujuan dari penggunaan strategi ini adalah untuk mengetahui sifat hubungan antara orang tua dan anak yang bergantung pada permainan online di Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember, sehingga para ahli dapat memperoleh gambaran atau memahami peran orang tua mengelola anak-anak.

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2010), hlm.64

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu pembahasan yang mempunyai pokok-pokok dan sasaran tertentu. Biasanya pertemuan diarahkan oleh dua orang, khususnya penanya yang mengklarifikasi beberapa permasalahan mendesak dan orang yang diwawancarai (individu aset) yang menjawab pertanyaan.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan informasi pendukung yang dikumpulkan untuk membentengi persepsi dan informasi wawancara. Jenis informasi dokumentasi dapat diubah sesuai kebutuhan spesialis, termasuk gambar, diagram, informasi matematika, sejarah, dan laporan penting.<sup>47</sup>

Dokumentasi yakni sebuah informasi tambahan untuk meperkuat data.

## E. Teknik Analisis Data

Model analisis data Miles dan Humberman digunakan dalam penelitian kualitatif. Prosedur di bawah ini.:

### 1. Reduksi data

Reduksi data merujuk pada tahap di mana informasi yang signifikan diambil, dipusatkan, disederhanakan, diekstraksi, dan diinterpretasikan dari data asli terkumpul dalam catatan lapangan teks.

Proses ini bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah pengumpulan data, dan perlu dipahami pula bahwa ini merupakan tahap konseptual yang kompleks dan memerlukan pemahaman yang mendalam.

---

<sup>47</sup> Mukhtar. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. (Jakarta: Referensi GP Press Group, 2013), hlm.119.

## 2. Penyajian data

Penyajian data merujuk pada tingkat analisis yang lebih tinggi di mana peneliti mengkomunikasikan temuan penelitian dalam bentuk kelompok atau kategori tertentu. Proses presentasi ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan grafik, tabel, atau dengan.

## 3. Mencapai kesimpulan, dilanjutkan dengan siklus penurunan informasi dan pertunjukan informasi. Informasi yang diduga mengulangi hal yang sama untuk mendapatkan masukan. Kesimpulan singkat yang diambil bagaimanapun juga dapat dicoba dengan informasi lapangan.<sup>48</sup>

### **F. Keabsahan Data**

Apabila informasi dalam ujian dapat dijaga keabsahannya (reliable), maka keabsahan ujian tersebut akan tercapai. Triangulasi sumber, atau verifikasi keabsahan suatu informasi dengan menggunakan banyak pilihan terhadap informasi secara keseluruhan, dilakukan dalam penyelidikan ini untuk memperoleh keaslian data.<sup>49</sup>

Dengan menggunakan beberapa metode, sumber, peneliti, dan kerangka teori, triangulasi memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat diandalkan.

---

<sup>48</sup> Lexi J. Moeleong, *Motode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001,) h. 178.

<sup>49</sup> Moleong, Lexy J.2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif* ( edisi revisi). Bandung:PT. Remaja Rosdakarya

## **G. Tahapan Penelitian**

### **1. Tahap pra-lapangan**

Mendapatkan izin, memilih bidang penelitian, mencari dan menggunakan informan, serta menyiapkan alat.

Peneliti memilih Dusun Krajan Desa Mumbulsari sebagai wilayah penelitian. Untuk memudahkan pengumpulan data, peneliti memilih orang tua dan anak sebagai informan. Peneliti akan menggunakan game online sebagai alat untuk mewawancarai subjek penelitian saat mereka sedang menyiapkan peralatan penelitiannya.

### **2. Tahap penelitian**

Peneliti mulai terjun ke lapangan untuk mencari data yang benar saat ini. Mempelajari latar penelitian, terjun ke lapangan, dan mengambil bagian dalam pengumpulan data adalah tiga bagian dari langkah ini. Para peneliti pertama kali mengamati apa yang dilakukan orang tua dari anak-anak yang kecanduan game online ketika mereka terjun ke lapangan. Peneliti berbicara dengan informan, umumnya orang tua, untuk melakukan wawancara sambil mendapatkan data.

### **3. Tahap analisis data**

Pada langkah ini, peneliti mengumpulkan seluruh data yang telah dikumpulkannya kemudian mengkajinya dengan cara menyatukan semuanya dan mengulanginya kembali. Sehingga para ahli dapat menarik kesimpulan tentang bagaimana orang tua dan anak di Dusun Krajan Desa Mumbulsari berbicara satu sama lain ketika anaknya kecanduan game online.



## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Sejarah Desa Mumbulsari

Sejarah desa dirangkai menggunakan artefak dan cerita yang diceritakan oleh para pemimpin desa, masyarakat, dan perangkat desa atau kepala desa yang dapat dipercaya.

Pada zaman dahulu, desa ini berada di tengah hutan lebat yang menjadi tempat tinggal hewan-hewan liar. Orang tua bernama Kakek dan Nenek Rina tinggal di hutan itu. Dahulu, Kakek Rina dan istrinya menebang pohon di semak-semak untuk membuat desa yang bisa ditinggali masyarakat.

Pada suatu ketika, muncul mata air setinggi 5 meter, dan sebatang pelepah kelapa kemudian berjatuh dari langit. Di tengah hutan yang kini dikenal dengan nama COLBUK itulah terdapat mata air. Karena ketinggian mata air, kakek dan nenek Rina akhirnya memutuskan untuk menamai tempat ini dengan nama Desa.<sup>50</sup>

##### 2. Profil Desa Mumbulsari

Letaknya di bagian paling timur Kabupaten Jember, sekitar 15 km dari pusat pemerintahan Kabupaten. Desa Mumbulsari berada di kabupaten tersebut. Luas wilayah Desa Mumbulsari adalah 1.463 hektar, dengan luas sawah 487 hektar, lahan kering 148,6 hektar, lahan hutan 456

---

<sup>50</sup> Dokumen Sejarah Desa Mumbulsari Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember.

hektar, dan lahan lainnya (jalan, sungai, kawasan pasar, ladang, dan lain-lain).

Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, pendidikan merupakan alat utama. Sebagian perempuan di Desa (11,7%) dan laki-laki (10,2%) masih belum tamat sekolah dasar. Mereka yang selesai pada waktu yang sama.

Terdapat 13,9% lebih banyak perempuan dibandingkan laki-laki yang bersekolah dan universitas baru, diikuti oleh 14,5% lebih banyak laki-laki. Desa Mumbulsari secara administratif merupakan bagian dari wilayah Kecamatan Mumbulsari. Ada sebuah desa bernama Desa Mumbulsari. Desa Mumbulsari umumnya terletak di daerah dataran luas, landai, dan merupakan lembah yang subur.

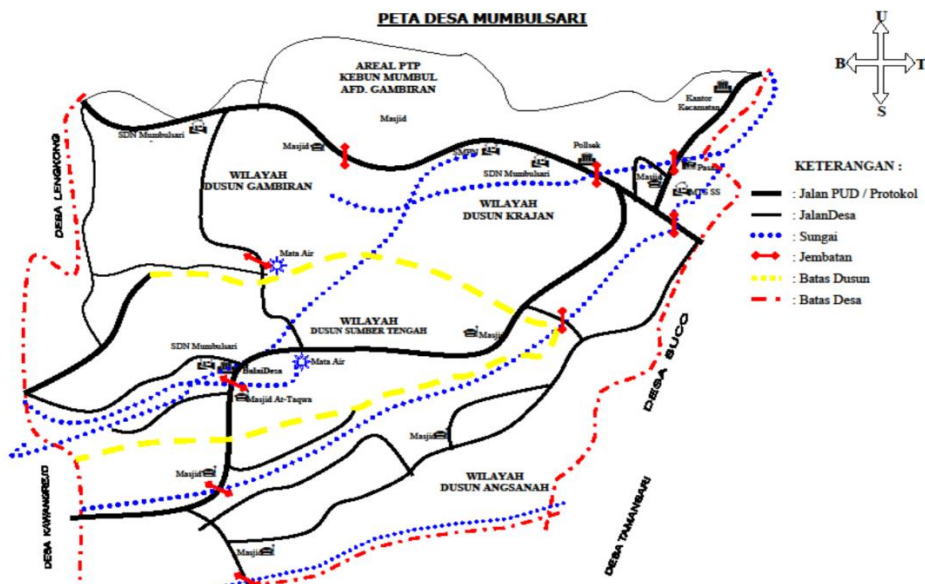
Secara umum Desa Mumbulsari dibatasi oleh PTPN XII di sebelah utara, Desa Suco di sebelah timur, Desa Tamansari dan Desa Kawangrejo di sebelah selatan, serta Desa Lengkong di sebelah barat menjadi batas resmi. Desa Padomasan terdiri dari 4 dusun yang masing-masing terdiri dari 20 KK dan 79 KK. Desa Padomasan memiliki empat dusun yang masing-masing memiliki empat RW dan tiga belas RT. Yaitu Gambiran, Krajan, Sumber Tengah, dan Angsanah.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Dokumen Profil Desa Mumbulsari Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember.

## Struktur Organisasi Kepengurusan Desa Mumbulsari

Kepala Desa	: Muhammad Ali Sobri
Sekretaris Desa	: Samsul Arifin
Urusan Tata Usaha dan Umum	: Sucipto Hadi
Urusan Keuangan	: Sri Latifah
Urusan Perencanaan, Evaluasi, dan Laporan	: Amanatur Roby
Seksi Pemerintahan	: Ahmad Zainul Chotim
Seksi Kesejahteraan	: Sri Harimurtin
Seksi Pelayanan	: Ach. Saeri
Dusun Gambiran	: Asyari
Dusun Krajan	: Baihaqi Idris
Dusun Sumber Tengah	: Dipta Afero
Dusun Angsanah	: Moch. Salim



(Gambar 4.1 Peta Desa Mumbulsari)

Dusun Krajan terletak di Desa Mumbulsari Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember. Dusun Krajan terdiri dari Enam Rukun Warga. Peneliti mengambil Lima sampel Kepala Keluarga di Dusun Krajan Desa Mumbulsari dalam penelitian kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online.

Setiap keluarga di Dusun Krajan memiliki anak yang kecanduan game online. Namun kecanduan tersebut dapat dibatasi dengan kualitas komunikasi interpersonal hubungan yang baik antara orang tua dan generasi muda. Kuatnya komunikasi tidak hanya diukur dari seberapa sering komunikasi dilakukan, namun sekaligus diperkirakan berdasarkan sifat komunikasi yang terjadi.

Game online memiliki implikasi positif dan negatif bagi penggunanya. Tidak hanya orang dewasa, anak-anak juga terkena dampak dari penggunaan game online. Oleh karena itu, anak-anak usia dibawah 13 tahun harus dipantau tepat waktu agar tidak kecanduan game online. Anak-anak dibawah usia tersebut membutuhkan perhatian lebih dari orang tuanya dalam penggunaan teknologi yang modern.

Orang tua memainkan peran penting dalam mengkoordinasikan anak-anak mereka. Komunikasi yang baik diperlukan antara orang tua dan anak untuk membatasi lingkungan dalam kehidupan sehari-hari yang menyebabkan anak merasa diabaikan. Anak-anak membutuhkan inspirasi, arahan dan kenyamanan dari orang tua agar dapat mengembangkan seluruh potensi mereka yang sebenarnya. Wali harus memberikan

keputusan yang dapat membatasi bermain game online secara berlebihan pada anak-anak yang lemah agar mereka tidak lepas kendali terhadap kecenderungan yang akan berdampak buruk di kemudian hari.

Hal ini juga terjadi di Dusun Krajan yang ramai anak-anak kecanduan game online. Setiap orang tua memiliki karakteristik yang berbeda dalam memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak-anaknya. Di dusun Krajan sering kali nampak orang tua yang kesusahan dalam memberikan pengarahan kepada anak-anaknya. Mayoritas anak-anak yang kecanduan game online sulit sekali diajak berkomunikasi dengan orang tuanya. Namun, tidak semua anak pecandu game online di Dusun Krajan susah dalam berkomunikasi dengan orang tuanya. Terdapat pula anak yang memiliki kualitas komunikasi yang baik.

### **3. Profil Informan**

#### **a. Bapak Ifan Beserta Anaknya Alka**

Informan I (satu) adalah keluarga bapak Ifan dan Ibu Nuril yang memiliki anak kecanduan game online bernama Alka, yang bertempat tinggal di Dusun Krajan.

Orang tua dan anak merupakan pihak pertama yang memberikan informasi. Dalam hal ini, ayah anak tersebut biasa dipanggil Pak Ifan oleh keluarga dan orang sekitar. Namanya Alka dan dia merupakan siswa kelas 3 SDN 1 Mumbulsari Jember. Beliau merupakan guru di SMAN 1 Mumbulsari Jember.

b. Bapak Sayyidi Beserta Anaknya Zafran

Informan II (dua) adalah keluarga bapak Sayyidi dan Ibu Lai yang memiliki anak kecanduan game online bernama Alka, yang bertempat tinggal di Dusun Krajan.

Sumber kedua adalah orang tua dan anak. Ayah anak tersebut dikenal sebagai Bapak Yed oleh keluarga dan teman-temannya di daerah tersebut. Ia bekerja sebagai guru di Mima Makarimal Akhlak Mumbulsari Jember dan memiliki seorang putra bernama Zafran, berusia 12 tahun dan duduk di kelas 6 sekolah yang sama.

c. Ibu Putri Beserta Anaknya Olin

Informan III (tiga) adalah keluarga bapak Lutfi dan Ibu Putri yang memiliki anak kecanduan game online bernama Olin, yang bertempat tinggal di Dusun Krajan.

Sumber ketiga adalah orang tua dan anak. Dalam hal ini, ayah anak tersebut dikenal dengan nama Ibu Putri oleh keluarga dan teman-temannya di daerah tersebut. Anakanya, Olin, duduk di kelas 4 SDN 1 Mumbulsari Jember dan berusia sekitar 10 tahun. Beliau merupakan guru di TK Ash-Sholihin Mumbulsari.

d. Ibu Lia Beserta Anaknya Wildan

Informan IV (empat) adalah keluarga bapak Riko dan Ibu Lia yang memiliki anak kecanduan game online bernama Wildan, yang bertempat tinggal di Dusun Krajan.

Sumber keempat adalah orang tua dan anak yang dikenal dengan nama Ibu Lia di lingkungan sekitar dan di kalangan keluarga serta teman. Anak pertamanya, Wildan, berusia sekitar 11 tahun dan duduk di bangku kelas 5 SDN 1 Mumbulsari Jember. Dia tinggal di rumah bersama kedua anaknya.

e. Bapak Eko Beserta Anaknya Gilang

Informan V (lima) adalah keluarga bapak Eko dan Ibu Mamik yang memiliki anak kecanduan game online bernama Gilang, yang bertempat tinggal di Dusun Krajan.

Sumber kelima adalah orang tua dan anak. Dalam hal ini, ayah dari anak tersebut biasa dikenal dengan sebutan Pak Eko di lingkungan keluarga dan masyarakat. Ia menjalankan usahanya sendiri dan memiliki seorang putra bernama Gilang, yang berusia sekitar 9 tahun dan duduk di bangku kelas tiga SDN 1 Mumbulsari Jember

## **B. Penyajian Data dan Analisis**

Untuk penelitian ini, data dikumpulkan melalui percakapan, observasi, dan pencatatan. Begitu peneliti mendapatkan data dari hasil penelitian di lapangan, maka peneliti akan menganalisis data tersebut untuk mengetahui lebih jauh mengenai penelitian yang dilakukannya. Dalam menyajikan penelitian ini, peneliti berbicara tentang apa yang informan katakan kepada mereka tentang seberapa baik orang tua dan anak pecandu game online berbicara satu sama lain.

“Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Dusun Krajan Desa Mumbulsari Jember” merupakan judul penelitian yang dibuat dari perbincangan dengan 5 orang tua dan anaknya yang kecanduan. **Bagaimana Kualitas Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Desa Mumbulsari Jember**

1. Keterbukaan (*openness*)

Perlu adanya jalur komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak. Tidak semua riwayat keluarga harus segera diungkapkan yang terpenting adalah kedua orang tua dan anak bersedia membicarakan perjuangan mereka. Akan lebih mudah untuk berbicara dengan orang tua kita di sini karena mereka sudah mengetahui sudut pandang kita.

Ketika seorang anak terbuka, mereka bersedia mendiskusikan topik apa pun dengan orang tuanya. Sebaliknya, reaksi anak-anak terhadap pertanyaan atau pernyataan apa pun selalu tulus dan tulus. Di sini diperlukan keterbukaan dengan menyikapi secara spontan dan tanpa alasan untuk kontak dan kritik dari orang tua dan anak. Tentu saja, hal ini tidak mudah untuk dilakukan, dan dapat menimbulkan rasa sakit hati dan kebencian antara orang tua dan anak-anak mereka.

Sejauh mana orang tua dan anak-anak mereka yang kecanduan game mampu berbicara secara terbuka tentang masalah tersebut merupakan ukuran dari setidaknya tiga karakteristik berbeda dari



komunikasi antarpribadi mereka. Untuk memulainya, orang tua harus percaya diri dan mudah didekati saat berkomunikasi langsung dengan anak-anak mereka. Hal ini menunjukkan bahwa seseorang bersedia membuka diri dengan cara yang sehat. Kedua, keterbukaan dan penerimaan orang tua terhadap kekhawatiran anak-anak mereka mengenai kebiasaan bermain game, sebagaimana dibuktikan oleh reaksi alami mereka terhadap kekhawatiran anak-anak mereka. Ketiga, dalam hal emosi dan kondisi mental, orang tua bertanggung jawab atas keaslian dan keakuratan emosi dan kondisi mental yang mereka sampaikan ketika berhubungan dengan anak-anaknya. Menggunakan ungkapan seperti “Aku, anakku yang paling pintar dan sebagainya” untuk menggambarkan perasaanmu atau apa yang menurutmu salah satunya.

Kualtas komunikasi interpersonal yang efektif harus terbuka kepada komunikannya. Hal tersebut terlihat dari pernyataan bapak Sayyidi yang menyatakan bahwa:

“Bagaimana hari-harimu apakah tidak ada masalah. Apabila anak menjawab tidak, kami langsung menasehati anak tentang kecanduan game online itu sendiri.”<sup>52</sup>

Hal ini dilanjutkan dengan informasi dari anak pecandu game online yang peneliti peroleh dari informan Zafran:

“Saya kalo diajak berbicara bersama orang tua, saya selalu terbuka dan jujur mas.”<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Sayyidi, *Wawancara*, Jember 9 Agustus 2023

<sup>53</sup> Zafran, *Wawancara*, Jember 9 Agustus 2023

Dari ungkapan bapak Sayyidi dan Zafran terdapat keterbukaan terhadap anak pecandu game online , untuk mengetahui kondisi anak pecandu game online terlebih dahulu.

Hal senada juga dikemukakan oleh ibu Putri mengatakan bahwa:

“Kami sebagai orang tua selau melakukan komunikasi secara langsung atau tatap muka dengan anak saya biasanya dilakukan untuk membicarakan kegiatan anak pada saat sekolah maupun pada saat bermain game online bersama temannya.”<sup>54</sup>

Lebih lanjut Olin mengatakan bahwa:

“Saya selalu mematuhi apa orang tua saya katakan apalagi pada saat mama mengajak saya berbicara pada saat bermain game saya selalu mendengarkan perkataan orang tua dulu baru kalo sudah selesai saya lanjut mainnya.”<sup>55</sup>

Dari ungkapan ibu Putri beserta anak pecandu game online terdapat keterbukaan dalam berkomunikasi pada mereka dengan orang tua menayakan kegiatan anak pecandu game online selama di sekolah maupun pada saat bermain bersama temannya dilingkungan rumahnya.

Kemudian bapak Ifan juga mengungkapkan bahwa:

“Kami sebagai orang tua secara teratur mengajak anak kami untuk berkomunikasi dan berdiskusi tentang masalah dalam keluarga atau pribadi anak.”<sup>56</sup>

Lebih lanjut lagi Alka mengatakan:

“Saya selalu merespon dan menjawab pembicaraan orang tua saya ketika mereka mengajak berbicara. Saya selalu menaruh handphone atau game yang saya mainkan ketika orang tua saya mengajak saya berbicara mas.”<sup>57</sup>

<sup>54</sup> Putri, *Wawancara*, Jember 21 Agustus 2023

<sup>55</sup> Olin, *Wawancara*, Jember 21 Agustus 2023

<sup>56</sup> Ifan, *Wawancara*, Jember 10 Agustus 2023

<sup>57</sup> Alka, *Wawancara*, Jember 10 Agustus 2023

Dari ungkapan bapak Ifan beserta anak pecandu game online mengatakan bahwa secara teratur mengajak anaknya berbicara mengenai masalah keluarga maupun pribadi anaknya dan anak pecandu game online merespon dengan baik dan terbuka terhadap orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dapatkan bahwa kepribadian orang tua dan anak pecandu game online memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setiap anak memiliki respon yang berbeda ketika diajak berbicara dengan orang tua nya.

Ada anak pecandu game online yang lambat dalam merespon, tetapi tak sedikit pula anak pecandu game online yang cepat dalam merespon komunikasi orang tua nya. Setiap orang tua akan selalu mengajak anaknya berkomunikasi secara langsung karena penting bagi mereka dalam membantu anak mengatasi kecanduan bermain game online.

Keterbukaan akan membantu orang tua dan anak pecandu game online belajar lebih banyak tentang kesukaan dan ketidaksukaan satu sama lain, serta pemikiran dan perasaan mereka. Mengasuh anak pecandu game online akan mudah jika orang tua benar-benar memahami anaknya.

Melalui percakapan terbuka, orang tua akan dapat memperoleh masukan dari anak pecandu game online, yang akan membantu mereka meningkatkan cara mereka berbicara satu sama lain. Sebaliknya, orang

tua tidak akan bisa meningkatkan kemampuan berbicara anak pecandu game online jika tidak mendapatkan feedback darinya.

Orang tua yang memiliki anak pecandu game online dapat berbicara dengan mereka melalui dialog, sharing, wawancara, dan terapi. Para peneliti menyusun tabel di bawah ini yang menunjukkan berbagai cara orang tua dan anak pecandu game online berbicara satu sama lain.

**Tabel 4.1**  
**Bentuk Komunikasi Interpersonal**

No	Nama	Bentuk Komunikasi Interpersonal
1.	Bapak Ifan dan Alka	Dialog
2.	Bapak Sayyidi dan Zafran	Sharing
3.	Ibu Putri dan Olin	Dialog
4.	Ibu Lia dan Wildan	Dialog
5.	Bapak Eko dan Gilang	Dialog

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa bentuk komunikasi yang dilakukan orang tua terhadap anak pecandu game online yakni dengan menggunakan bentuk komunikasi secara dialog dan sharing.

## 2. Empati (*empathy*)

Bagi orang tua, empati berarti mampu merasakan apa yang dirasakan anak pecandu game online dan memahami suatu masalah dari sudut pandang anak pecandu game online. Bagi anak pecandu game online, empati berarti mampu merasakan apa yang dirasakan orang tuanya dan memahami suatu masalah dari sudut pandang orang tuanya. Berkenan dengan hal ini, ibu Lia yang mengatakan:

“Saya sebagai orang tua selalu mengajak anak berbicara dalam suasana yang santai dan terbuka. Selanjutnya sebelum saya memberikan pesan saya selalu memahami perasaan anak saya baru habis itu saya menjelaskan dampak-dampak negatif kecanduan game online terhadap kehidupan anak.”<sup>58</sup>

Selanjutnya wawancara dengan Wildan mengatakan:

“Saya selalu mendengarkan orang tua saya pada saat mereka mengajak saya berbicara meskipun saya sedang fokus bermain game online saya tetap merespon apa yang dibicarakan oleh orang tua saya mas.”<sup>59</sup>

Dari pernyataan ibu Lia dan anaknya di atas bahwa sebelum menasehati anak pecandu game online beliau memahami perasaan anak pecandu game online terlebih dahulu agar tidak ada kesalahpahaman antara orang tua dan anak. Dengan begitu, sikap tersebut menunjukkan adanya empati secara non verbal pada diri ibu Lia.

Kemudian hal senada juga diungkapkan oleh bapak Sayyidi menyatakan:

“Kami sebagai orang tua selalu berbicara langsung kepada anak kami dengan menggunakan senyuman dan minta tolong didengarkan dulu ayah mau ngomong sebentar anak.”<sup>60</sup>

Selanjutnya wawancara dengan Zafran menyatakan:

“Pada saat saya bermain game saya orangnya tidak mau diganggu tetapi kalo sudah orang tua saya yang ngomong dan mereka mengajak saya berbicara saya selalu mendengarkan orang tua saya dari pada game yang saya mainkan mas.”<sup>61</sup>

Dari pernyataan di atas yang diungkapkan bapak Sayyidi dengan Zafran bahwa penting bagi orang tua dan anak memahami perasaan antara

<sup>58</sup> Lia, *Wawancara*, Jember 16 Agustus 2023

<sup>59</sup> Wildan, *Wawancara*, Jember 16 Agustus 2023

<sup>60</sup> Sayyidi, *Wawancara*, Jember 9 Agustus 2023

<sup>61</sup> Zafran, *Wawancara*, Jember 9 Agustus 2023

orang tua terhadap anak pecandu game online dan sebaliknya anak pecandu game online terhadap orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dapatkan karakteristik orang tua dan anak pecandu game online itu berbeda-beda ada orang tua yang cara penyampaiannya dengan menggunakan kata-kata atau pemikiran yang indah ada pula ada orang tua yang penyampaiannya dengan marah-marah dengan begitu kita sebagai peneliti mengetahui bahwasannya setiap anak pecandu game online memiliki respon yang berbeda, dan sebagai orang tua penting untuk menghargai perasaan dan waktu mereka.

Komunikasi yang baik dengan anak pecandu game online dapat dibangun dengan menghormati kebutuhan dan perasaan mereka sambil membuka pembicaraan dengan kalimat sapaan yang indah atau sopan terhadap anak pecandu game online.

Jadi, dapat disimpulkan pengalaman di atas dapat mengetahui bahwa pengalaman ini dapat membantu individu menjadi komunikator yang lebih efektif dan terampil dalam berbagai situasi. Ini melibatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan dengan baik, memahami bahasa tubuh dan ekspresi wajah, serta memiliki empati terhadap orang lain.

### 3. Sikap mendukung (*supportiveness*)

Ketika orang menerima satu sama lain, kemungkinan besar hubungan mereka akan berhasil. Artinya, setiap orang tua yang berbicara dengan anak pecandu game online mereka berkomitmen untuk mendorong

percakapan terbuka. Jadi yang penting adalah reaksi yang natural dan jujur, bukan reaksi defensif dan menghindar dari tanggung jawab. Cara penyajian ide bersifat naratif dan detail, tidak kritis. Sebaliknya, pola pilihannya fleksibel dan bukan intervensi yang disebabkan oleh terlalu percaya diri.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Putri:

“Berbicara secara langsung secara pribadi dengan menggunakan kata-kata manis pada saat memanggilnya dengan panggilan anakkku yang ganteng untuk menyampaikan nasehat, respon anak bisa memahami atau merespon dan menjalankan nasehat yang diberikan.”<sup>62</sup>

Dari hasil wawancara dan observasi di atas bahwa terlihat dari yang diungkapkan oleh ibu Putri mengungkapkan kata kata manis dengan hal ini menunjukkan sikap dukungannya dengan jelas terhadap anak pecandu game online dengan memberi perhatian atas apa yang terjadi.

Hal senada yang disampaikan oleh bapak Ifan menyatakan:

“Sebagai orang tua harus menghargai, mendukung, dan memberikan perhatian sungguh-sungguh terhadap anak yang kecanduan game online. Namun sebagai orang tua harus memberi peraturan atau batasan terhadap anak agar tidak terjadi kesalahpahaman antara kami dengan anak kami.”<sup>63</sup>

Dari hasil wawancara dan observasi di atas bahwa bapak Ifan sangat mendukung anak pecandu game online meskipun anak tersebut sering bermain game online, akan tetapi bapak Ifan selalu memberikan batasan-batasan terhadap anak pecandu game online.

<sup>62</sup> Putri, *Wawancara*, Jember 21 Agustus 2023

<sup>63</sup> Ifan, *Wawancara*, Jember 10 Agustus 2023

Namun berbeda pendapat yang peneliti dapatkan oleh wawancara dengan bapak Eko yang menyatakan bahwa:

“Saya sebagai orang tua kurang memahami tentang dunia game online dek. Sehingga, sulit bagi saya sebagai orang tua untuk memulai percakapan kepada anak saya.”<sup>64</sup>

Dari hasil wawancara bapak Eko di atas bahwa terdapat minimnya pengetahuan terkait dunia game online. Jadi, terlihat sangat sulit beliau apabila mengajak berbicara anak pecandu game online yang bermain game online.

Jadi dapat disimpulkan hasil wawancara dan observasi di atas memiliki karakteristik berbeda-beda dalam menunjukkan sikap mendukung terhadap anaknya. Ada yang mendukung dan juga ada yang kurang mendukung terhadap apa yang dimainkan game online oleh anak pecandu game online.

#### 4. Sikap positif (*positiveness*)

Membantu mitra komunikasi (seperti orang tua dan anak pecandu game online) memahami pesan komunikasi dengan memberikan jawaban yang tepat berdasarkan siapa mereka. Menghargai orang lain (orang tua dan anak pecandu game online), berpikir positif terhadap orang lain, tidak terlalu curiga, percaya akan pentingnya orang lain (orang tua dan anak), memberikan pujian dan penghargaan, serta mau bekerja sama merupakan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan. tunjukkan bahwa Anda mempunyai sikap positif. Sebagaimana yang diungkapkan bapak Ifan:

<sup>64</sup> Eko, *Wawancara*, Jember 20 Agustus 2023



“Pada saat kami menasehati anak kami alhamdulillah berefek positif bagi kami. Karena, kami sebagai orang tua selalu mengajarkan berbicara sopan, mendengarkan dengan baik, dan selalu memberikan pujian kepada anak kami. Kami sebagai orang tua harus terus konsisten dalam membimbing anak agar tetap merespon dengan baik apabila berkomunikasi secara langsung.”<sup>65</sup>

Wawancara dengan Alka menyatakan:

“Ketika orang tua menasehati atau mengajak saya berbicara, saya selalu merespon dengan baik dan positif apa yang telah orang tua saya bicarakan.”<sup>66</sup>

Dari pernyataan di atas bahwa upaya yang dilakukan dengan melakukan komunikasi yang positif sangatlah penting agar mendapatkan kualitas komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak pecandu game online.

Sebagaimana juga dikatakan oleh bapak Sayyidi menyatakan:

“Setelah berkomunikasi dengan anak secara pribadi, kami merasa lega karena telah mengungkapkan perasaan dan kekhawatiran kami sebagai orang tua. Meskipun tidak selalu mendapat respon positif secara instan, kami melihat perubahan bertahap dalam perilaku anak kami yang menunjukkan bahwa komunikasi kami berdampak positif pada mereka.”<sup>67</sup>

Wawancara dengan Zafran menyatakan:

“Saya kalau sudah bermain game kalo dihari senin-jumat biasanya paling lama 1jam mas karena saya pulang sekolah disuruh istirahat sama orang tua saya, sore saya sekolah madrasah, maghrib saya mengaji di langgar (Mushalla), dan isya saya disuruh belajar. Jadi kalo menurut saya meskipun saya orang nya suka bermain game saya masih bisa mengontrol mas.”<sup>68</sup>

Dari pernyataan di atas bahwa beliau merasa lega karena telah mengungkapkan perasaan dan kekhawatiran sebagai orang tua yang

<sup>65</sup> Ifan, *Wawancara*, Jember 10 Agustus 2023

<sup>66</sup> Alka, *Wawancara*, Jember 10 Agustus 2023

<sup>67</sup> Sayyidi, *Wawancara*, Jember 9 Agustus 2023

<sup>68</sup> Zafran, *Wawancara*, Jember 9 Agustus 2023

memiliki anak pecandu game online mendapatkan respon yang positif terhadap anaknya.

Hal senada juga dikatakan oleh ibu Putri yang menyatakan:

“Beberapa nasehat yang saya lakukan ketika anak kecanduan game online yaitu kami sebagai orang tua harus terapkan batasan. Membatasi anak dalam bermain game online, seperti membatasi akses ke perangkat game dan membatasi waktu anak bermain game online. Menetapkan jadwal bermain, selain itu orang tua perlu memberikan contoh yang baik kepada anak dan melakukan lebih banyak waktu untuk menemani mereka, dan yang terpenting sebagai orang tua harus tetap konsisten dengan jadwal yang ditentukannya.”<sup>69</sup>

Wawancara dengan Olin menyatakan:

“Saya kalau sudah bermain game selalu didampingi oleh orang tua saya, karena kami sudah bersepakat maksimal bermain game 1 jam paling lama. Jadi saya sudah terbiasa apalagi game cuman buat hiburan bagi saya, dan game online itu lebih banyak berbahasa Inggris akhirnya saya suka bermain game mas.”<sup>70</sup>

Dari hasil wawancara dan observasi di atas bahwa sebagai orang tua selalu menerapkan batasan terhadap anak pecandu game online, dengan membatasi anak dalam bermain game online dan menetapkan jadwal kapan anak pecandu game online tersebut diperbolehkan bermain game online.

##### 5. Kesetaraan (*equality*)

Menjadi setara berarti menyadari bahwa kedua orang mempunyai kebutuhan dan keinginan, bahwa keduanya berguna dan penting, dan bahwa mereka saling membutuhkan. Memang benar secara ilmiah bahwa ketika orang tua dan anak pecandu game online berbicara satu sama lain,

<sup>69</sup> Putri, *Wawancara*, Jember 21 Agustus 2023

<sup>70</sup> Olin, *Wawancara*, Jember 21 Agustus 2023

mereka tidak pernah mencapai titik di mana mereka benar-benar setara atau serupa. Orang tua harus lebih baik, lebih kaya, lebih muda, lebih berpengalaman, dan sebagainya. Namun dalam hal ini “kesetaraan” berarti mengakui atau menyadari seseorang setara dan mampu menempatkan diri pada posisi tersebut dengan mitra komunikasi (tidak ada yang lebih baik atau lebih buruk).

Artinya, ada tanda-tanda kesetaraan, seperti menempatkan anak pecandu game online sejajar dengan orang tua, memahami bahwa setiap anak pecandu game online mempunyai kepentingan yang berbeda, menghargai kehadiran orang tua, tidak memaksakan kehendak anak pecandu game online, komunikasi dua arah, saling membutuhkan, dan lingkungan komunikasi yang ramah dan nyaman.

Sebagaimana yang diungkapkan ibu Putri:

“Efek positif setelah saya menasehatinya, anak-anak merespon dengan baik dan menerima kesepakatan dan aturan yang telah disepakati antara orang tua dan anak. Sehingga anak merasakan dampak positif dari kesepakatan tersebut, seperti anak lebih atau selalu dengan orang tua, anak lebih terbuka dengan orang tua dalam hal komunikasi. Dan hal itu penting dilakukan hubungan orang tua dan anak, serta anak mengetahui dampak bermain game itu banyak hal negatif dari pada positif.”<sup>71</sup>

Sebagaimana yang dilanjutkan wawancara dengan Olin sebagai anak menyatakan:

“Awal mula saya bermain game saya melihat om saya bermain game. Setelah itu dilihat kayaknya seru dan akhirnya saya mencoba bermain game online dan lama kelamaan saya bisa kecanduan game online. Saya bermain game kalo untuk hari biasa tidak boleh lebih dari satu jam. Karena, sudah membuat perjanjian

---

<sup>71</sup> Putri, *Wawancara*, Jember 21 Agustus 2023

sama ayah dan mama. Kalo untuk hari libur 2 sampai 3 jam itu sudah, tetapi kalo sudah kumpulan acara keluarga 3 jam kadang lebih. Karena, saudara saya bermain game semua.”<sup>72</sup>

Selanjutnya wawancara dengan bapak Eko menyatakan:

“Saya selalu mengajak anak saya berbicara langsung. Namun, respon anak kurang, baru kalo sudah dibentak dan disita handphonenya dia akan berhenti dan merespon pembicaraan saya.”<sup>73</sup>

Wawancara dengan Gilang menyatakan:

“Saya orangnya suka bermain game mas, saya awal mula kenal game online ini dari teman teman dirumah dan kami pun sering bermain bersama-sama agar menciptakan kemenangan. Soalnya saya ingin jadi pro player mas, jadi saya setiap hari bermain game. Setiap hari saya bermain game itu bisa 3 jam an. Apabila kalo sudah hari libur saya bisa 4 jam an kadang lebih.”<sup>74</sup>

Selanjutnya wawancara ibu Lia menyatakan:

“Pengalaman kami dalam menasehati anak yang kecanduan game online adalah proses yang belajar-mengajar. Kami terus beradaptasi dengan kebutuhan mereka dan mencari solusi yang sesuai. Ini adalah pengalaman yang memungkinkan kami untuk tumbuh bersama sebagai keluarga.”<sup>75</sup>

Wawancara dengan Wildan menyatakan:

“Saya orang nya suka bermain game mas, apalagi om saya rata-rata bermain game semua dan teman-teman dirumah juga banyak yang bermain game. Jadi saya setiap hari bermain game tapi selalu dikasi batasan kalo pas hari sekolah bermain. Saya kalo hari biasa bermain game biasanya paling lama 1 jam an mas. Karena kalo pulang sekolah saya disuruh tidur, habis ashar sekolah madrasah, dan malemnya disuruh belajar sama orang tua saya. Kalo hari libur biasanya saya bermain game itu setelah latihan Taekwondo itu bisa 3 jam an.”<sup>76</sup>

Selanjutnya wawancara dengan bapak Sayyidi menyatakan bahwa:

<sup>72</sup> Olin, *Wawancara*, Jember 21 Agustus 2023

<sup>73</sup> Eko, *Wawancara*, Jember 20 Agustus 2023

<sup>74</sup> Gilang, *Wawancara*, Jember 20 Agustus 2023

<sup>75</sup> Lia, *Wawancara*, Jember 16 Agustus 2023

<sup>76</sup> Wildan, *Wawancara*, Jember 16 Agustus 2023

“Cara kami menasehati anak yang kecanduan game online, pertama saya bicara baik-baik terus saya membatasi waktu anak saya untuk bermain game online tapi itu harus konsisten. Orang tua juga harus tegas tegas dalam artian bukan kasar ya. Kasih waktu anak untuk bermain gamenya pada saat hari libur saja yaitu sabtu dan minggu selain hari libur tidak boleh bermain game. Sekarang anak saya sudah jarang bermain game online, karena sering bermain bersama temannya seperti bermain sepak bola, bermain layangan dan lain-lain. Apalagi tergantung lingkungan sih, kalau lingkungannya pegang handphone semua pasti anak saya ikut tapi saya sebagai orang tua membatasi anak apabila bermain handphone atau game online.”<sup>77</sup>

Wawancara dengan Zafran menyatakan:

“Pertama saya bermain game memang saya orangnya suka bermain game setelah itu sering diajak teman bersama atau bisa dibilang Mabar (Main bersama) dan akhirnya bisa kecanduan. Saya biasanya kalo bermain game kalo untuk hari senin-jumat saya tidak terlalu lama main gamenya, tapi kalo sudah hari sabtu sama minggu satu hari bisa 3-4 jam an kadang lebih kalo sudah tidak ada orang dirumah.”<sup>78</sup>

Hal senada juga diungkapkan oleh bapak Ifan menyatakan:

“Kami sebagai orang tua selalu memberikan nasihat kepada anak kami dengan cara yang santai sehingga anak kami tidak merasa tertekan.”<sup>79</sup>

Wawancara dengan Alka menyatakan:

“Pertama kali saya bermain game diajak sama saudara sepupu saya. Setelah itu saya diajari sama saudara sepupu saya akhirnya saya sering bermain game. Saya bermain game biasanya kalo pas hari libur 3 jam an. Kalo tidak hari libur 1 jam an kadang tidak nyampe, karena saya kalo bukan hari libur dibatasi sama orang tua saya kalo mau bermain handphone.”<sup>80</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas bahwa orang tua dalam membimbing atau menasehati anak pecandu game online

<sup>77</sup> Sayyidi, *Wawancara*, Jember 9 Agustus 2023

<sup>78</sup> Zafran, *Wawancara*, Jember 9 Agustus 2023

<sup>79</sup> Ifan, *Wawancara*, Jember 10 Agustus 2023

<sup>80</sup> Alka, *Wawancara*, Jember 10 Agustus 2023

memiliki cara komunikasi yang berbeda-beda. Ada yang cara penyampaiannya mudah direspon sama anaknya dan ada juga yang sulit sekali anak pecandu game online merespon orang tuanya apabila diajak berbicara secara langsung pada saat bermain game online.

Jadi, komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak yang lain, baik melalui kata-kata (verbal) maupun ekspresi non verbal seperti ekspresi wajah yang bisa mengungkapkan emosi seperti kemarahan. Namun, komunikasi bukan hanya tentang pertukaran informasi, tetapi juga mencakup pemahaman bersama antara pengirim pesan dan penerima pesan. Ini disebut sebagai kualitas komunikasi interpersonal, yang berarti bahwa kedua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang pesan yang disampaikan.

Dalam kualitas komunikasi interpersonal, pesan harus diterima dan dipahami oleh penerima, ada respon yang sukarela dari penerima, dan komunikasi dapat memperbaiki hubungan interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online tanpa hambatan. Hal ini sangat penting dalam hubungan orang tua dan anak pecandu game online, orang tua perlu membangun komunikasi terbuka dan efektif dengan anak pecandu game online mereka untuk memperkuat hubungan yang baik.

Ada banyak manfaat dalam kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online. Ini termasuk anak belajar cara berkomunikasi dengan baik dengan melihat contoh dari orang tua mereka. Anak pecandu game online juga merasa didengarkan dan

dipahami, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Sebaliknya, komunikasi interpersonal yang tidak kualitas dapat menyebabkan anak pecandu game online merasa tidak berharga dan tidak dipahami. Mereka mungkin juga kesulitan memahami harapan orang tua.

Dalam kualitas komunikasi interpersonal, penting untuk memiliki keterampilan mendengarkan dan memahami dengan baik, serta mengajukan pertanyaan yang relevan yang mengarah pada pemecahan masalah atau perasaan yang lebih tenang daripada saling menyalahkan. Tujuannya adalah mencapai solusi, bukan menyalahkan satu sama lain.

Dalam permainan game online terdapat dampak positif dan negatif. Berikut peneliti sajikan tabel dampak positif dan negatif yang ada di Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember.

**Tabel 4.2**  
**Dampak Game Online**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Dampak</b>	<b>Mengapa</b>
1.	Zafran	Positif	Karena game hanya sebagai hiburan.
2.	Alka	Positif	Karena game hanya sekedar bersenang-senang agar tidak jenuh disetiap harinya.
3.	Wildan	Positif	Selalu membatasi kapan bermain dan kapan waktunya berhenti, karena sudah terbiasa dengan aturan atau nasehat orangtua yang telah diberikan. Sama melatif kerja sama karena game yang

			saya mainkan dalam bentuk tim.
4.	Olin	Positif	Karena meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.
5.	Gilang	Negatif	Karena mengganggu konsentrasi pada saat bermain game online.

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan adanya dampak positif dan negatif yang dialami oleh anak pecandu game online tersebut. Dampak positif yang ditimbulkan antara lain game sebagai hiburan, meningkatkan kerja sama, dan meningkatkan bahasa inggris. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan yakni tidak merespon pembicaraan orang tua.

### C. Pembahasan Temuan

Dalam pembahasan temuan ini, peneliti menemukan informasi-informasi penting yang telah disajikan oleh informan pada penyajian data di atas dan mengaitkannya dengan teori Joseph A. Devito yang berbicara tentang seberapa baik orang tua dan anak pecandu game online berbicara satu sama lain. “Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Dusun Krajan Desa Mumbulsari Jember” merupakan judul penelitian yang dibuat dari perbincangan dengan 5 orang tua dan anaknya yang kecanduan. **Bagaimana Kualitas Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Desa Mumbulsari Jember.**



Peneliti mampu mengkaji dan menyimpulkan bahwa proses komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dan anak pecandu game online berdasarkan temuan observasi dan wawancara dengan berbagai informan yang memenuhi syarat subjek penelitian di Desa Mumbulsari Jember memiliki kualitas yang sangat baik respon anak pecandu game online terhadap orang tuanya apabila saat bermain game online mereka tetap merespon dengan baik mendengarkan perkataan orang tua pada saat berbicara.

Dalam komunikasi antar manusia, arus informasi bersifat sirkuler yang artinya setiap orang mempunyai kesempatan yang sama untuk berkomunikasi dan diajak berkomunikasi. Dalam kontak interpersonal, hasil atau umpan balik bisa langsung terjadi.

Kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online harus bersifat dua arah, dengan kedua belah pihak saling menginginkan dan terpengaruh. Perubahan media online, khususnya game online, telah mempengaruhi kebiasaan dan tindakan anak yang kecanduan, terutama cara orang tua dan anak pecandu game online berbicara satu sama lain. Kualitas komunikasi interpersonal hanya bergantung pada hal dan ide yang menjadikan percakapan mereka paling efektif.

Dengan menggunakan model keterbukaan, empati, sikap suportif, sikap positif, dan kesetaraan Devito, kita akan melihat kualitas komunikasi antara orang tua dan anak pecandu game online.

Mengasuh anak pecandu game online biasanya dapat mengetahui seberapa baik mereka berbicara satu sama lain melalui reaksi dan perasaan anak ketika berbicara dengan orang tuanya, apakah mereka sedang bermain game online atau tidak.

Penelitian ini menggunakan teori Joseph A. Devito. Ide ini menggambarkan tindakan yang membuat suatu hubungan berubah dari sekedar permukaan menjadi lebih dalam. Hubungan orang tua dan anak pecandu game online selalu berubah, dan bisa berubah dari tidak dekat menjadi dekat dan kembali lagi. Hubungan interpersonal dapat diprediksi sebelumnya.

Terkait dengan hasil penelitian mengenai kualitas komunikasi antara orang tua dan anak pecandu game online, teori Joseph A. Devito mempunyai implikasi terkait. Seperti yang telah kita bahas sebelumnya, kualitas komunikasi antara orang tua dan anak pecandu game online dapat dilihat dari seberapa sukses mereka berbicara satu sama lain. Kualitas komunikasi yang baik berarti pesan diterima dengan mudah dan tanpa masalah.

Peneliti mengamati kualitas komunikasi antara orang tua dan anak pecandu game online. Tujuannya adalah untuk lebih mengenal dan memahami orang tua dan anak pecandu game online, karena tujuan utama orang tua adalah membatasi atau menyepakati anak pecandu game online agar terjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak pecandu game online dan keluarga tetap bahagia.

Jika Anda memiliki anak pecandu game online, sangat penting bagi orang tua untuk berbicara dengannya agar mereka memahami apa yang ingin Anda sampaikan. Permainan berjalan lancar dan secara umum sehat tanpa komunikasi yang baik, orang tua tidak akan bisa mendidik anak pecandu game online karena anak pecandu game online tidak akan bisa memahami apa yang dibicarakan dan kemungkinan besar tidak akan mengikuti nasehat atau perkataan orang tuanya.

Pandangan islam tentang komunikasi interpersonal antara orang tua dan pecandu game online di mana dapat kita lihat dari penyajian data di atas yakni anak pecandu game online memiliki respon yang sangat baik apabila berbicara kepada orang tua nya, karena sudah dijelaskan di dalam Al-Qur'an pentingnya komunikasi yang baik yakni menghindari kata-kata buruk, menghormati orang tua atau orang lain, dan menghindari perilaku negatif seperti mencela atau berbicara dengan niat buruk.

Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online memiliki kualitas komunikasi yang baik ketika anak merespon ajakan dan ketertarikan, yang membantu mereka memahami dan merasakan apa yang mereka dapatkan ketika orang tua berbicara langsung dengan anak pecandu game online mereka. Bahwa setiap orang bertemu dengan orang lain dengan tujuan yang berbeda-beda, dan inilah hal utama yang menentukan bagaimana mereka bertindak ketika berada dalam kelompok atau keluarga. Asumsi dasar teori ini didasarkan pada gagasan bahwa orang tua dan anak pecandu game online hanya dapat berbicara

secara jujur satu sama lain, dan cara mereka berbicara satu sama lain setelahnya dapat bersifat positif atau negatif, bergantung pada cara anak pecandu game online melihatnya. Seberapa tajam seorang anak pecandu game online sangat mempengaruhi cara mereka memandang orang tuanya, ketika mereka berbicara jujur, dan bagaimana mereka bertindak. Orang tua dari anak pecandu game online akan memiliki komunikasi yang baik jika mengharapkan jawaban yang baik dari anak pecandu game online. Jika orang tua tidak mengharapkan respon yang baik, maka anak pecandu game online akan mempunyai komunikasi yang buruk.

Peneliti menggunakan alat yang dipilih berdasarkan wawancara untuk melihat seberapa baik orangtua dan anak pecandu game online berbicara satu sama lain, memastikan bahwa aturan atau batasan yang ditetapkan orang tua untuk anak pecandu game online dipatuhi. Kemampuan orang tua berkomunikasi secara jelas dengan anak pecandu game online diukur oleh beberapa faktor. Mereka tahu apa itu komunikasi yang berkualitas dan bagaimana mendisiplinkan anak pecandu game online dengan benar.

Jadi bisa kita lihat kualitas komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak pecandu game online sudah berjalan secara efektif ditinjau dari keterbukaan antara orang tua dengan anak pecandu game online, empati, dukungan, rasa positif dan kesetaraan, namun peneliti menemukan satu dari informan di atas masih memiliki kualitas komunikasi yang buruk, karena kurangnya kedisiplinan orang tua

membatasi kapan anak pecandu game online dapat bermain game online dan kurangnya pengetahuan dari orang tua terkait game online tersebut.

Digambarkan dengan keseragaman dan keseimbangan terbalik dalam komunikasi. Orang tua memiliki kepercayaan yang sama dalam hal pemikiran, mentalitas, serta keyakinan tentang anak pecandu game online mereka. Komunikasi terbuka, jujur, dan langsung, tanpa drama. Pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah mengenai kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online. Orang tua bisa mengungkapkan kepada anak pecandu game online mengenai pentingnya menjaga keseimbangan antara bermain game online dan kehidupan sehari-hari, termasuk melaksanakan tugas sekolah, tidur yang cukup, dan berpartisipasi dalam aktivitas fisik.

Kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online bisa berfokus pada konsekuensi negatif yang mungkin timbul akibat ketergantungan pada permainan online, seperti menurunnya prestasi akademik maupun non akademik, kurangnya interaksi sosial, atau risiko masalah kesehatan.

Orang tua dapat memberikan bimbingan kepada anak pecandu game online mengenai strategi untuk mengelola waktu bermain game dan cara menghindari godaan untuk bermain berlebihan. Orang tua dapat mendukung anak pecandu game online dalam mengejar minat atau kegiatan alternatif, seperti berolahraga, mengejar seni, atau terlibat dalam aktivitas lain yang dapat mengalihkan perhatian dari game online tersebut.

Orang tua dapat mengangkat isu pentingnya penggunaan teknologi yang bertanggung jawab kepada anak pecandu game online, termasuk menjaga privasi online dan mematuhi etika saat bermain game. Orang tua bisa memberikan anak pecandu game online dukungan emosional yang kuat dan menunjukkan perhatian mereka terhadap kesejahteraan anak pecandu game online, serta kesepian mereka.

Pihak yang bersangkutan yakni harus bersama-sama menentukan aturan keluarga yang adil dalam penggunaan inovasi dan kapan boleh bermain-main. Jadi para orang tua harus menciptakan komunikasi yang baik, terbuka dan pengertian sehubungan dengan kecanduan game online sehingga anak pecandu game online merasa dihargai dan dibantu dalam mengatasi kekhawatiran mereka.

Dalam pembahasan temuan di atas yang menyatakan bahwa teori Devito ada kaitannya dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti menemukan bahwa di Desa Mumbulsari, kualitas komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak pecandu game online memiliki sifat komunikasi yang kuat, anak pecandu game online menjawab dengan baik sambil berbicara jika dinasehati.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Judul pembahasan kali ini yakni “Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Desa Mumbulsari Jember” maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Mumbulsari Jember menunjukkan kualitas yang sangat baik. Anak pecandu game online cenderung merespon dengan baik dan mendengarkan perkataan orang tua saat mereka bermain game online, menciptakan komunikasi interpersonal yang berkualitas antara keduanya.

Analisis kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online, berdasarkan model Devito yang mencakup keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan, sangat penting. Kualitas komunikasi interpersonal menjadi kunci kelancaran dalam berkomunikasi. Orang tua perlu menerapkan komunikasi yang baik agar pesan yang disampaikan kepada anak pecandu game online dapat diterima dengan baik. Tanpa komunikasi yang baik, upaya pendidikan orang tua terhadap anak pecandu game online akan terhambat, karena anak pecandu game online akan kesulitan memahami pesan yang disampaikan. Kualitas komunikasi antara orang tua dan anak pecandu game online dapat dievaluasi melalui tanggapan dan pandangan anak berdasarkan pengalaman komunikasi mereka, baik saat bermain game online maupun dalam situasi lain.

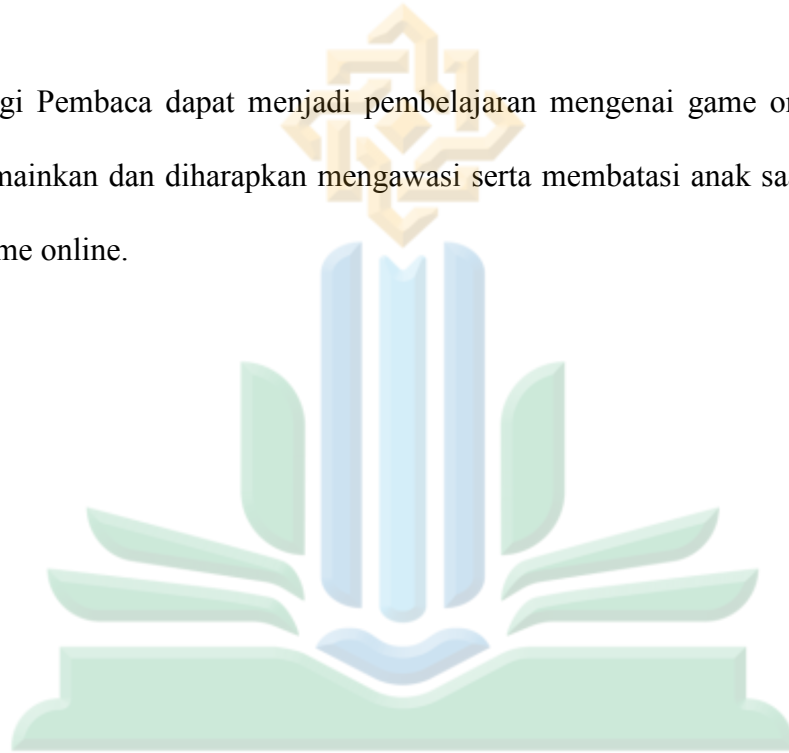
Hasil penelitian ini menggunakan teori Joseph A Devito untuk mengetahui kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Mumbulsari. Hasilnya menunjukkan bahwa komunikasi ini cenderung berhasil dengan memusatkan perhatian pada perspektif seperti keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Meskipun demikian, beberapa kasus dianggap kurang berhasil, terutama karena kurangnya disiplin orang tua dalam membatasi waktu bermain game dan kurangnya informasi tentang game online. Pentingnya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak dalam mengatasi masalah kecanduan game online sangat ditekankan, dengan perluasan peraturan keluarga yang adil terkait penggunaan teknologi. Dalam konteks ini, komunikasi yang terbuka, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan adalah kunci keberhasilan dalam membantu anak mengatasi kualitas komunikasi yang terjadi pada anak pecandu game online.

## **B. Saran**

1. Bagi Peneliti selanjutnya dapat lebih menyempurnakan dan detail dalam menganalisis kualitas komunikasi interpersonal serta memberikan dengan hasil yang bervariasi.
2. Bagi Lembaga dapat mengembangkan kembali teori komunikasi interpersonal Joseph A Devito ini dan menjadikan hasil penelitian sebagai rujukan keilmuan.



3. Bagi Pembaca dapat menjadi pembelajaran mengenai game online yang dimainkan dan diharapkan mengawasi serta membatasi anak saat bermain game online.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Rizky. “Pengaruh Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Anak Terhadap Perilaku Keagamaan di Rw 07 Tambun Rengas Kel Cakung Timur Kec Cakung Kota Admnsitrasi Jakarta Timur”. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, 2023.
- Ardiyansyah, Risqi. “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020” *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial* 2, No.3, November 2022.
- Akbar,K.2012.*PengertianGameOnlinedanJenisnya*.<http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis.html>. Diakses 14 Mei 2017.
- Angela. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. E-journal Ilmu Komunikasi. 1(2) : 532-544. 2013.
- Anditha Sari, A. *Komunikasi Antar pribadi*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012.
- Crain, William. *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi*. Terjemahan Santoso. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007.
- Dewi, Cicy Irana. “Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa Berprestasi Kelas V dan VI di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif (MIMA) 01 KH. Shiddiq Jember”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kh Achmad Siddiq Jember, 2021.
- Darussalam. “KOMUNIKASI ANTARPRIBADI. (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)” Skripsi, Institut Islam Negeri Bengkulu, 2020.
- Djamil, Nasir M. *Anak Bukan Untuk Dihukum*. Jakarta : Sinar Grafika. 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Prestasi belajar dan kompetensi Guru*. Jakarta, Rineka Cipta, 2008.
- \_\_\_\_\_, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta, 2002.
- De Vito, Joseph. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Profesional Books, 2009.
- \_\_\_\_\_, Joseph A. *Komunikasi Antar Manusia (5th ed)*. Jakarta : Proffessionals Books. 1997.

- Elvionita, Vini. "Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak." Skripsi, Universitas Islam Riau, 2022.
- Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2002.
- Firmansyah, Fiqri. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Midanutta'lim Kab Jombang". Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Fitri, E dan Erwinda,L. *Konsep Adiksi Game Online dan Dampak Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Koseling dan Pendidikan. 2018.
- Fauziyah, Eka rusnani. "Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak smp negeri 1 samboja." Universitas mulawarman, jurnal ilmu komunikasi vol 1 tahun 2013.
- Gordon, Thomas. *Menjadi Orang Tua Efektif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2009.
- Goetsch, David L. dan Stanley, B. Davis. *Total Quality Management*, diterjemahkan oleh Benyamin Molan. *Total Kualitas Manajemen*. Jakarta: Prenhallindo, 2002.
- Hadisaputra. "Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini." Universitas Muhammadiyah Makassar, Jurnal vol 5 nomor 1, 2022.
- Hidayat, Dasrun. *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*. Yogyakarta: Garaha Ilmu, 2012.
- Hendi, H. dan Suhendi, Rahmadani Wahyu. *Pengantar Studi Sosiolog Keluarga*. Bandung: Pustaka Setia, 2000.
- Idris, Taufiq. "Komunikasi Interpersonal Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire Di SDN 056018 Batang Serangan Langkat" Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021.
- Junita, Ike. *Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2005.
- Kausar, Ilham. "Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dosen Dan Mahasiswa Dalam Proses Bimbingan Skripsi (Studi Komparatif Pada Prodi Kpi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Ar-Raniry Dan Prodi Ilmu Komunikasi Fisip Unsyiah)". Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.

- Keontjaraningrat. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia, 1991.
- Kartini, Kartono. *Peran keluarga memandu anak*. Jakarta: Raja Wali Press, 1952.
- Lestari, Sri. *Psikologi Keluarga Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Pada Keluarga*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Liliweri, Alo. *Komunikasi Antar Pribadi*, Bandung: Citra Aditya Bakti. 1997.
- \_\_\_\_\_, Alo. *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1991.
- Mukhtar. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi GP Press Group, 2013.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Moeleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif* ( edisi revisi). Bandung:PT. Remaja Rosdakarya. 2007.
- \_\_\_\_\_, Lexy J. *Motode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.
- Novialdy, Eryzal. “*kecanduan game online pada remaja.*” Universitas Negeri Padang junal psikologi, vol 27, no 2, tahun 2019.
- Pangkerego, Thalitadea Dewi. “*Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya*”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Amirko, 1984.
- Rizaldi, Wildan. “*Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat di Dusun Kraksan, Lumbungrejo, Tempel, Sleman*”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- Roem, Elva Ronaning dan Sarmiati. *Komunikasi Interpersonal*. IRDH. Malang, 2019.
- Said, Muhammad Arfan. Koja, Nur Akbar A. Jufri Sukandi, M. “Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Remaja Pecandu Game Online MLBB Dengan Keluarga di Kelurahan Mareku” *Journal of Educational and Language Research* 2, No.8, Maret, 2023.

Syahadaw, Yaserli. "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak Dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online di Warnet CS E-sport." Skripsi, Universitas Islam Riau, 2019.

Supratiknya, A. *Komunikasi Antarpribadi*. Depok: PT Kanisius, 2016.

Soyomukti, Nurani. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: AR – RUZZ MEDIA, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV, 2010.

Widjaja. *Ilmu Komunikasi*. Pengantar Studi. Jakarta : Grasindo, 2000.

Yuwanto, L. *Mobile Phone Addict*. Surabaya : Putra Media Nusantara. 2010.

Yasyin, Sulchan. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (KBI-Besar)*. Surabaya: Amanah, 1997.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Moch Rafli Almadani  
NIM : D20191124  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Dakwah  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 6 November 2023

Saya yang menyatakan



**Moch Rafli Almadani**

**NIM: D20191124**

## Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Desa Mumbulsari Jember	Kualitas Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keterbukaan</li> <li>- Empati</li> <li>- Sikap mendukung</li> <li>- Sikap positif</li> <li>- Kesetaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengirim-penerima</li> <li>- Encoding-decoding</li> <li>- Pesan-pesan</li> <li>- Saluran</li> <li>- Gangguan</li> <li>- Umpan balik</li> <li>- Bidang pengalaman</li> <li>- Efek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Informan :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orang tua</li> <li>- Anak pecandu game online</li> </ul> </li> <li>2. Dokumentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan penelitian : Kualitatif</li> <li>2. Lokasi penelitian : Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Jember</li> <li>3. Subjek penelitian : Purposive sampling</li> <li>4. Teknik pengumpulan data :               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Dokumentasi</li> </ul> </li> <li>5. Analisis data : Kualitatif deskriptif</li> <li>6. Keabsahan data : Triangulasi sumber</li> </ul>	Bagaimana kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Mumbulsari Jember?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PEDOMAN WAWANCARA

### A. Wawancara dengan Orang Tua

1. Apakah bapak ibu sebagai orang tua yang memiliki anak pecandu game online sudah sering mengajak anak untuk berkomunikasi dan berdiskusi secara interpersonal dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam keluarga atau pribadi anak?
2. Bagaimana cara bapak ibu sebagai orang tua ketika menyampaikan pendapat ataupun nasehat kepada anak (berbicara langsung secara pribadi, mnyenidir ketika acara keluarga, atau mengkode dengan hal-hal lainnya) dan bagaimana respon tindakan anak tersebut?
3. Bagaimana cara bapak ibu dalam menyampaikan pesan-pesan ketika berkomunikasi dengan anak yang telah kecanduan game online. Apakah hanya dengan kata-kata nasehat atau cara lain yang bapak ibu anggap efektif?
4. Apakah bapak ibu ketika berkomunikasi dengan anak selalu bertatap muka atau dengan media sosial dan perantara orang lain?
5. Hal apa yang menjadi penghambat atau gangguan bagi bapak ibu dalam berkomunikasi dengan anak yang kecanduan game online?
6. Bagaimana respon anak bapak ibu setelah mendengarkan nasehat dan saran dari bapak ibu. Apakah mereka mengabaikan atau mendapat respon nonverbal?
7. Bagaimana pengalaman bapak ibu ketika menasehati anak yang kecanduan game online?
8. Apa ada akibat atau efek yang bapak ibu rasakan ketika selesai berkomunikasi dengan anak. Apakah anak merespon positif atau negatif?





**B. Wawancara dengan Anak Pecandu Game Online**

1. Apakah kamu pada saat bermain game online susah diajak berkomunikasi?
2. Bagaimana cara orang tua kamu dalam mengajak kamu berkomunikasi?
3. Apakah kamu sering emosi apabila mendapat gangguan pada saat bermain game online?
4. Berapa lama waktu yang kamu habiskan pada saat bermain game online?
5. Hal atau faktor apa yang mempengaruhi kamu pertama kali hingga kecanduan bermain game online?
6. Adakah dampak positif atau negatif yang kamu sadari dan kamu rasakan setelah bermain game online?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136 Telp. 0331-487550  
email : [fakultasdakwah@uinkhas.ac.id](mailto:fakultasdakwah@uinkhas.ac.id) website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>

Nomor : B.4221/Un.22/6.a/PP.00.9/ 11 /2023

15 Juli 2023

Lampiran : -

Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Kepala Dusun

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Moch Rafli Almadani

NIM : D20191124

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Semester : IX (sembilan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama  $\pm$  30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Analisis kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di desa mumbulsari jember"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

Siti Raudhatul Jannah





**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**KECAMATAN MUMBULSARI**  
**DESA MUMBULSARI**  
*Jl. Anggrek No.21 Mumbulsari – Jember KodePos 68174*

**SURAT KETERANGAN AKHIR SKRIPSI**

Nomor : 470/ 53 5/23.2004/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Desa Mumbulsari Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : MOCH RAFLI ALMADANI  
NIK : 3509232303010003  
Jenis Kelamin : Laki Laki  
Tempat, Tgl. Lahir : Jember, 23 – 03 – 2001  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa  
Alamat : Dusun Krajan Rt 004 Rw 006 Desa Mumbulsari,  
Kecamatan Mumbulsari-Kabupaten Jember.

Keperluan : Mengadakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul  
**"Analisis kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di desa mumbulsari jember"**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Sesuai dengan surat izin penelitian NO.B 4421/Un.22/6.a/PP.00.9/11/ 2023 Tanggal 15 Juli 2023 perihal penelitian skripsi dalam rangka penyelesaian skripsi selama 30 hari maka dengan ini kami menyatakan kegiatan tersebut telah benar benar di laksanakan dengan sebaik-baiknya pada tanggal 16 juli 2023

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan mohon periksa adanya.

Mumbulsari, 16 Agustus 2023  
Kepala Desa Mumbulsari,

  
**MUHAMMAD ALI SOBRI**

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Nama	Tanggal	Jenis Kegiatan
1	Muhammad Ali Sobri	15 Juli 2023	Penyerahan surat tugas dan sekaligus observasi dan wawancara Kepala Desa Mumbulsari
2	Bapak Sayyidi dan Zafran	09 Agustus 2023	Wawancara
3	Bapak Ifan dan Alka	10 Agustus 2023	Wawancara
4	Ibu Lia dan Wildan	16 Agustus 2023	Wawancara
5	Bapak Eko dan Gilang	20 Agustus 2023	Wawancara
6	Ibu Putri dan Olin	21 Agustus 2023	Wawancara

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DOKUMENTASI



(Penyerahan surat tugas izin penelitian dan sekaligus wawancara dan observasi di Kantor Desa Mumbulsari, foto ini diambil pada tanggal 15 Juli 2023)



(Wawancara dengan Bapak Sayyidi selaku orang tua dan anaknya Zafran di Dusun Krajan Mumbulsari Jember, foto ini diambil pada tanggal 09 Agustus 2023)



(Wawancara dengan Bapak Ifan selaku orang tua dan anaknya Alka di Dusun Krajan Mumbulsari Jember, foto ini diambil pada tanggal 10 Agustus 2023)



(Wawancara dengan Ibu Lia selaku orang tua dan anaknya Wildan di Dusun Krajan Mumbulsari Jember, foto ini diambil pada tanggal 16 Agustus 2023)



(Wawancara dengan Bapak Eko selaku orang tua dan anaknya Gilang di Dusun Krajan Mumbulsari Jember, foto ini diambil pada tanggal 20 Agustus 2023)



(Wawancara dengan Ibu Putri selaku orang tua dan anaknya Olin di Dusun Krajan Mumbulsari Jember, foto ini diambil pada tanggal 21 Agustus 2023)

## BIODATA PENULIS



### A. Biodata Pribadi

Nama : Moch Rafli Almadani  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 23 Maret 2001  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat : Dusun Krajan, RT/RW 04/06, Desa Mumbulsari  
Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Mahasiswa  
No. Hp : 085784240802  
Email : [rafli.psht1922@gmail.com](mailto:rafli.psht1922@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

MI Makarimal Akhlak Mumbulsari Jember : 2007-2013  
SMP Nuris Jember : 2013-2016  
SMAN 1 Mumbulsari : 2016-2019  
Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq : 2019-2023