POLA KOMUNIKASI INERPERSONAL PENGGEMAR GAME ONLINE PADA RENTAL PLAYSTATION PLAYZONE DI KELURAHAN PATRANG KECAMATAN PATRANG KABUPATEN 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

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

Oleh:

Anandiwan Prawira Zaharie
NIM: D20191080

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JUNI 2024

POLA KOMUNIKASI PENGGEMAR GAME PADA RENTAL PLAYSTATION PLAYZONE DI KELURAHAN PATRANG KECAMATAN PATRANG KABUPATEN 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 Penyiaran Islam

Oleh:

Anandiwan Prawira Zaharie
NIM: D20191080

Disetujui pembimbing

MOCHAMMAD DAWUD, S.Sos, M.Sos
NIP . 197997212914111992

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

POLA KOMUNIKASI PENGGEMAR GAME PADA RENTAL PLAYSTATION PLAYZONE DI KELURAHAN PATRANG KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER

SKRIPSI

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

Hari : Rabu
Tanggal : 19 Juni 2024

Tim Penguji :

Ketua	**Sekretaris**
Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I.	**Arik Fajar Cahyono, M.Pd.**
NIP. 198710182019031004	NIP. 198802172020121004

Anggota :

1. **Dr. Kun Wazis, S.Sos, M.I.Kom** ( )
2. **Mochammad Dawud, S.Sos, M.Sos** ( )

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

Menyetujui,
Dekan Fakultas Dakwah

Dr. Fawaizul umam, M.Ag.
NIP. 197302272000031001

MOTTO

وَلَا تَهِنُواْ وَلَا تَحۡزَنُواْ وَأَنتُمُ ٱلۡأَعۡلَوۡنَ إِن كُنتُم مُّؤۡمِنِينَ

Artinya : "Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman. Ali Imran" [3]:139[1]

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

[1] Get Quran App: gtaf.org/apps/quran#GreentechApps

PERSEMBAHAN

Penulis menyadari dalam proses pengerjaan skripsi ini tidak luput dari bantuan Allah Subhanahu Wata'ala dan Nabi Muhammad SAW, serta beberapa pihak yang terlibat. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Umik Nurlaili Sa'adah S.E., M.Pd, Ayah Ahmad Budiwanta, dan Suniman. Terimakasih atas dukungan, do'a, semangat, motivasi dan pengorbanannya selama menguliahkan saya dan kasih cintanya yang tidak pernah padam sampai saat ini sehingga saya mampu menatap dan menyongsong masa depan.
2. Keluarga besar dari Umik saya Bani Ilyas dan keluarga besar dari Ayah saya yang memberikan dukungan support dan motivasi.
3. Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi saya mulai dari saudara sepupu Mbak Ilma, Om yahya selaku Dosen di Fakultas Febi UIN dan Bude Nanik selaku Dosen di UI Jember yang turut membantu penyelesaian skripsi saya, seorang wanita terkasih yang berinisial SFR yang turut membantu dukungan motivasi dan brainstorming dalam penyelesaian skripsi saya ini.
4. Teman-teman KPI O2 angkatan 2019 yang sudah menemani perkuliahan mulai dari awal hingga akhir. Semoga pertemanan ini terus menjadi abadi di dunia maupun di akhirat.
5. Seluruh teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang pernah saya ajak diskusi terkait skripsi ini. Terimakasih telah memberikan semangat, terutama ke teman sebangku satu MTs yang kini juga kuliah di UIN 2020 yakni Derby Maulana.

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah yang telah memberikan bimbingan terbaiknya kepada mahasiswanya.
3. Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom. I selaku Ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada mahasiswanya.
4. Mochammad Dawud S.Sos, M.sos. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya sehingga dapat memberikan arahan serta bimbingan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
5. Mas Putra selaku Penjaga Rental Playstation dan Bapak H. Syaiful selaku Pemilik Rental *Playstation* Playzone yang telah mengizinkan demi

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

terlaksanakannya penelitian ini dan membantu serta memberikan arahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.

6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu segala kritik serta saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT.

Jember, 29 Mei 2024
Penulis

Anandiwan Prawira Zaharie
NIM. D20191080

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

ABSTRAK

Anandiwan Prawira Zaharie, 2024: *Pola Komunikasi Penggemar Game Pada Rental Playstation Playzone di Kelurahan Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember*.

Kata Kunci: Pola Komunikasi, Komunikasi Interpersonal, Penggemar Game Rental *Playstation*

Playstation merupakan jenis permainan yang menjadi bagian dari perkembangan teknologi modern yang diciptakan oleh Ken Kutagari yang berasal dari Jepang dan dilahirkan pada tahun 1994 oleh perusahaan Sony. Pada awal munculnya jenis console permainan ini cukup banyak diminati bahkan oleh semua kalangan umur dan penggemar paling banyak adalah para remaja. Sesuatu yang berlebihan tentu tidak lah baik bagi diri sendiri. Sejak banyak diminati oleh kalangan remaja membuat kesadaran diri lupa terhadap tanggung jawabnya ketika menginjak di usia remaja. Bermain hingga menjadi suatu kebiasaan akan berdampak yang ditimbulkan dari *playstation* seperti dampak pada perubahan pola perilaku, kesehatannya, mengganggu aktivitas kewajiban seperti sekolah dan bahkan bisa saja berdampak buruk bagi remaja itu sendiri.

Berdasarkan latarbelakang di atas maka dalam penelitian ini yakni: 1) Bagaimana pola komunikasi perilaku penggemar *playstation* playzone di keluarahan patrang tersebut? 2) Apa saja yang mempengaruhi pola komunikasi tersebut?

Penelitian ini bertujuan mengetahui: 1) Untuk mengetahui apa motivasi anak-anak remaja tersebut bermain *playstation* di rental playzone di kelurahan patrang kecamatan patrang kabupaten jember tersebut? 2) Untuk mengetahui pola komunikasi dampak pengaruh rental di *playstation* playzone kelurahan patrang kecamatan patrang kabupaten jember tersebut? 3) Unutk mengetahui peran orang tua dan masyarakat sebagai *agen control sosial*anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di daerahtersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan aspek dampak positif yang ditimbulkan oleh rental *playstation* hanya aspek pengetahuan dan keterampilan saja. Namun ditemukan aspek dampak negatif yang berkaitan dengan melalaikan kewajiban dalam beribadah shalat 5 waktu, perubahan perilaku, menimbulkan kecanduan main hingga malas untuk belajar hingga turunnya prestasi akademik. mengurangi pengaruh terhadap dampak negatif rental *playstation* yaitu dari dukungan pihak keluarga orang tua yang dituntut untuk terus mengawasi dan membatasi pergaulan sang anak, mengingatkan kegiatan yang berunsur nilai-nilai positif dan rental *playstation* lebih memperketat aturan yang tidak memperbolehkan yang menggunakan seragam dan mengecek apakah terdapat remaja yang membolos.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

MOTTO ..... **iv**

PERSEMBAHAN ..... **v**

KATA PENGANTAR ..... **vi**

ABSTRAK ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Konteks Penelitian 1

B. Fokus Penelitian 10

C. Tujuan Penelitian 10

D. Manfaat Penelitian 10

E. Definisi Istilah 12

F. Sistematika Pembahasan 17

BAB II KAJIAN PUSTAKA **19**

A. Penelitian Terdahulu 19

B. Kajian Teori 26

BAB III METODE PENELITIAN **70**

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

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... 70

B. Lokasi Penelitian..... 70

C. Subyek Penelitian..... 71

D. Teknik Pengumpulan Data..... 73

E. Analisis Data..... 75

F. Keabsahan Data..... 60

G. Tahap-Tahap Penelitian..... 77

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS..... 80

A. Gambaran Obyek Penelitian..... 80

B. Penyajian Data dan Analisis..... 86

C. Pembahasan Temuan..... 114

BAB V PENUTUP..... 120

A. Simpulan..... 120

B. Saran-saran..... 121

DAFTAR PUSTAKA..... 122

LAMPIRAN-LAMPIRAN

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

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu 24

Tabel 1.2 Teori Komunikasi Maslow..... 34

Tabel 3.1 Nama-Nama Informan 72

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pola Roda 53

Gambar 3.2 Pola Rantai 54

Gambar 3.3 Pola Lingkaran 54

Gambar 3.4 Pola Bintang 55

Gambar 3.5 Pola Y 55

Gambar 3.6 Playstation Generasi 1 59

Gambar 3.7 Playstation Generasi 2 60

Gambar 3.8 PlayStation Portable 61

Gambar 3.9 Playstation Generasi 3 62

Gambar 3.10 Playstation Generasi 4 64

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

BAB I
PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di era zaman modern seperti saat ini tidak bisa terlepas lagi bagaimana perkembangan teknologi begitu pesat. Dapat kita lihat di sekeliling dan rasakan sekarang hidup berdampingan dari yang namanya teknologi. Bisa dikatakan sekarang ini bahwa saat ini kita bergantung pada teknologi, meskipun terkadang kita enggan menerima budaya-budaya baru atau kecanggihan teknologi yang kerap kali dipromosikan oleh negara luar, akan tetapi kita harus bisa menerima perubahan tersebutt demi sebuah kemajuan dalam keberlangsungan hidup. Dengan demikian semakin berkembangnya teknologi telah membawa banyak perubahan terhadap gaya hidup masyarakat. Salah satunya tampak pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang banyak membantu kehidupan masyarakat.[2]

Salah satunya yang tampak nyata pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang banyak membantu kehidupan masyarakat. Begitu banyak alat yang berkembang semakin canggih yang diciptakan untuk menunjang produktivitas manusia. Perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan budaya. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagian yang meliputti teknologi, kesenian, ilmu pengetahuan, filsafat dan lain sebagainya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tentu tidak hanya menciptakan berbagai macam peralatan yang membantu masyarakat dalam bekerja atau menunjang

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

[2] Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 2003), 15.

produktivitas saja, tetapi juga menciptakan sarana hiburan bagi masyarakat yang ingin bersantai-ria atau mengisi waktu luang maka munculah teknologi hiburan yang bernama PS (*Playstation)*. Jenis permainan ini sedang populer di era saat ini, disamping permainan lain seperti PSP, Game Online Warnet. Dari beragam perminan yang muncul diera modern saat ini tentu *Playstation* lah yang paling digemari, karena bisa diterima oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa.[3]

Playstation merupakan sebuah konsol permainan video dan platform game yang dikembangkan oleh Sony Interactive Entertaiment. Pertama kali pada tahun 1994. *Playstation* telah menjadi salah satu merk konsol game paling terkenal dan sukses di dunia. Secara lebih spesifik, *Playstation* merujuk pada serangkaian konsol permainan video yang diproduksi oleh Sony. Konsol *Playstation* pertama kali diluncurkan oleh Sony Computer Entertaiment di Jepang pada tahun 1994. Konsol tersebut menjadi sangat populer di seluruh dunia, membawa revolusi dalam industri game dengan game-game yang menarik, grafis yang memukai para *player* dengan fitur-fitur yang inovatif nan memanjakan mata.[4]

Konsol ini mempunya CPU (*Central Processor Unit*) yang membentuk grafis 3 dimensi (3D) sehingga permainan yang ditampilkan tanpak seperti nyata. *Playstation* memiliki jenis ratusan permainan yang berbeda-beda,

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

[3] Azwar Efendy dan T. Romi Marnelly, "*Dampak Kecanduan Permainan Playstation Dikalangan Mahasiswa"* (Studi Kasus Mahasiswa yang Bermain di Rental *Playstation Farel GameStation* di Jalan Manyar Sakti). Universitas Riau (Riau : Prodi Sosiologi FISIP). 14. https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/3047/2950

[4] Computer History Museum, "Game Changers Sony Computer Entertainment's", 25 April 2014, video 1:23:38 https://www.youtube.com/watch?v=AvLWxgNDklo

sehingga membuat anak-anak dan remaja sangat menyukai *game* ini. Indonesia sebagai negara berkembang cenderung menjadi konsumen teknologi canggih dari negara maju sebagai penciptanya. Melihat bahwa modernisasi sebagai proses dengan mana pola-pola perilaku dan kebudayaan individu berubah dari yang tradisional atau berorientasi ke masa lalu kemudian sekarang ke suatu arah yang lebih kompleks, yakni teknologi yang lebih rumit danberorientasi ke masa yang akan datang. Teknologi modern sebenarnya merupakan suatu faktor yang bebeas nilainya, artinya dapat dipergunakan untuk siapapun. Teknologi sangat tergantung kepada siapa yang akan menggunakan. Apakah hal ini akan digunakan untuk kebaikan ataukah justru untuk keperluan yang merugikan masyarakat. Teknologi modern dapat dilihat sebagai sebuah perubahan menuju kehidupan masyarakat yang lebih baik. Teknologi modern ini mencakup berbagai macam alat yang ditemukan oleh umat manusia kemudian juga menjadi kebutuhan umat manusia juga yang dirancang atau dibuat sedemikian rupa secara canggih.[5]

Adanya perkembangan zaman juga mengakibatkan perubahan pada masyarakat, terutama pada kalangan anak-anak dan remaja. Anak-anak dan remaja sudah mengenal adanya berbagai macam permainan yang sifatnya modern dengan menggunakan teknologi yang canggih. Permainan modern yang digemari oleh kalangan anak-anak ataupun remaja adalah *Playstation.* Sejalan dengan perkembangan pola permainan, terlihat fenomena pada masyarakat di masa ini adalah kecenderungan anak-anak dan remaja lebih tertarik untuk

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

[5] Sherin Riani, "PlayStation.docx", *Academia*, April 17 2019, 2.

beralih pada permainan modern ketimbang memainkan permainan tradisional. Perubahan jenis permainan tidak hanya terjadi pada masyarakat kota saja. Sebab masyarakat kota terlebih dahulu mengkonsumsi teknologi permainan yang canggih daripada masyarakat desa. Modernisasi yang sudah tersebar ke seluruh pelosok dunia mengakibatkan masyarakat pedesaan ikut serta dalam kultur perubahan sebuah suatu wilayah. Adanya perkembangan zaman juga mengakibatkan perubahan pada masyarakat, terutama pada kalangan anak-anak danremaja. Anak-anak dan remaja sudah mengenal adanya berbagai macam permainan yang sifatnya modern dengan menggunakan teknologi canggih. Permainan modern yang digemari oleh kalangan anak-anak ataupun remaja adalah *Playstation.*[6]

Playstation diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan anak- anak danremaja. Kehadiran console permainan dalam *playstation* ini dikemas dengan sangatmenarik dengan pilihan aplikasi permainan yang sangat banyak. Selain itu *playstation* untuk memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif bagi penggunanya. Permainan *playstation* digunakan sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang yang bermanfaat sebagai penghilang stress. Sedangkan pengaruh negatif yang menjadi perhatiannya adalah kecanduan terhadap *playstation.* Penggunaan *playstation* secara berlebihan dapat mengganggu jalanannya aktivitas sehari-hari, seperti menimbulkan kecanduan main, membuat malas malas belajar, terbengkalainya waktu ibadah sendiri, atau kegiatan lainnya dan hanya berfokus untuk menyelesaikan permaian dalam

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

[6] Hasbi, *Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Dengan Modern (*Jakarta Timur: Dapur Buku, 2015) 15-18.

playstation tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, modelpermaian anak-anak dan remaja sudah beralih menggunakan teknologi yang sangatcanggih. Berkembangnya permainan pada anak-anak dan remaja tersebut mengakibatkan pola-pola permainan tradisional semakin ditinggalkan. Permainan tradisional saat ini semakin punah karena sudah termakan zaman dan karenamaraknya permainan modern. Sejalan dengan terjadinya beberapa faktor sosial tersebut dapat ditinjau dari sudut pandang tertentu dari banyak sedikitnya aktifitas yang dilakukan yakni dengan pendekatan ranah komunikasi interpersonal. Permainan ini termasuk jenis kategori bermain pasif atau hiburan, sebab subyek mendapatkan kesenangan dari aktifitas yang dilakukan oleh orang lain dan pemain hanya mengeluarkan sedikit tenaga saja untuk melakukannya untuk bermain. Yakni dengan memencet tombol yang sudah disediakan oleh *console.*[7]

Komunikasi Interpersonal ialah komunikasi yang terjadi antara komunikator dengan komunikan. Komunikasi interpersonal dianggap cukup efektif dalam hal upaya merubah sikap, pendapat dan perilaku anak-anak dan remaja sebab aktivitasnya berupa percakapan. Menghasilkan berupa*feedback*, komunikator mengetahui tanggapan komunikan saat itu juga. Komunikator mengetahui pasti apakah pesan yang ia sampaikan berhasil atau tidak. Jika tidak, komunikator dapat memberikan kesempatan kepada komunikan untuk bertanya.[8]

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

[7] Hasbi, *Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Dengan Modern (*Jakarta Timur: Dapur Buku, 2015) 20.
[8] Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Pribadi,* (Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 1991), 12, 27.

Pelaku komunikasi interpersonal disini yakni orangtua dengan anak remaja. Orangtua berperan sebagai komunikan atau penerima informasi. Komunikasi Interpersonal dapat didefinisikan komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisi maupun pada sekelompokorang. Komunikasi interpersonal juga mengacu pada komunikasi dimana ada dua individu yang berbagi peran sebagai pengirim dan penerima, lalu menjadi terhubung melalui kegiatan penyampaian suatu informasi pesan dan menciptakan makna secara seksama.[9]

Komunikasi interpersonal antara kedua orangtua dengan anak haruslah berjalan dengan baik. Komunikasi yang baik juga akan membentuk akhlak pada anak menjadi seseorang yang baik pula. Maka dari itulah pentingnya komunikasi dilakukan secara lebih intens. Anak Remaja seseorang yang berusia 12 tahun sampai 21 tahun dengan pembagian sebagai berikut : A. Masa remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun. B. Masa remaja pertengahan (Middle adolescent). Remaja terakhir umur (*Late adolescent* 18-21 tahun). Secara garis besar, masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Oleh sebab itu, peranan masyarakat dan orangtua sangat penting membantu perkembangannya. Masa remaja juga disebut masa puber atau akhil baligh.[10]

Komunikasi yang efektif terjalin antar semua anggota keluarga dapat menciptakan kebersamaan dan saling pengertian dalam kekeluargaan. Oleh

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

[9] Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Personal*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 27.
[10] Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 21.

sebab itu, komunikasi sangat penting dalam keluarga, terutama untuk mempererat hubungan orang tua dengan anak. Bentuk komunikasi dalam sebuah keluarga adalah komunikasi interpersonal. Pada umumnya terjadi karena hakikatnya manusia sukaberkomunikasi dengan manusia lainnya. Sebab itu tiap-tiap orang selalu berusaha supaya mereka lebih dekat satu sama lain. Bentuk komunikasi interpersonal juga dapat terjadi dalam sebuah keluarga yang melibatkan komunikasi antara orang tuadan anak. Orang tua adalah lingkungan terdekat yang membesarkan, merawat sertaturut berperan dalam mendewasakan anak. Selain itu, orang tua ibarat lingkungan yang paling kuat dan berperan penting dalam perkembangan dan pendidikan anak.Dalam hal ini, orang yang paling utama bertanggung jawab adalah tentu orang tua.[11]

Adanya komunikasi interpersonal yang baik dalam keluarga tidak terlepas dari peran kedua orang tua sebagai strata atas dalam kekeluargaan. Karena keduanya memiliki hak kewajiban untuk memberikan bimbingan dan pendidikan serta memeberika contoh yang baik berupa suri tauladan kepada anak-anaknya supaya mereka hidup selamat dan sejahtera. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Qs At-Tahrim/ 66: 6. :

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

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ .

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yangbahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya

[11] Alex Sobur, *Pembinaan Anak Dalam Keluarga*, 53, 57.

malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (QS: At-Tahrim/66:6)

Berdasarkan pengertian tersebut sudah jelas dikatakan bahwa keberhasilan dalam pembentukan perilaku anak, akan terlihat berhasil apabila tidak terjadi jurangpemisahantara orang tua dengan anak, dimana orang tua berperan dalam menjembatani agar komunikasi tetap berjalan dan tercipta dengan baik dan harmonis dalam keluarga. [12]

Menciptakan komunikasi interpersonal yang efektif dimana dalam ruang komunikasi tersebut akan menjanjikan komunikasi antara orang tua dengan anak yang memiliki kontribusi yang luar biasa bagi perkembangan perilaku anak menujuarah yang positif. Tujuan dari komunikasi interpersonal yang baik yakni menciptakan suasana persahabatan yang hangat sehingga anak merasa aman bersama orang tuanya. Namun dalam hal ini banyak orang tua yang merasakesulitan dalam memahami perilaku anak-anaknya yang sering kali terlihat tidak logisdan tidak sesuai dengan akal sehat, maka untuk memahami anak, membina kehidupan jasmani, kecerdasan, perkembangan sosial dan emosialnya. Orang tua dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang perilaku mereka.[13]

Bermain *Playstation* telah menjadi salah satu hiburan paling pupoler di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya.

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

[12] Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran dan Terjemahan*, (Semarang: Toha Putera 1989), 45.
[13] Maurice Balson, *Bagaimana Menjadi Orang Tua Yang Baik* (Jakarta: Bumi Askara, 1996), cet.2, 13-14.

Hal ini terjadi karena *Playstation* menawarkan banyak pilihan dalam permainan di dalamnya, dimana para player *Playstation* diajak untuk mengadapi dilematis moral,interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalamkehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak dan remaja akan selalu ingin bermain *Playstation.* dan pada akhirnya menjadi kecanduan *Playstation.*[14]

Hal itu tentu akan mempengaruhi kepribadian. Seorang anak yang kecanduan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain *Playstation.* diantaranyamereka dapat mencuri, bolos sekolah, malas mengerjakan tugas sekolah, selalu berfikiran untuk memenuhi keinginan untuk bermain *Playstation* setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial. Anak-anak remaja yang sudah kecanduan *Playstation* tidak akan memperdulikan lingkungan sekiatnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. [15]

Merespon hal tersebut, peneliti melihat bahwa melalui komunikasi interpersonal merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan manusia sebagai makhluk sosial dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu, komunikasi yang baik dan efektif ditandai dengan bagaimana anak-anak remaja tersebut melakukan komunikasi interpersonalnya. Dibandingkan dengan bentuk

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

[14] Ronald, *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kualitas Hidup, Mendidik dan Mengembangkan Moral Anak* (Bandung: Yrama Widya, 2016)

[15] Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia,2003), 118

komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan, alasannya komunikasi ini biasanya bersifat langsung antara komunikator dan komunikasinya.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah hasil yang diinginkan dalam melakukan penelitian. Bertujuan penelitian berdasarkan fokus penelitian yang telah dijabarkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pola komunikasi penggermar *playstation* playzone di kelurahan patrang tersebut?
2. Apa saja yang mempengaruhi pola komunikasi tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah hasil yang diinginkan dalam melakakukan penelitian. Tujuan penelitian berdasarkan fokus penelitian yang telah dijabarkan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apa motivasi anak-anak bermain *playstation* di rental playzone kelurahan patrang kecamatan patrang kabupaten jember.
2. Untuk mengetahui pola komunikasi dampak pengaruh rental di *playstation* playzone kelurahan patrang kecamatan patrang kabupaten jember.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan terdapat manfaat terhadap perkembangan keilmuan khususnya di bidang komunikasi. Adapun manfaat penelitian yang

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

dibagidalam dua aspek, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis :

   Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberi kontribusi dan menambah wawasan bagi para pembaca sebagai bahan informasi mengenai kajian komunikasi melalui kajian komunikasi interpersonal, khususnya bagi mahasiswa Fakultas Dakwah, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

2. Manfaat Praktis :

   a. Bagi Peneliti

      Mebambah ilmu tentang bagaimana komunikasi interpersonal bagi para mahasiswa Fakultas Dakwah, khususnya Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Serta, diharapkan.

   b. Bagi Pembaca

      Diharapkan mampu menjadi sumber rujukan dan pengetahuan bagi mahasiswauntuk memahami makna-makna yang terkandung dalam komunikasi interpersonal.

   c. Bagi Almamater Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

      Hasil penelitian ini kelak dapat sebagai literatur bagi mahasiswa terkait dengan peneleitian ini dalam aspek studi Komunikasi Interpersonal.

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

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadititik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya tentu agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti.

1. **Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara bertatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung. Proses dalam komunkasi interpersonal bersifat dua arah. Dalam komunikasi dua arah selalu melibatkan timbal balik dari komunikan kepada komunikator, sehingga komunikator dan komunikan saling mendengarkan apa yang dikirimkan kemudian menanggapi pesan tersebut, juga dilakukan oleh individu untuk saling bertukar gagasan atau pemikiran kepada individu lainnya. Karena selama hidup, individu akan selalumenjalin hubungan tertentu dengan individu lain yang memiliki kombinasi karakteristik yang berbeda dalam situasi yang juga dinamis. Secara khusus, perilaku atau gaya komunikasi mengacu pada kecenderungan individu untuk mengungkapkan perasaan, kebutuhan dan pikiran melalui pesan tidak langsung dan dampak perilaku. Hal ini sesuai dengan kenyataan bahwa sebagian besar komunikasi yang kita lakukan merupakan komunikasi non verbal.[16]

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

[16] Jurnal, “Multidisiplin Dehasen”, (3 Juli 2022) 337–342 | 339, Vol. 1

2. **Pola Komunikasi**

Pola merupakan suatu unsur yang berbentuk struktur yang tetap. [17] Kemantapan dari serangkaian unsur tentang suatu gejala dan mampu untuk memberikan gambaran gejala itu sendiri disebut sebagai pola dalam kamus antropologi. [18] Sehingga dapat diartikan bahwa pola merupakan sistem kerja atau serangkaian susunan unsur dari cara kerja suatu perilaku yang kemudian dapat digunakan untuk menjelaskan gejala perilaku tersebut.

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari segi *elimologi* (bahasa), dimana kata komunikasi berasal dari bahasa inggris yaitu *commucation* yang memiliki kata dasar dari bahasa latin *communicare*. Dimana kata *communicare* itu sendiri mempunyai unsur 3 makna yang berbeda, yaitu menjadikan umum seuatu hal, menjadikan sesuatu sebagai hadiah untuk saling membar, bersama-sama untuk saling membangun pertahanan. Sedangkan secara *epistimologis* (istilah). Seorang pakar komunikasi dari Amerika Serikat yang bernama Stephen W. Littlejohn pernah memberikan kuliah umum di Program Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia, menjelaskan garis merah dari beberapa definisi komunikasi, yaitu komunikasi merupaka sebuah kegiatan yang bisa dilakukan apabila terdapat keterlibatan orang-orang di dalamnya memiliki kesamaan maka atau mampu memahami apa yang tengah disampaikan.[19]

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

[17] Ngalimun, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 44
[18] Suryono Aryono, *Kamus Antropologi*, (Jakarta: Persindo, 1985), 327.
[19] Zikri Fachrul Nurhadi dan Achmad Wildan Kurniawan, "*Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi".* Jurnal Komunikasi 3, no. 1 (2017): 91. Diakses pada 21 Juni 2024 https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK.

Pola komunikasi merupakan sebuah model dari proses komunikasi, sehingga akan muncul beberapa pilihan pola dalam berkomunikasi. Dalam pola komunikasi akan didapatkan berupa *feedback* dari penerima pesan yang dilakukan dari serangkaian aktivitas menyampaikan pesan dari proses komunikasi, hal inilah yang menjadikan pola komunikasi tersebut identik dengan proses komunikasi.[20]

Sehingga dapat diratik kesimpulan bahwa secara garis besar, pola komunikasi merupakan suatu cara kerja dalam berkomunikasi dimana yang mencari cara terbaik dalam proses dari penyampaian oleh pemilik pesan kepada penerima pesan. Sehingga akan muncul *feedback* atau timbal balik dari proses komunikasi yang dilakukan. Pola perilaku dapat didefinisikan sebagai suatu fungsi dari interaksi antara seorang individu dengan lingkungannya. Perilaku manusia manurut komunikasi yang digunakan bergantung pada maksud dari *sender* dan harapan dari *receiver*. Gaya komunikasi adalah cara seseorang dapat berinteraksi dengan cara verbali dan para verbali, untuk memberi tanda bagaimana arti yang sebenarnya harus dipahami atau dimengerti.[21]

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

3. **Dinamika**

Kata Dinamika berasa dari bahasa Yunani yaitu *dynamics* yang berarti kekuatan. Pengertian dinamika sendiri merupakan tingkah laku masyarakat yang akan bisa memberikan dampak secara langsung pada

[20] Ngalimun, *Komunikasi Interpersonal*, 46.
[21] Allen, C dan Cutlip, S, *Effective Public Relations* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006)

kehidupan masyarakat atau kelompok lainnya secara timbal balik. Dinamika bisa menunjukkan adanya interaksi serta interdepensi antara anggota kelompok yang satu dengan anggota kelompok lain secara keseluruhan. Dinamika juga memiliki sifat dinamis yang bisa diartikan sebagai sesuatu hal yang tak bisa diam dan akan selalu berpindah. Jika dalam konteks individu atau kelompok, dinamika dapat diartikan sebagai sumber kekuatan agar bisa terus melakukanadaptasi serta penyesuaian diri dengan lingkungan.[22]

4. **Anak-anak**

Anak-anak merupakan manusia yang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok. Kelompok anak-anak dapat dibagi menjadi dua kelompok, pertama adalah kelompok anak-anak mulai umur 2 tahun sampai umur 6 tahun dan kedua adalah kelompok anak-anak umur 6 tahun sampai 11 tahun. Pengelompokan anak-anak yang dimaksud oleh penulis yaitu padarentang usia 6 tahun sampai dengan 11 tahun. Anak-anak pada usia 6-10 tahunmerupakan anak-anak yang masih duduk di bangku SD (Sekolah Dasar) yang gemar mendatangi rental *playstation* untuk bermain.[23]

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

5. **Remaja**

Masa remaja dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu masa remaja awal yakni pada usia 12 tahun sampai 17 tahun dan masa remaja akhir,

[22] Gramedia blog, Literasi Dinamika Pengertian Dinamika Jenis-Jenis Ciri-Ciri dan Contohnya
[23]

yakni usia 17 tahun sampai 21 tahun. Masa-masa remaja diawali dengan salah satu gejala yakni lepasnya seorang anak dari masa anak-anak yang disebut dengan masa pubertas sebagai awal dari seorang remaja.

Remaja yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah remaja pada masa awal dan remaja pada akhir. Remaja masa awal dimulai dari usia 12-17 tahun, yakni remaja yang masih duduk di bangku sekolah SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas). Remaja masa akhir adalah rentang usi 17-21 tahun yang masih duduk di bangku SMA ataupun yangtelah lulus dari SMA.

6. ***Game***

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* atau permainan secara umum dapat didefinisikan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game* merupakan sebuah aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan berkolaboratif membuat aktivigas ini digemari banyak orang.

Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi. Sebab salah satu fungsi *game* juga sebagai penghilang setress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game*, baik anak

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

kecil, remajamaupun dewasa sekalipun.

7. ***Playstation***

Playstation merupakan salah satu bentuk produk perkembangan teknologi yang bergerak dibidang permainan audio visual. *Game* ini mempunyai CPU (Central Processor Unit) yang terbentuk grafis 3 dimensi, sehingga permainan yang ditampilkan tampak seperti nyata. *G*ame *Playstation*memiliki jenis ratusan permainan yang berbeda-beda, sehingga membuat siswasangat menyukai game ini[24]

F. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan sebagai alur pembahasan skripsi mulai dari bab pendahuluan sanpai bab penutup, unutk itu skripsi ini terdiri dari lima bab, diantaranya sebagai berikut.

Bab I (satu) membahas tentnang latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, maanfaat penelitian, definisi istilah dan sistematikan pembahasan. Dengan demikian dilakukan sesuai dengan buku panduan penulisan pedoman karya ilmiah.

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

Bab II (dua) dalam kajian pusta ini berisikan penelitian terdahulu dan kajian teori. Adapun hal itu, penelitian terdahulu dapat melihat sejauh mana bentuk orisinalitas dan penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan dalam kajian teori berisi tentang teori yang berkaitan sebagai perspektif dalam aspek penelitian.

Bab III (tiga) menguraikan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi

[24] Mandalamaya, ”Pengertian Game *Playstation*”. 2015.

penelitian subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data, keabsahan data dan tahap penelitian yang hendak dilakukan peneliti.

Bab IV (empat) menyajikan gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, pembahasan temuan terkait dengan hasil perolehan data yang dilakukan oleh peneliti pada saat dilapangan.

Bab V (lima) menarik kesimpulan terkait hasil pembahasan penelitian untuk menjawab masalah penelitian dan kemudian dilanjutkan dengan berupa saran yang bersumber dari akhir penelitian.

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

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam menjalankan penulisan pada skripsi dengan judul "Dinamika Pola Perilaku Penggemar Game Online Pada Rental *Playstation* Playzone di Kelurahan Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember", penulis sebelumnya telah melakukan studi kajian dengan cara datang ke lokasi yang bertujuan tidak lain dan bisa peneliti tanggung jawabkan. Uraian berikut ini merangkum esensi dari upaya penelitian terdahulu dalam bidang ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ilhamsyah padatahun 2022 dari Universitas Islam Negeri Sulthan Saifuddin Jambi dengan judul "Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak di Desa Pabenaan Kecamatan Kerintang Kabupaten Indragiri Hilir Riau". Penelitian ini mengarahkan fokusnya pada konteks jenis game-nya, yakni *Game Online*. Dijabarkan mengena game online yang bermedia pada Smartphone atau Handphone. Kemudian untuk kategori subyek penelitian peneliti membatasi yaitu anak-anak yang kecanduan game online yang berusia 6-16 tahun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan media informasi dan kecanggihan teknologi yang berbarengan kebutuhan penggunanya, anak-anak menjadi kelompok pengguna yangtumbuh bersamamodernisasi teknologi. Rumusan permasalahan yang ingin ditemukan adalah apa motivasi anak bermain *game online* dan bagaimana interaksi anak pecandu *game online*

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

di dalam dunia virtual, serta bagaimana dampak kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal anak di desa pabenaan. Temuan penelitian menggarisbawahi akibat bermain *game online* secara berlebihan, terdapat beragam perubahan sikap pada anak-anak, yang mana interaksi anak-anak dengan lingkungan menjadi kuran, ketika diajak berbicara oleh orang lain tidak terlalu menghiruakan, suka menyendiri dan cenderung bergaul hanya ke sesama pemain *game online* saja. Tidak hanya itu saja, akibat kecanduan *game online* anak-anak sampai lupa waktu, bahkan sampai lupa makan. Intensitas wakttu bermain yang tinggi hingga larut malam menyebabkan anak-anak mengantuk ketika bersekolah dan kegiatan belajar mengajar menjadi tidak maksimal/fokus. Selain itu akibat dari kekalahan bermain *game online*, anak-anak menjadi suka berkata kasar dan marah-marah tidak jelas, dan apabila emosi tidak terkontrol, terkadang secara spontan anak-anak melempar *smartphone*-nya.[25]

2. Penelitian yang dilakukan Canda Christie Setiawan pada tahun 2022 dari Universitas Buddhi Dharma Tangerang dengan judul "Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online *Valorant* Dalam Menyusun Strategi Permainan. Dari pemaparan peneliti yang menginginkan melihat pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online *Valorant* Dalam Menyusun Strategi Permainan, guna mengetahui bagaimana pola

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

[25] Ilhamsyah, "Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak di Desa Pabenaan Kecamatan Kerintang Kabupaten Indragiri Hilir Riau" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2022), 79.

komunikasi virtual yang terbentuk di dalam tim game online tersebut.[26]

3. Penelitian yang dilakukan Marhatus Solekha pada tahun 2020 dari Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul "Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Pembentukan Perilaku Anak di Desa Kasimpa Jaya Kecamatan Tiworo Selatan Kabupaten Muna Barat Provinsi Sulawesi Tenggara". Penelitian ini menggarisbawahi bahwa hal yang paling esensial dalam hubungan antar manusia, khususnya hubungan interpersonal dilingkungan keluarga. Komunikasi yang efektif yang terjalin antara semua anggota keluarga dapat menciptakan kebersamaan dan saling pengartian dalam keluarga. Hubungan keluarga ialah hubungan yang tidak bisa diputuskan dengan mudah. Keluarga perlu untuk melengkapi sattu sama lain. Keluarga juga bisa diartikan sebagai orang-orang tinggal bersama. Oleh karena itu, komunikasi sangat penting dalam keluarga, terutama untuk mempererat hubungan antar orang tua anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskiptif, gambaran yang sistematik dan faktual, mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa komunikasi yang diterapkan oleh orang tua sangat mempengaruhi perilaku anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengetahui

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

[26] Canda Christie Setiawan, "Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online *Valorant* Dalam Menyusun Strategi Permainan" (Skripsi, Universitas Buddhi Dharma Tangerang, 2022), 7.

bagaimana cara berkomunikasi yang baik dengan anak sehingga terbentuklah hubungan yang baik antara orang tua dan anak. Perilaku anak terbentuk dengan melihat dan belajar dari orang-orang disekitar anak. Peran komunikasi interpersonal yang baik yang harus dilakukan orang tua yaitu orang tua harus memperiotaskan kepentingan anak dan interaksi yang terjalin tidak hanya dari orang tua ke anak dan interaksi yang terjalin tidak hanya dari orang tua ke anak, tetapi juga antara anak kepada orang tua. Ketika terjalin komunikasi yang baik maka anak akan dapat dikendalikan oleh orang tua dengan menerapkan sikap-sikap yang baik dalam keluarga serta contoh atau tauladan dari orang tua.[27]

4. Penelitian yang dilakukan Kingkin Dyah Ayuningtyas pada tahun 2015 dengan judul "Perubahan Pola Perilaku Anak-anak dan Remaja Penggemar *Game* Pada Rental *Playstation* (Studi Kasus di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen)". Peneliti melakukan pengambilan data berupa analisis mendalam dari fenomena yang ditteliti sehingga menghasilkan data dekskriptif analisis, yaitu penggambaran fenomena mengenai perubahan perilaku anak-anakdan remaja penggemar *playstation*. Temuan hasil penelitian menunjukan masyarakat Desa Klirog sudah modern, merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, namun ada juga yang berpendapat bahwa keberadaan rental *playstation* mengganggung waktu belajar siswa dan

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

[27] Marhatus Solekha, "Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Pembentukan Perilaku Anak di Desa Kasimpa Jaya Kecamatan Tiworo Selatan Kabupaten Muna Barat Provinsi Sulawesi Tenggara" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020), 69.

mengganggu ketentraman lingkungan sekitar rental *playstation*. Persepsi yang lebih berkembang di masyarakat adalah persepsi yang cenderung bersifat negatif, yaitu merugikan anak-anak dan remaja. Temuan perilaku negatif yaitu malas, membangkang serta tidak menghormati orang tua dan guru, tidak sopan, berperilaku menyimpang, meniru adegan pada karakter permainan *playstation* dan kurang bersosialisasi dengan teman sebaya di lingkungan rumah, serta kurang aktif mengikuti kegiatan positif remaja di desa, suka memalak, mencuri dan berjudi. Sedangkan temuan positif adalah pemberani, menyalurkan hobi sesuai dengan permainan yang disukainya oleh pengguna dan pinta memecahkan masalah. Tetapi [28]berdasarkan pendapat orang tua dan guru, *playstation* lebih banyak memberikan dampak negaif daripada positif dalam perilaku anak-anak dan remaja.

5. Penelitian yang dilakukan Ardi Irawan pada tahun 2018 dengan judul "Perbedaan *Agresifitas* Remaja Laki-Laki Ditinjau Dari Bermain Game *Action* Dan Bermain Game Non *Action*". Dalam penelitian tersebut menggambarkan permainan game action dapat memberikan dampak buruk dan mempengaruhi perilaku pada remaja laki-laki, salahsatunya perilaku agresifitas. Meninjau dari aspek psikologi sebagai acuan mengapa agresif karena faktor bermain game *action* dan game non *action.* Implikasi dari penelitian ini adalah terutama pada remaja,

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

[28] Kingkin Dyah Ayungtyas, "Perubahan Pola Perilaku Anak-anak dan Remaja Penggemar *Game* Pada Rental *Playstation* (Studi Kasus di Desa Klirog Kecamatan Klirog Kabupaten Kebumen)" (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2015), 67.

diharapkan agar remaja mengurangi waktu untuk bermain *game* supaya tidak memicu agresifitasnya atau lebih baik meluangkan waktu untuk hal-hal yang lebih positif seperti melaksanakan olahraga, berwirausaha, bekerja dan kegiatan yang positif lainnya, sehingga tidak hanya bermain game.[29]

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Ilhamsyah, alumni Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi(2022)
Judul Penelitian	Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak di Desa Pabenaan Kecamatan Kerintang Kabupaten Indragiri Hilir Riau
Perbedaan Penelitian	Perbedaannya adalah terletak pada objek penelitia, yakni *Game Onilne*. Dalam skripsi tersebut dijabarkan mengeni *game online* yang bermedia pada Smartphone atau Handphone. Ditandai dengan bagaimana anak pecandu *game online* tersebut melakukan komunikasi interpersonalnya
Persamaan Penelitian	Persamaan dengan skripsi ini adalah sama-sama menggunakan komunikasi interpersonal yang meninjau objekpenelitian, yakni permainan "*game*".
Nama Peneliti	Canda Christie Setiawan, alumni Universitas Buddhi Dharma Tangerang (2022)
Judul Penelitian	Pola Komunikasi Dalam Percakapan Tim Game Online *Valorant* Dalam Menyusun Strategi Permainan

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

[29] Ardi Irawa, "Perbedaan *Agresifitas* Remaja Laki-Laki Ditinjau Dari Bermain Game *Action* dan Bermain Game Non *Action*" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), 43.

Persamaan Penelitian	Persamaan dengan skripsi ini adalah ada pada Pola Komunikasi sebagai subyek penelitian.
Perbedaan Penelitian	Perbedaannya adalah pada observasi yangdilakukan oleh peneliti yaitu dari segi game yang diteliti *Valorant*, berbeda dengan *Playstation* yang sebagai objek penelitian

Nama Peneliti	Marhatus Solekha, alumni Universitas Muhammadiyah Makassar (2020)
Judul Penelitian	Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Pembentukan Perilaku Anak Di Desa Kasimpa Jaya Kecamatan TiworoSelatan Kanupaten Mina Barat Provinsi Sulawesi Tenggara
Perbedaan Penelitian	Dalam skripsi ini dijelaskan bagaimanakomunikasi interpersonal antara orang tua dan anak di Desa Kasimpa Jaya,bagaimana peran komunikasi interpersonal orang tua dalam pembentukan perilaku anak di Desa Kasimpa Jaya.
Persamaan Penelitian	Persamaan dengan skripsi ini adalah tentusama dalah hal subjek "Komunikasi Interpersonal" yang mengacu pada pemeran komunikator dan komunikan yakni antara orang tua dengan anak.

Nama Peneliti	Kingkih Dyah Ayuningtyas, alumni Universitas Negeri Semarang (2015)
Judul Penelitian	Perubahan Pola Perilaku Anak-AnakRemaja Penggemar *Game* pada Rental *Playstation*
Perbedaan Penelitian	Dalam skripsi ini dijabarkan bagaimana persepsi masyarakat mengenaikeberadaan rental *playstaton*, bagaimana perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* dan mengacu pendasaran pada ilmu psikologis dalam penelitian metodenya.
Persamaan Penelitian	Persamaan dengan skripsi ini adalah sama-sama meneliti subjek yang sama, yakni "Pola Perilaku Anak-anak Remaja" sebagai orientasi penelitian yang akan

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

	ditinjau.

Nama Peneliti	Ardi Irawan, alumni Universitas Muhammadiyah Malang (2018)
Judul Penelitian	Perbedaan *Agresifitas* Remaja Laki-LakiDitinjau Dari Bermain *Game Action* Dan Bermain *Game Non Action*
Perbedaan Penelitian	Perbedaannya skripsi ini meninjau mayortas dari perspektif aspek-aspek psikologi. Mengapa objek penelitiannya meninjau agresi manusia pembawaan ps ikologis secara alami seseorang menjadi agresif, dan lain sebagainya.
Persamaan Penelitian	Persamaan dengan skripsi ini adalah sama- sama meneliti subjek yang sama, yakniketemaan tentang "Bermain *Game*" sebagai orientasi penelitian akan dampak dan peninjauan.

B. Kajian Teori

Pembahasan mengenai kajian teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam penelitian. Pembahasan terkait teori yang terkait secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperluas wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak di pecahkan sesuai dengan fokus penelitian dan tujuan :[30]

1. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

[30] Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah (*Jember : IAIN Jember Press, 2020)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “pola” didefinisikan secara cermat dibentuk dalam struktur yang tetap. Sedangkan “komunikasi” digambarkan sebagai proses panjang nan rumit dalam memberikan makna pada gagasan yang disampaikan. Hal ini merupakan dari tindakan pengiriman dan suatu penerimaan pesan atau berita antara dua individu dengan cara yang diinginkan untuk memahami pesan yang dimaksud, memfasilitasi kontak dan membina hubungan. Dalam hal ini, istilah “pola komunikasi” memiliki konotasi kerangka kerja yang terstruktur mengatur hubungan antar individu, mengatur pertukaran pesan dengan cara yang memastikan pesan yang dimaksud dapat dipahami oleh penerima.[31]

Kata “komunikasi Interpersonal” berakar dari penggabungan kata “inter” yang berarti antara dan “person” yang berarti individu. Dalam karya Deddy Mulyana, komunikasi interpersonal dijelaskan sebagai komunikasi langsung atau tatap muka antara orang-orang. Metode komunikasi ini memungkinkan setiap peserta untuk melihat reaksi terhadap pesan yang disampaikan secara langsung yang mencakup isyarat verbal dan non verbal. Penerapannya meluas ke berbagai hubungan interpersonal, termasuk tidak terbatas pada orangtua yang berkomunikasi dengan anak-anak mereka. Seperti contoh, orang tua yang berinteraksi dengan guru dan guru yang

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

[31] Syaiful Bahri D, *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Keluarga* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 1.

berinteraksi dengan siswa.[32]

Komunikasi Interpersonal atau yang dapat didefinisikan dengan komunikasi antarpribadi. Komunikasi dua orang atau antarpribadi ini dalam kajian islam menempati posisi yang sangat sentral. Diantara bentuk komunikasi ini adalah komunikasi antara orang tua dengan anaknya, komunikasi antara guru dan murid, komunikasi antara suami dan istri, komunikasi dengan tetangga, komunikasi konselor dengan client dan komunikasi dokter dengan pasiennya, dan sebaginya.[33] Pada hakikatnya interaksi antara seorang individu dan individu lainnya tempat lambang- lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar-manusia menggunakan bahasa tertentu.[34] Komunikasi interpersonal secara umum terjadi di antara dua orang. Seluruh proses komunikasi terjadi di antara beberapa orang, namun banyak interaksi tidak melibatkan seluruh orang didalamnya secara akrab.[35]

Definisi berdasarkan komponen menjelaskan komunikasi interpersonal dengan mengamati komponen-komponen utamanya, dalam hal ini, penyampaian suatu pesan oleh satu sumber, sedangkan dalam definisi berdasrkan hubungan, kita mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi yangberlangsung diantara dua orang

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

[32] Julia T. Wood, *Interpersonal Communication: Everyday Encounters*, Terj. Rio Dwi Setiawan (jakarta Selatan: Salemba Humanika, 2013), 22.
[33] Harjani Hefni, *Komunikasi Islam,* (Cet.I, Jakarta: Prenamedia Group, 2015), 217.
[34] Nurani Soyomukti, *Penganter Ilmu Komunikasi,* (jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 141-142.
[35] Julia T Wood, *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*, Terj. Rio Dwi Setiawan (Jakarta :Salemba Humanika, 2013), 22.

yang mempunyai hubungan yang kukuh dan jelas.

b. Konsep Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal dapat di definisikan suatu komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih dalam suatu kelompok kecil sehingga untuk berbicara dan mendengarkan dalam suasana yang akrab. Komunikasi Interpersonal mementingkan hubungan yang penuh persahabatan atau kekeluargaan di bawah suasana informal.[36]

c. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antar pribadi yang rumit dijiwai oleh banyak tujuan dan fungsi yang tentu melampaui perannya sebagai saluran pengiriman dan penerimaan pesan. Tujuan komunikasi interpersonal yang beraneka ragam meliputi sebagai berikut:

1) Menemukan Diri Sendiri

Komunikasi interpersonal menjadi sarana yang digunakan khalayak individu untuk memahami dan mengenali karakteristik pribadi mereka sendiri. Seringkali mengandalkan informasi yang diperoleh dari orang lain. Fungsi intropeksi ini memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan pribadi, memberdayakan individu untuk meningkatkan kualitas diri sendiri mereka.

2) Mengekspresikan Perhatian Kepada Orang Lain

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

[36] Yosal Iriantara dan Usep Syaripuddin, *Komunikasi Pendidikan, (*Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2018) 20.

Pada intinya komunikasi interpersonal berfungsi sebagai sarana bagi individu untuk mengartikulasikan dan menyampaikan emosi mereka yang meluas ke tindakan memberikan perhatian kepada orang lain. Hal ini dapat terwujud sebagai ekspresi kepedulian, kasih sayang atau pengakuan dalam dinamika hubungan antarmanusia.

3) Menemukan Dunia Luar

Dalam konteks ini, individu mendapatkan akses ke beragam infromasi dari orang lain sehingga memperluas pemahaman mereka tentang dunia luar. Pertukaran ini memfasilitiasi perolehan informasi yang penting dan tepat waktu yang berkontribusi pada pandangan dunia yang luas.

4) Mempengaruhi Sikap dan Perilaku

Komunikasi interpersonal menumbuhkan asumsi peran sebagai instrumen yang kurang menginformasikan atau mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik dari cara berinteraksi langsung maupun langsung. Seperti melalui saluran media, kapasitas ini mempengaruhi peran instrumen komunikasi interpersonal dalam membentuk perspektif individu dan kolektif.

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

5) Mencari Kesenangan

Diluar konteks fungsi pragmatisnya, komunikasi antarpribadi juga digunakan untuk tujuan sarana refreshing atau rekreasi.

Contoh-contoh muncul di mana individu terlibat dalam komunikasi murni untuk hiburan atau pertukarang ringan selama dalam momentum santai.[37]

d. Jenis-Jenis Komunikasi Interpersonal

Sebagai contoh, komunikasi interpersonal meliputi komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak, dua orang dalam satu wawancara dan sebagainya. Dengan definisi ini hampir tidak mungkin ada komunikasi di adik (dua orang) yang bukan interpersonal. Adakalanya definisi hubungan ini diperluas sehingga mencakup juga sekelompok kecil orang, seperti anggota keluarga atau kelompok-kelompok yang terdiri atas tiga sampai 5 orang.[38] Komunikasi Interpersonal merupakan jenis komunikasi yang frekuensi terjadinya cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Apabila diamati dan dikomparasikan dengan jenis komunikasi lainnya. Maka dapat dikemukakan bahwa karakteristik atau ciri-ciri komunikasi interpersonal antara lain adalah arus pesan dua arah, suasana informal maupun balik segera. Peserta komunikasi berada dalam jarak dekat dan peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara smultan dan spontan, baik verbal maupun non verbal.

Terdapat 6 karakteristik komunikasi interpersonal, yaitu:

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

[37] Widya Pontoh, "Peranan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak", 3.
[38] Joseph A. Devito dan Terj. Agus Maulana, *Komunikasi Antarmanusia*, (Jakarta : Professional Books,1997), 231.

1) Komunikasi Interpersonal dimulai dengan diri pribadi. Artinya bahwa segala bentuk proses penafsiran pesan maupun penilaian mengenai orang lain berangkat dari diri sendiri.
2) Komunikasi Interpersonal bersifat transaksional. Ciri komunikasi seperti ini terlihat dari kenyataan bahwa komunikasi seperti ini terlihat dari kenyataan bahwa komunikasi interpersonal bersifat dinamis, pertukaran pesan secara timbal balik dan berkelanjutan.
3) Komunikasi Interpersonal menyangkut aspek isi pesan dan hubungan antar pribadi. Artinya bahwa efektivitas komunikasi interpersonal tidak hanya ditentukan oleh kualitas pesan, melainkan juga ditentukan kadar hubungan antar individu.
4) Komunikasi Interpersonal menempatkan kedua belah pihak yang berkomunikasi saling ketergantungan satu sama lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa komunikasi interpersonal melibatkan ranah emosional. Sehingga dapat menghasilkan ketergantungan emosional diantara pihak-pihak yang berkomunikasi.
5) Komunikasi Interpersonal mensyaratkan adanya kedeketan fisik antar pihak yang berkomuniasi. Dalam artian lain, komunikasi interpersonal akan lebih efektif apabila antar pihak0pihak yang berkomunikasi itu saling bertatap muka.
6) Komunikasi Interpersonal tidak dapat diubah maupun diulang. Artinya, ketika seseorang telah terlanjur mengucapkan sesuatu kepada orang lain. Maka ucapat tersebut sudah tidak dapat diubah

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

atau diulang. Karena sudah terlanjur diterima oleh komunikan (penerima pesan dalam komunikasi).

e. Kebutuhan Manusia Melakukan Komunikasi Interpersonal

Pada kenyataannya setiap individu manusia melakukan kegiatankomunikasi sejak dia dilahirkan di dunia ini. Dalam Wood (2013), Schutz menegaskan bahwa hubungan interpersonal yang berkelanjutan tergantung dari seberapa baik hal tersebut berkaitan dengan tiga kebutuhan dasar. Kebutuhan pertama adalah ***afeksi***, yaitu keinginan untuk memberi dan mendapatkan kasih sayang. Kebutuhan kedua, yaitu **inklusif**, yaitu keinginan untuk menjadi bagian dari kelompok sosial tertentu. Kebutuhan ketiga adalah **kontrol**, yakni kebutuhan untuk mempengaruhi orang atau peristiwadalam kehidupan.

Seiring berjalannya waktum interaksi yang dilakukan setiap manusia akan membentuk sebuah pola komunikasi baik secara individu maupun kelompok. Setiap orang tua ingin memberikan sebuah pendidikan yang baik untuk anak-anak mereka. Terkadang dalam hal ini juga membutuhkan sebuah pengorbanan baik orang tua maupun anak. Orang tua harus rela berpisah demi cita-cita anak mereka. Selain pendidikan orang tua juga memberikan nasehat dan motivasi yang terbaik walaupun mereka sama-sama berpisah.

Setiap individu pasti memiliki cara berkomunikasi yang berbeda-beda,termasuk cara berkomunikasi anak dan orang tua.[39]

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

[39] Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Jakarta. PT. Gramedia Widasaran, 2004)

Tabel 1.2. Teori Kebutuhan Manusia

Seperti yang dikemukakan oleh Abraham Maslow menguslkan sebuah gagasan bahwa tujuan manusia berkomunikasi adalah untuk memenuhi berbagai kebutuhan yang merupakan pengembangan dari gagasan schutz. Maslow mengatakan bahwa kebutuhan dasar harus dipuaskan terlebih dahulu sebelum fokus pada kebutuhan lainnya. Kebutuhan dasar tersebut antara lain :

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

1. Kebutuhan Fisiologi

   Aspek yang paling mendasar bagi manusia adalah sebuah seni untuk bertahan hidup dan keterampilan berkomunikasi untuk membantu memenuhi segala kebutuhannya yang bersifat fisiologis. Manusia memiliki kebutuhan yang disebut dengan kebutuhan primer, sekunder dan tersier. Bagaimana mungkin manusia dapat memenuhinya tanpa melakukan komunikasi dengan manusia lainnya. Sebab, dalam pemenuhan kebutuhan

manusia bersinggungan dengan keberadaan manusia lainnya. Dalam memenuhi kebutuhan pangan misalnya, manusia butuh berinteraksi dengan penjual bahan makanan dipasar, untuk kebutuhan kesehatan manusia butuh berkomunikasi dengan dokter,dan lain sebagainya. Itulah sebabnya komunikasi menjadi kebutuhan dasar pula bagi setiap manusia.[40]

2. Kebutuhan Rasa Aman

Untuk memenuhi kebutuhan rasa aman ini, maka manusia juga butuh melakukan komunikasi dengan orang lain. Ketika kita merasakan ketidak amanan dirumah sendiri dikarenakan pintu rumah tidak dapat terkunci dengan baik, maka kita akan berkomunikasi dengan tukang kunci yang akan memberikan solusi dan membuat kita merasa aman kembali. Ketika seorang saksi merasa dirinya terancam bahaya karena terror yang dilakukan oleh seorang penjahat maka dia butuh melakukan komunikasi dengan pihak kepolisian guna mendapatkan perlindungan diri. Bahkan,ketika makanan yang kita konsumsi ditemukan mengandung bahan berbahaya, maka media akan memberitakan secara luas kepadamasyarakat.

3. Kebutuhan Rasa Untuk Memiliki

Kebutuhan selanjutnya menurut Maslow adalah

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

[40] Nur Maghfirah Asthelika, S.Sos., M.med.Kom., *Buku Ajar Komunikasi Interpersonal,* (Sidoarjo :Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018), 6 – 8.

kebutuhan untuk memiliki dan bersosialisasi. Kita semua butuh orang butuh orang lain untuk menikmati kehidupan, nyaman dalam lingkungan kerja dan cocok di dalam kelompok sosial. Beberapa cara yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan memiliki antara laindengan berbicara, mendengar dan merespon apa yang dikatakan oleh orang lain, berbagai gagasan dan perasaan, menonton filmbersama dan bekerja sama dalam pekerjaan professional.[41]

4. Kebutuhan Untuk Mendapatkan Harga Diri

Kebutuhan ini melibatkan penghargaan terhadap nilai pribadi yang kita anut dan mampu menghormati nilai yang diyakini orang lain. Komunikasi adalah cara utama untuk menggambarkan siapa diri kita dan apa yang ingin kita lakukan. Proses pembentukan harga diri berlangsung sepanjang hayat melalui refleksi dari interaksi bersama orang lain. Dalam setiap tahapan kehidupan yang dilalui, penilaian terhadap harga diri dibetnuk oleh bagaimana orang lain berkomunikasi dengan kita. Orang yang tidak mumpuni dalam komunikasi interpersonal akan sulit untuk meningkatkan keahliannya dan banyak dari mereka yang akhirnya mereasa rendah diri.

5. Kebutuhan Aktualisasi Diri

Menurut Maslow, aktualisasi diri adalah kebutuhan

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

manusia yang paling abstrak. Maslow mendefinisikanaktualisasi diri sebagai pengembangan diri yang seutuhnya dengan menggunakan keunikan bakat, potensi dan kemampuanmanusia. Untuk mencapai tingkatan tersebut, kita butuh memilah kemampuan potensial yang telah dikembangkan sebelumnya. Selain itu, kita juga dapat menggali bakat yang belum muncul. Sebagai manusia, kita berusaha untuk lebih darisekedar bertahan hidup, keamanan, rasa memiliki dan harga diri. Manusia ingin berkembang secara pesat, ingin menggali dimensilain dari jiwa, perasaan dan pikirannya.[42]

f. Jenis-Jenis Komunikasi

1. Komunikasi Verbal

Arti dari komunikasi verbal adalah sebuah proses komunikasi yang penyampaian pesannya dilakukan dengan menggunakan kata. Kata yang dimaksud adalah kata yang disampaikan baik secara lisan maupun tulisan dari komunikator kepada komunikan.

2. Komunikasi NonVerbal

Komunikasi nonverbal adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan tanpa menggunakan kata secara lisan maupun tulisan, melainkan komunikator melakukan komunikasi

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

[42] Nur Maghfirah Asthelika, S.Sos., M.med.Kom., *Buku Ajar Komunikasi Interpersonal,* (Sidoarjo :Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sidoarjo 2018), 9.

dengan tindakan-tindakan yang diinterpretasikan kepada komunikan. Komunikasi nonverbal juga berbentuk lambang-lambang seperti gestur, mimik wajah, warna dan lain sebagainya. Meskipun komunikasi verbal dan non verbal diklasifikasikan, namun kedua jenis komunikasi ini selalu beriringan dan salingmelengkapi antar keduanya.[43]

g. Komponen-Komponen Komunikasi

Terdapat komponen-komponen proses komunikasi yang saling berkesinambungan, yakni:

1. Sumber/Komunikator

Sumber adalah orang yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Orang yang menyampaikan pesan,baik secara emosional.

2. Pesan

Pesan adalah seperangkat simbol-simbol baikverbal maupun non verbal yang mewakili keadaan khusus komunikator untuk disampaikan kepada komunikan.

3. *Encoding*

Suatu aktivitas seorang komunikator dalam menciptakan pesan melalui simbol-simbol verbal atau non verbal yang disusun berdasarkan antara tata bahasa dan karakteristik komunikan.

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

[43] Akatelkom Bogor, *Jenis-Jenis Komunikasi.* 2022.

4. Saluran

Merupakan Merupakan sarana fisik penyampaian pesan darisumber kepada penerima.[44]

h. Hubungan Interpersonal

Menurut Joseph A. Devito dalam buku Komunikasi Antarmanusia menjelaskan hubungan antarpribadi dengan mengidentifikasi dua karakteristik penting. Pertama, hubungan antarpribadi berlangsung melalui beberapa tahapan. Mulai dari tahap interaksi awal sampai ke pemutusan (dissolution). Kedua, hubungan antarpribadi berbeda-beda dalam hal keleluasaan (breadth) dan kedalamannya.

1. Hubungan Terbina Melalui Tahap-Tahap

Kebanyakan hubungan, mungkin semua, berkembang melalui tahap-tahap (Knapp, 1984; Wood, 1982). Kita menumbuhkan keakraban secara bertahap, melalui serangkaian langkah atau tahap. Model lima tahap yang disajikan, menguraikan tahap-tahap penting dalam pengembangan hubungan. Kelima tahap ini adalah kontak, keterlibatan, keakraban, perusakan dan pemutusan.

2. Keleluasaan dan Kedalaman Hubungan Berbeda-beda

Hubungan dapat diuraikan menurut jumlah topik yang

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

[44] Aminah dan Ratih Siti dan Muslim,"*Parents and adolescents pattern of interpersonal communicationin the restriction of smartphone usage*". 2017.

dibicarakan oleh dua orang serta derajat "Kepersonalan" yang mereka letakan pada topik-topik tertentu (Altman &Taylor, 1973). Banyaknya topik yang anda komunikasikan disebut sebagai keluasan (breadth). Derajat dalamnya "Kepersonalan" inti dari individu disebut sebagaikedalaman (depth).[45]

i. Proses-Proses Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal tersusun dari banyak proses yang saling terikat. Terdiri dari produksi pesan, pengolahan pesan, koordinasi interaksidan persepsi sosial. Produksi pesan adalah proses menghasilkan perilaku verbal dan perilaku nonverbal yang dimaksudkan untuk menyampaikan suatu keadaan batin kepada orang lain guna mencapai tujuan-tujuan sosial.

Pengolahan pesan meliputi menginterpretasikan perilaku komunikatif orang lain dalam upaya memahami makna perilaku danimpilaksi perilaku mereka. Koordinasi interaksi adalah proses menyelaraskan aktivitas produksi pesan dan pengolahan pesan (juga denganperilaku lainnya) sepanjang berlangsungnya sebuah episode sosial sehinggamenghasilkan pertukaran yang lancer dan koheren. Terakhir, persepsi sosialadalah kumpulan proses yang kita jalani untuk memaknai dunia sosial,termasuk menyelami diri kita sendiri, orang lain, hubungan sosial dan pranata sosial.[46]

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

[45] Joseph A. Devito dan Terj. Agus Maulana, "Komunikasi Antarmanusia" (Jakarta :Professional Books,1997), 233-234

[46] Charles R. Berger, Michael E. Roloff, dan David R. Roskos-Ewoldsen,

2. Pola Komunikasi

a. Pengertian Pola Komunikasi

Pola adalah suatu bentuk struktur yang tetap.[47] Kemantapan dari serangkaian unsur tentang suatu gejala dan mampu untuk memberikan gambaran gejala itu sendiri disebut sebagai pola dalam kamus antropologi.[48]

Pengertian komunikasi dapat dilihat dari segi *elimologi* (bahasa), dimana kata komunikasi berasal dari bahasa inggris yaitu *commucation* yang memiliki kata dasar dari bahasa latin *communicare*. Dimana kata *communicare* itu sendiri mempunyai unsur 3 makna yang berbeda, yaitu menjadikan umum seuatu hal, menjadikan sesuatu sebagai hadiah untuk saling membar, bersama-sama untuk saling membangun pertahanan. Sedangkan secara *epistimologis* (istilah), Seorang pakar komunikasi dari Amerika Serikat yang bernama Stephen W. Littlejohn pernah memberikan kuliah umum di Program Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia, menjelaskan garis merah dari beberapa definisi komunikasi, yaitu komunikasi merupaka sebuah kegiatan yang bisa dilakukan apabila terdapat keterlibatan orang-orang di dalamnya memiliki kesamaan maka atau mampu memahami apa yang tengah disampaikan.[49]

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

"Handbook IlmuKomunikasi" (Bandung : Nusa Media, 2015), 217

[47] Ngalimun, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 44.

[48] Suryono Aryono, *Kampus Antropologi*, (Jakarta: Persindo, 1985), 327.

[49] Zikri Fachrul Nurhadi dan Achmad Wildan Kurniawan, "*Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi".* Jurnal Komunikasi 3, no. 1 (2017): 91. Diakses pada 21 Juni 2024 https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK.

Sehingga dapat diratik kesimpulan bahwa secara garis besar, pola komunikasi merupakan suatu cara kerja dalam berkomunikasi dimana yang mencari cara terbaik dalam proses dari penyampaian oleh pemilik pesan kepada penerima pesan. Sehingga akan muncul *feedback* atau timbal balik dari proses komunikasi yang dilakukan.

Pola perilaku dapat didefinisikan sebagai suatu fungsi dari interaksi antara seorang individu dengan lingkungannya. Perilaku manusia manurut komunikasi yang digunakan bergantung pada maksud dari *sender* dan harapan dari *receiver*. Gaya komunikasi adalah cara seseorang dapat berinteraksi dengan cara verbali dan para verbali, untuk memberi tanda bagaimana arti yang sebenarnya harus dipahami atau dimengerti.[50]

b. Macam-macam Pola Komunikasi

Komunikasi yang terjadi di dalam komunitas pada umumnya akan membentuk pola komunikasi tertentu. Antara satu komunitas dengan komunitas yang lainnya, biasanya memiliki pola komunikasi yang berbeda-beda. Dalam hal ini yang menjadikan suatu komunitas memiliki karakteristik tersendiri. Berikut ini merupakan proses komunikasi dalam kategori pola komunikasi yaitu sebagai berikut: [51]

1) Pola komunikasi primer, pola komunikasi ini menggunakan simbol atau media dalam proses penyampaian pesannya. Adapun simbol

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

[50] Allen, C dan Cutlip, S, *Effective Public Relations* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006)
[51] Onong U Effendi, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2008), 33.

atau lambang yang digunakan dalam pola komunikasi ada dua, yakni bahasa sebagai lambang verbal dan isyarat seperti gambar dan warna sebagai lambang nonverbal.

2) Pola komunikasi skunder, pola komunikasi ini menggunakan media sebagai sarananya oleh komunikator kepada komunikan. Penggunaan media seperti alat oleh komunikator karena jarak yang jauh atau jumlah yang banyak.

3) Pola komunikasi linear, pola komunikasi ini yaitu komunikan menerima pesan sebagai titik terminal dari penyampaian pesan oleh komunikan, yang berarti komunikator dan komunikan saling bertatap muka atau juga ada kalanya menggunakan media dalam berkomunikasi. Proses komunikasi akan lebih efektif menggunakan pola komunikasi ini jika ada perencanaan terlebih dahulu.

4) Pola komunikasi sirkular, sebuah proses penyampaian pesan pada pola komunikasi sirkular yaitu pesan disampaikan secara terus menerus antara komunikator dan komunikan, karena munculnya *feedback* atau timbal balik yang menjadi penentu utama keberhasilan komunikasi.

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

c. Komponen Komunikasi

Bagian dari keseluruhan yang melengkapi komponen komunikasi dapat terjadi jika terdapat beberapa komponen, yaitu :

1) Sumber/ Komunikator

Dalam komunikasi, komunikator merupakan pihak yang

menciptakan, menginformasikan, menyampaikan pesan. Adapun untuk menjadi komunikator dibutuhkan beberapa syarat, yaitu,[52] memiliki komunikasi yang berkualitas tinggi, terampil dalam berkomunikasi, berpengetahuan luas, mampu memberikan perubahan tindakan atau menambah pengetahuan bagi diri sendiri maupun orang lain.

2) *Encoding*

Encoding memiliki arti sebuah simbol verbal maupun non verbal pada komunikasi untuk menciptakan pesan, yang kemudian dirangkai sesuai dengan standar menggunakan tata bahasa sehingga menciptakan sebuah bahasa yang baku serta dapat dipahami dan disesuaikan dengan karakteristik dari komunikan.

3) Pesan

Pesan merupakan hasil dari sekumpulan simbol verbal maupun nonverbal atau gabungan dari kedua jenis simbol tersebut. Pesan merupakan isi dari hal yang disampaikan oleh pemilik pesan kepada penerima pesan.

4) Saluran

Saluran merupakan media guna menyampaikan atau menghubungkan pesan kepada penerima pesan oleh pemiliki pesan.

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

[52] H. A. W. Widjaja, *Komunikasi : Komunikasi dan Hubungan Masyarakat* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 12.

5) Komunikan/ Penerima

Komunikan merupakan perorangan atau kelompok yang memiliki tugas menerima pesan dari komunikator.

6) *Decoding*

Decoding merupakan pengolahan simbo-simbol yang diperoleh oleh komunikan dari komunikator, agar maksud oleh komunikan dari komunikator, agar maksud dari penyampaian pesan tersebut sehingga dapat dengan mudah dimengerti.

7) Respon

Respon merupakan tanggapan terhadap pesan oleh komunikan yang diperoleh oleh komunikator.

8) Gangguan (*noise)*

Noise merupakan gangguan dari aktifitas penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan.

9) Konteks Komunikasi

Konteks dalam komunikasi terdiri tiga konteks. Yang pertama konteks ruang yaitu tempat berlangsungnya atau dimana pesan tersebut disampaikan, yang kedua konteks waktu yaitu menunjukkan kapan pesan tersebut disampaikan, dan yang ketiga konteks nilai yaitu suasana komunikasi yang dipengaruhi oleh nilai sosial dan nilai budaya.[53]

d. Gangguan (*Noise)* Komunikasi

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

[53] Suranto A.W, *Komunikasi Interpersonal, 9.*

Seringkali dalam berkomunikasi, lain harapan yang bisa diinginkan dengan kenyataan yang terjadi, hal ini dikarenakan oleh beberapa hambatanan-hambatan. Adapun hambatan-hambatan tersebut antara lain yaitu[54]:

1) Hambatan Teknis (*Noise Factor)*

   Tidak utuhnya pesan yang tersampaikan kepada komunikan disebabkan gangguan teknis, seperti misalnya suara terhalang bunyi bising yang menutupi suara komunikator. Komunikasi yang menggunakan media sering mengalami gangguan teknis ini.

2) Hambatan Bahasa

   Penggunaan bahasa atau simbol-simbol yang tidak dapat dipahami oleh komunikan akan membuat pesan salah diartikan dan tujuan dari komunikasi tidak sesuai dengan yang diharapkan.

3) Hambatan Bola Salju (*Snow Ball Effect)*

   Komunikan salah mengartikan atau menyimpang jauh dari pesan semula juga menjadi hambatan dari tersampainya sebuah pesan dari komunikator kepada komunikan. Hal ini dapat terjadi karena kemampuan menerima dan mengartikan pesan setiap manusia terbatas.

Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, komunikasi merupakan aktivitas atau kegiatan yang sering kita lakukan. Meskipun komunikasi dapat dipraktekkan dalam kegiatan sehari-hari dan terlihat mudah, namun

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

[54] H.A.W. Widjaya, *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. 16-17.

pada kenyataannya kegiatan komunikasi juga memiliki beberapa hambatan atau gangguan dalam tiap pelaksanaannya. Meskipun memiliki hambatan, kegiatan komunikasi juga dapat diatasi dengan memperhatikan gangguan apa yang terjadi dan memperbaiki kesalahannya.

e. Pola Komunikasi Keluarga

Keluarga merupakan sebuah kelompok yang terbentuk dari suatu hubungan berkembang biak yang tetap dan memiliki tujuan untuk melakukan hal-hal yang berkaitan antara orang tua dan pengasuh anak.[55] Keluarga dapat didefinisikan sebagai wadah yang mewujudkan kehidupan bahagia dan mengajarkan tumbuh kembang hidup di masyarakat. Keluargajuga menjadi penentu faktor dari bagaimana bentuk berkomunikasi yang disepakati yang kemudian pada akhirnya membentuk pola tertentu yang dapat membedakan dengan keluarga lainnya. Keluarga merupakan kelompok yang digunakan berbeda dengan kelompok sekunder (berkenan dengan yang kedua atau tingkatan kedua), sehingga kepuasan anggota keluarga yang ada di dalamnya juga ditentukan oleh pola komunikasi yang diterapkan keluarga tersebut. Terdapat beberapa aspek yang berkaitan untuk memahami pola komunikasi keluarga.

1) Pola Komunikasi Fungsional

Pola komunikasi ini diklaim sebagai pola komunikasi yang mampu menciptakan sebuah kelarga yang berhasil dan sehat.

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

[55] Khairuddin H, *Sosiologi Keluarga (*Yogyakarta: Nurcahya, 1985), 12.

Proeses komunikasi dari pola yang diterapkan penyampaian pesan yang jelas dan terukur dan kemampuan memahami dan menghayati pesan yang baik oleh komunikan. Komunikan selalu mendengarkan pesan yang disampaikan secara aktif yang berarti komunikan dalam mendengarkan pesan yang disampaikan oleh komunikator secara bersungguh-sungguh, memikirkan keinginan dan kebutuhan orang lain dan tidak mengganggu komunikator dalam penyampaian pesan ketika berkomunikasi.[56]

Keluarga yang menerapkan pola komunikasi fungsional merupakan keluarga fungsional. Bentuk keluarga seperti ini memiliki keterbukaan nilai, saling menghormati, saling terbuka dan membuka diri.

2) Pola Komunikasi Disfungsional

Pola komunikasi disfungsional yaitu kebalikan dari pola komunikasi fungsional. Pada pola komunikasi ini, baik komunikan maupun komunikator dalam mengirim atau menerima isi pesan tidak memahami atau menghayati pesan sehingga tujuan dari komunikasi tidak dapat mencapai kesepakatan satu sama lain. Terjadinya pola komunikasi ini karena terdapat adanya harga diri yang rendah dari keluarga itu sendiri ataupun dari anggotanya, khususnya orang tua. Mementingkan diri sendiri, perlunya persetujuan total dan kurangnya empati merupakan nilai yang

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

[56] Friedman, *Keprawatan Keluarga: Teori dan Praktik Edisi 3* (Jakarta: EGC, 1998), 235-237.

terkait dengan harga diri rendah.[57]

Adanya komunikasi keluarga yang baik dapat membantu mengurangi ketidak harmonisan, kesalahpahaman, tekanan, dan tertutup dalam komunikasi antar anggota keluarga. Meluangkan waktu bersama dengan keluarga untuk bertukar cerita dan berkumpul mampu membangun kepercayaan diri setiap anggota keluarga.

f. Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak

Pola komunikasi adalah sebuah model dari sebuah proses komunikasi. Dalam prosesnya komunikasi diharapkan timbulnya *feedback* atau timbal balik sebagai tanda bahwa komunikasi telah dilakukan dengan proses yang tepat.

Yusuf Syamsu di dalam buku Syaiful Djaramah Bahari yang berjudul *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam keluarga* menjelaskan macam-macam pola komunikasi orang tua pada anak, yaitu sebagai berikut:

1) Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*)

Pola Komunikasi ini memberikan kebebasan pada anak baik dalam berpendapat ataupun dalam bertingkah laku seperti yang diinginkan dan tidak memberikan paksaan pada anak tentang pendapat orang tua.

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

[57] Friedman, *Keprawatan Keluarga: Teori dan Praktik Edisi 3* (Jakarta: EGC, 1998), 237-239.

2) Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Pola komunikasi ini memberikan sebuah kontrol yang ketat terhadap anak. Pada umumnya orang tua memiliki aturan atau kebijakan yang harus dijalankan oleh anak, dan terkadang orang tua tidak memikirkan bagaimana perasaan anak, karena orang tua terlalu keras dan menekankan keinginannya harus dipenuhi oleh anak.

3) Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Pola komunikasi ini berjalan dengan kesepakatan antara orang tua dan anak. Orang tua bersikap terbuka kepada anak, tidak memberikan tekanan, tapi orang tua dan anak menciptakan aturan mereka sendiri dan telah disepakati untuk ditaati. Pola komunikasi ini mencoba menghargai pendapat anggota keluarga satu sama lain.[58]

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

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi orang tua tergadap anak dibagi menjadi 2, yaitu pola komunikasi terbuka, yang diantaranya yaitu pola komunikasi membebaskan (*Permissive*) dan pola komunikasi demokratis (*Authoritative*), dan pola komunikasi tertutup yaitu pola komunikasi otoriter (*Authoritarian*). Dari beberapa penjelasan pola komunikasi

[58] Syaiful Djaramah Bahari, *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Keluarga* (Jakarta: Renika Cipta, 2004), 51.

tersebut merupakan salah satu cara penghubung orang tua dengan anak atau bahkan orang lain. Karena memiliki peranan yang penting dalam pembentukan karakter pada anak, maka diperlukan cara berkomunikasi yang positif.

Berkomunikasi adalah sesuatu yang senantiasa dilakukakan pada setiap kegiatan manusia, sejak bangun dari tidur manusia berada dalam kegiatan komunikasi, perkembangan dewasa ini komunikasi mulai menajdi suatu disiplin ilmu yang dipelajari secara spesifik. Proses interaksi antar sesama manusia tidak akan terlepas dari proses komunikasi. Komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang apabila suatu pesan diberitahukan komunikator dapat diterima dengan baik atau sama oleh komunikan, sehingga tidak terjadi salah persepsi. Namun dalam perspektif Islam proses komunikasi masih banyak dari individu yang belum mampu memaksimalkan kemampuan komunikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Baik berkomunikasi secara vertikal dengan Tuhan maupun komunikasi horizontal antar sesama manusia.[59]

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

Berikut definisi komunikasi menurut beberapa ahli diantaranya, yaitu:

a. Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian arti dari seorang

[59] R. Sri Widianingsih, "Perspektif Komunikasi Dalam Islam (Sebuah Tinjauan Dalam Proses Pengembangan Diri), 3. https://jurnal.plb.ac.id/index.php/komversal/article/download/401/267#:~:text=Dalam%20perspektif%20Islam%2C%20komunikasi%20disamping,yang%20bertujuan%20untuk%20membentuk%20takwa

dalam bentuk kabar untuk orang lain melalui media tertentu (Agus M. Hardjana). [60]

b. Komunikasi merupakan proses penyampaian amanat yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan atau pemberitahuan antara manusia satu dengan manusia yang lain (Onong Uchajana Effendi).

c. Komunikasi yaitu rangkaian tindakan penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain melalui alat komunikasi yang menimbulkan akibat tertentu. [61]

d. Komunikasi adalah sebuah proses penyampaian gagasan atau ide oleh komunikator kepada komunikan melalui cara tertentu sehingga orang lain dapat memahami apa yang dimaksud oleh penyampai amanat atau kabar. [62]

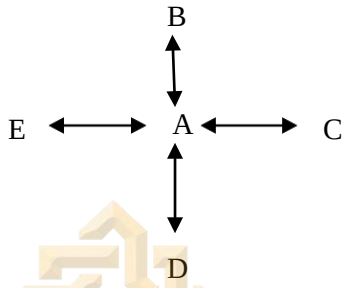
Terdapat beberapa pola jaringan komunikasi yang dikelompokkan berdasarkan situasional yang dapat mempengaruhi aggota kelompok untuk saling berkomunikasi satu sama lain diantaranya yaitu pola jaringan komunikasi lingkaran, pola jaringan komunikasi bintang, dan pola jaringan komunikasi Y. Di dalam bukunya Ilona V. Oisina Situmeang pola jaringan komunikasi ini dikemukakan oleh Rogers dan Kincaid (1981). Pola-pola tersebut dapat

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

[60] Ngaimun Naim, *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 20.
[61] Onong Uchajana Effendi, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktik* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 9.
[62] Misnawaty Usman, *Komunikasi Sistem Pendidikan Analisis Komprehensif* (Yogyakarta: Media Akademi, 2019), 14.

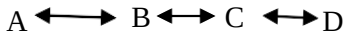
dilihat pada gambar di bawah ini:[63]

Gambar 2.1. Pola Roda



a. Pola jaringan komunikasi roda, seseorang A berkomunikasi pada banya orang, yaitu: B, C, D, dan E. Dalam model roda, sebuah organisasi memiliki pemimpin yang jelas, yaitu posisinya berada di tengah (pusat). *Design* ini memasukkan satu individu sebagai pemimpin yang dapat berbicara dengan semua orang. Pemimpin adalah satu-satunya orang yang dapat mengirim dan menerima pesan dari semua orang. Jadi, jika seseorang ingin berbicara dengan orang lain, maka pesan tersebut harus disampaikan terlebih dahulu melalui pemimpin. Pemimpin memiliki posisi dan kekuasaan penuh untuk memengaruhi anggotanya. Kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, sistem jaringan pola komunikasi roda ini menjadikan guru sebagai pusat laporan, perintah kerja, instruksi dan pengawas dengan setidaknya empat orang tua atau lebih dan tidak ada komunikasi antara satu orang tua dan yang lain.

Gambar 2.2. Pola Rantai

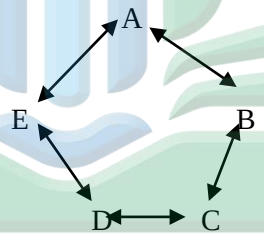


[63] Ilona V. Oisina Situmeang, *Komunikasi Organisasi Dalam Perspektif Objektif dan Perspektif Subjektif* (Yogyakarta: Ekuilibria, 2016).

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

b. Pola jaringan komunikasi rantai, seseorang (A) menyampaikan kepada orang lain (B, dsb kepada (C) dan (D). Dalam struktur rantai terdapat susunan aliran korespondensi ke atas (vertikal) dan menurun (lebih rendah) yang artinya menganut hubungan komunikasi garis langsung (komando) baik ke atas maupun ke bawah tanpa terjadi penyimpangan. Model ini banyak dianut pada jaringan komunikasi dalam manajemen operasi militer, laporan keuangan (accounting), pembayaran gaji (Payroll) dan lain sebagainya yang bersifat sangat kaku. Hal ini dilakukan demi tercapainya pengawasan yang ketat pada setiap jenjang hierarkinya.

Gambar 2.3. Pola Lingkaran

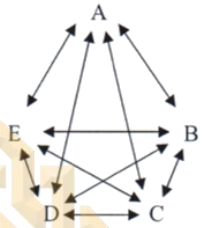


c. Pola jaringan komunikasi lingkaran, hampir sama dengan pola rantai, akan tetapi orang terakhir (E) berkomunikasi juga kepada orang pertama (A). Dalam pola jaringan komunikasi lingkaran antar anggota dapat berbicara satu sama lain didalam kelompok organisasi, dimana setiap pihak dapat berbicara satu sama lain baik dari kiri maupun kanan dalam arti setiap anggota dapat berbicara dengan dua anggota lain di sisinya. Siapa pun dapat memulai komunikasi (sebagai komunikator). Dalam desain lingkaran, organisasi tidak memiliki pemimpin, semua anggota memiliki

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

posisi yang sama, mereka memiliki posisi atau kemampuan yang sama untuk mempengaruhi kelompok.

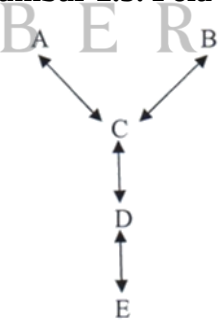
Gambar 2.4. Pola Bintang



d. Pola jaringan komunikasi bintang, jaringan ini juga sering disebut dengan jaringan komunikasi semua saluran/*all channel* sehingga semua anggota bisa saling berkomunikasi satu sama lain. Pola komunikasi bintang ini merupakan pengembangan dari pola lingkaran (*Circle*). Dalam pola komunikasi model bintang ini semua tingkatan dalam jaringan dapat saling berkomunikasi satu sama lain dalam menyampaikan informasi dan dapat melakukan timbal balik ke sesama anggota. Semua jaringan komunikasi antar tingkat hierarkinya tidak dibatasi dan setiap bawahan diperbolehkan berbicara dengan berbagai pihak / pimpinan atau sebaliknya bahkan ke orang yang sepantaran.

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

Gambar 2.5. Pola Y



e. Pola jaringan komunikasi Y, struktur pola jaringan komunikasi Y

relatif kurang tersentralisasi dibanding karakteristik pola jaringan komunikasi dalam struktur roda. Akan tetapi, lebih tersentralisasi dibanding dengan pola lainnya. Pola jaringan komunikasi Y menempatkan dua orang sebagai pusat penyampaian informasi kepada orang lain yang berada dibatas luar suatu kelompok. Pada pola jaringan komunikasi Y ini, seperti dalam pola jaringan komunikasi rantai, berbagai saluran terbuka dibatasi dan komunikasi didesentralisasi atau disatukan. Dalam struktur Y ada pemimpin yang jelas, akan tetapi orang lain berperan sebagai pemimpin kedua. Anggota ini dapat mengirim dan menerima pesan dari dua orang lainnya, sedangkan tiga orang lainnya dibatasi untuk satu orang saja.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa macam pola komunikasi diantaranya adalah pola jaringan komunikasi roda, pola jaringan komunikasi rantai, pola jaringan komunikasi lingkaran, pola jaringan komunikasi bintang dan pola jaringan komunikasi Y. Diantara kelima pola yang sudah dipaparkan di atas, struktur pola yang tersentralisasi yaitu pola jaringan komunikasi bintang karena pola jaringan komunikasi model bintang semua anggota bisa saling berkomunikasi satu sama lain

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

3. *Playstation*

a. Pengertian

Playstation merupakan suatu teknologi dalam bidang permainan

bergerak. *Playstation* meliputi rangkaian sistem yang dapat menampilkan gambar, gerak, suara yang keluar jika dihubungkan dengan televisi melalui penghubung kabel. *Playstation* salah satu sarana hiburan bagi anak-anak atau remaja pelajar dan mahasiswa bahkan orang dewasa untuk menghilangkan kejenuhan. Permainan *playstation* merupakan permainan berbasis program komputer yang memberikan jenis permainan baru yang sangat disukai oleh penggemar. Permainan ini disukai karena banyak menawarkan beraneka ragam tema, efek suara serta gambar yang menarik para penggemar untuk dapat memainkan permainan balap motor, sepakbola, balap mobil, permainan petualang, permainan detektif, penelurusan hutan rimba dan aneka tema game lainnya. *Playstation* merupakan konsol permainan konsol grafis dari era 32 bit yang awalnya hanya diperuntukan bagi pengguna di Jepang. Pada saat itu 3 Desember 1994, *Playstation* pertama dirilis untuk gamers negeri sakura. Baru selesai setahun kemudia, PS menjajah ke pasar internasional, kemudian *playstation* menjadi sangat terkenal sehingga membentuk "Generasi *Playstation*".

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

Berikut ini generasi *playstation* dengan perjalanan panjangnya yang sudah menghasilkan beberapa perangkat dengan beragam teknologi didalamnya dari masa ke masa yang dirangkum:

1) *Playstation* 1

   Kehadirannya pada tahun 1994, langsung sukses menghipnotis jutaan penggila game saat itu melalui tampilan grafis 3D yang

ditawarkannya. Apalagi konsol game *palystation* juga menawarkan teknologi yang sama sekali beda dijamannya. Disaat konsol game lain masih menggunakan model cartridge sebagai medianya. Sony *Playstation* menjadi yang pertama dalam mempelopori kehadiran teknologi kepingan disc sebagai media gamenya. Terobosannya revolusioner yang dilakukan oleh Sony melalui *playstation* suskes membuatnya dikenal sebagai konsol game paling populer di zamannya. Meski dihampit oleh oleh kompetitor Sega Saturn dan Nitendo 64, Sony *Playstation* masih terlalu kuat untuk didekati. Di Indonesia sendiri kehadiran Sony *Playstation* justru menjadi ladang usaha menggiurkan dengan menjamurnya usaha rental *playstation* yang sangat mudah ditemukan dimanapun. Rental *Playstation* tersebut menjadi solusi bagi penggemar game yang ingin memainkan game kesayangannya, namun belum memiliki budget yang cukup untuk membelinya. Selain itu, rental *playstation* juga kerap menjadi lokasi ajang adu kebolehan bersama teman-temannya.

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

Gambar 1.1 *Playstation Generasi* 1

2) *Playstation* 2

Serupa dengan pendahulunya yang generasi *playstation* 1. Suksesor *playstation* ini pun berhasul meraih pencapaian memuaskan dengan 150 juta unit yang terjual. Bentuk *playstation* 2 pun dibuat lebih modern dari pendahulunya oleh Sony melalui balutan warna hitam yang diusungnya. Selain itu, versi awal *playstation* 2 yang berbentuk flat menggunakan tray untuk menempatkan disc game, sehingga makin terlihat modern. Namun bentuk Fat yang diusung *playstation* 2 tidak bertahan lama, karena 4 tahun kemudian tepatnya pada tahun 2004, Sony meluncurkan

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

playstation 2 dengan ukuran slim. Tidak berbeda dengan seri sebelumnya, *playstation* 2 juga digemari di lokasi rental *playstation*. Bahkan saat ini *playstation* 2 telah mampu membaca game dari HDD Eksternal dengan menggunakan tool tertentu.[64]

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

Gambar 1.2 *Playstation Generasi* 2

3) *Playstation* Portabel

Berbeda dengan *playstation 1* dan *playstation* , PSP merupakan konsol game portabel garapan Sony. Melalui layar berukuran 4,8 inch pengguna dapat memainkan game dengan tampilan grafis lumayan menggunakan tombol khas *playstation*

[64] "*Playstation*," 14 Januari 2013, http://dodywira.blogspot.com/2013/01/playstation.html

yang berada di sekeliling layar yang diusungnya. Pada awal kehadirannya di tahun 2004, PSP hadir dalam bentuk yang lumayan tebal. Namun pada tahun 2007 Sony meluncurkan versi PSP yang ukuran lebih slim namun dengan bentuk yang masih serupa. Pada tahun 2009 Sony meluncurkan model terbaru PSP yang mengusung nama PSP Go, berbeda dengan sebelumnya, pada versi kali ini Sony memisahkan bagian layar dan tombol. Hal tersebut dilakukan demi memberikan kenyamanan yang lebih bagik bagi gamer yang menggunakannya. Generasi terbaru PSP hadir pada tahun 2011, namun Sony tidak lagi menyematkan nama "Portable" melainkan mengubah namanya menjadi *Playstation* Vita. Pada versi ini Sony telah menyematkan kontrol analog. Selain itu layar yang diusung *Playstation* Vita pun lebih besar dengan aplikasi layar sentuk OLED 5 Inch.

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

Gambar 1.3 *PlayStation Portable*

4) *Playstation* 3

Konsol game yang berhasil terjual sebanyak 70 juta unit sampai akhir 2012 tersebut merupakan seri paling akhir yang diluncurkan oleh Sony. Berbagai pembaharuan pun dihadirkan Sony. *Playstation* 3 hadir bersama dengan kontroler dualshock 3 berteknologi *wireless*, namun versi kabel tetap dipertahankan ada. Sedangkan sebagai media game-nya, Sony telah menggunakan kepingan Blu-ray.

Tampilan grafis yang mampu dihasilkan oleh *playstation* generasi ketiga tersebut pun terjamin mampu memanjakan mata dengan penggunaan memalui kualitas grafis realistis yang tampak nyata serta resolusi HD yang diusungnya.

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

Gambar 1.3 *Playstation* Generasi 3

5) *Playstation* 4

Konsol permainan video buatan Sony Computer Entertaiment. Konsol yang diumumkan sebagai penerus *Playstation* 3 dalam sebuah konfrensi pers pada tanggal 20 Februari 2013 ini dirilis di Amerika Utara pada tanggal 29

November 2013, serta di Indonesia pada tanggal 9 Februari 2014, lebih dulu daripada tanggal rilis di Jepang pada 22 Februari 2014. [65]

Playstation 4 sendiri diluncurkan pertengahan pada tahun 2013 silam. Soal processor dan GPU yang dipakai pada PS 4 memang sudah terkuak sebelum peluncuruan resminya, produk ini menggunakan CPU arsitektur x86 dengan dukungan 64byte. Sementara dari sisi GPU, Sony memang belum menyebutkan secara spesifik, namun kabarnya setara dengan Radeon 7870 versi komputer. Akan tetapi dengan beberapa penyesuaian untuk konsol. Kapasitas memori *playstation* 4 juga terbilang cukup besar dan sudah menggunakan versi GDDR5 yang sangat cepat. Memori ini akan dipakai untuk kebutuhan sistem dan kartu grafis. Kemudian *playstation* 4 juga dibekali hardisk berkapasitas 500 GB. Cukup besar karena hanya file game tertentu yang akan diletakkan di dalamnya.[66]

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

[65] Jason Dunning. "*Playstation* 4 Release Date Confirmed for November 15th in North America, November 29th in Europe." Volve Media (Blog) Agustus 20, 2013, https://www.playstationlifestyle.net/2013/08/20/playstation-4-release-date-confirmed-for/

[66] *Playstation*," 14 Januari 2013, http://dodywira.blogspot.com/2013/01/playstation.html

Gambar 1.4 *Playstation* Generasi 4

3. Konsep *Playstation*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi massa saat ini tidak apat dipungkiri telah mempengaruhi masyarakat dalam beberapa tahun ini. Permainan elektronik yang terkemas bernamakan "*Playstation"* mengalami kemajuan yang begitu pesat, dapat terlihat dari banyaknya *game* center/rental *playstation* yang bermunculan di berbagai kota besar hingga ke kota-kota kecil. Permainan adalah hal yang pastinya sangat disukai oleh kalangan anak-anak hingga ke jenjang remaja. Dulu, mereka biasa memainkan permainan tradisional, namun sekarang dunia mengubah cara bermainannya beriringnya dengan modernnya teknologi, kebiasaan itu mengalami pergeseran, salah satunya adalah *playstation*. *Playstation* adalah jenis permainan elektronik yang dilengkapi dengan gambar atau

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

visual yang berupa video (*console game*) dengan dimanjakan oleh grafis yang berkualitas tampak nyata. *Playstion* merupakan *game player* yang diproduksi oleh Sony, sebuah perusahaan raksasa dari Jepang. Didirikan pada tahun 1946 dengan menyandang nama "Perusahaan Telekomunikasi Tokyo" dengan sekitar 20 orang karyawan saja pada awal berdirinya. Produk pertama yang mereka ciptakan adalah sebuah penanak nasi. Seiring dengan perkembangannya, Sony mampu membeli perusahaan sekelas Colombia record. Sony memulai dengan menancapkan kukunya di dunia. Perusahaan ini merambah ke dunia fulm, ponsel, film, hingga video *game*. Semuanya setelah mengakusisi berbagai perusahaan besar dari seluruh dunia. Sony tidak hanya memiliki nama besar di Jepang, melainkan juga dikenal di seluruh dunia. Produknya menjadi standar dunia internasional. Saat ini, Sony sudah menjadi produsen elektronik tersbesar di dunia. *Playstation* adalah sebuah inovasi baru di dunia *game* dan langsung membuat banyak orang jatuh hati, setelah sukses besar yang dicapai oleh *playstation* saat ini.[67]

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

1. Klasifikasi Penggemar

a. Pengertian Remaja

Remaja atau *adolescene* berasal dari bahasa latin "*adolescene*" yang berarti tumbuh kearah kematangan pada seorang remaja. Kematangan yang dimaksud adalah bukan hanya kematangan fisik saja,

[67] Supangat, "Pengaruh Intensitas Bermain *Playstation* Terhadap Kedisiplinan Anak (Studi Kasus di Dusun Bandungan, Desa Gedangan, Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang" (Skripsi, STAIN Salatiga, 15.

tetapi kematangan sosial, komunikasi dan psikologis. Perubahan psikologis yang terjadi pada remaja meliputi intelektual, kehdupan sosial, dan kehidupan emosional. Perubahan fisik mencakup pada organ seksual yaittu alat-alat reproduksi sudah mencapai titik kematangan dan mulai berfungsi dengan baik.[68]

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja adalah individu yang berkembang dari saat pertama kali ia menunjukan tanda-tanda seksual sekundernya sampai ia mencapai kematangan seksualitas, individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi deawas. Di masa awal kanak-kanak terjadi ketergantungan sosial ekonomi yang penuh terhadap orangtua dan keluarga lalu memingkat kepada keadaan relatif mandiri.

b. Ciri-ciri Perkembangan Remaja

Perkembangan remaja dapat terlihat pada :

1) Perkembangan Soisal untuk memperoleh kematangan penuh, remaja harus membebaskan diri mereka dari dominasi keluarga dan menetapkan sebuah identitas yang mandiri dari kewenangan keluarga. Masa remaja adalah masa dengan kemampuan bersosialisasi yang kuat terhadap teman dekan dan teman sebaya.
2) Perkembangan kognitif berpikir kognitif mencapai puncaknya pada kemampuan berpikir abstrak. Remaja tidak lagi dibatasi

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

[68] Prof. Dr. Soetjiningsih, SpA (K), IBCLC, *Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya*, 6.

dengan kenyataan dan aktual yang merupakan ciri periode berpikir konkret. Remaja juga memperhatikan terhadap kemungkinan yang akan terjadi.

3) Perkembangan bilogis perubahan fisik pada remaja pubertas merupakan hasil aktivitas hormon normal dibawah sistem saraf pusat. Perubahan fisik yang sangat jelas tampak pada pertumbuhan peningkatan fisik dan pada penampakan serta perkembangan karakteristik seks sekunder.
4) Perkembangan moral anak yang lebih muda hanya dapat menerima keputusan sudut pandang orang dewasa, seeangkan remaja untuk memperoleh automi dari orang dewasa mereka harus menggantikan seperangkat moral dan realitas nilai mereka sendiri.

Dalam tahapan perkembangannya, remaja dihadapkan dengan banyaknya hal-hal baru yang nyaris membuat mereka terkejut karena perubahan dalam diri remaja baik dari sisik fisik maupun psikis. Sehingga remaja membutuhkan orangtua dan orang dewasa di sekitarnya untuk mendapatkan masukan dan juga arahan dalam menghadapi masa pubertas.[69]

c. Tahap Perkembangan Remaja

Terdapat 3 tahap perkembangan remaja yaitu remaja awal (usia 11-4 tahun) sedangkan pertengahan (usia 15-17 tahun) dan

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

[69] Prof. Dr. Soetjiningsih, SpA (K), IBCLC, *Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya*, 8-10.

remaja akhir (usia 18-21 tahun). 3 tahap tersebut perkembangan remaja dalam rangka penyesuaian diri menuju kedewasaan, yaitu remaja awal, remaja madya dan remaja akhir.

1) Remaja awal (*Early Adolescent)*

   Seorang remaja pada tahap ini masih terheran heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai dalam perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran yang, cepat tertarik pada lawan jenis, mudah terangsang secara erotik. Kepekaan terhadap ego menyebabkan para remaja awal ini sulit dimengerti orang dewasa.

2) Remaja Madya (*Middle Adolescent)*

   Pada tahap ini seorang remaja sangat membutuhkan teman-teman. Ia akan senang apabila banyak teman sebaya yang mengakuinya. Terdapat kecenderungan narsistik yaitu mencintai diri sendiri dengan menyukai teman-teman yang sama seperti dirinya. Selain itu, ia berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu memilih yang mana yang peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimistis atau pesimistis, idealis atau materialistik dan lain sebagainya.

3) Remaja Akhir (*Late Adolescent*)

   Pada tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode kedewasaan dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu:

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

minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelektual, egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman baru, terbentuknya identitas seksual yang tidak akan berubah lagi, egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain, tumbuh "dinding" yang memisahkan diri pribadinya (*Private Self)* dan masyarakat.[70]

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

[70] Anggun Dwi Jayanti, "Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Permainan *Playstation* Pada Anak Usia Sekolah Di Dusun Nglawisam Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang" (Skripsi, UNY Yogyakarta, 2014), 17.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Williams) penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar belakang alamiah, dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Penulismenggunakan jenis metode kualitatif deskriptif, yakni dimana penelitian yang dilakukan untuk memperoleh gambaran atau situasi dan kejadian secara konkret tentang keadaan objek atau masalah.

Pendekatan ini dapat mendeskripsikan secara lebih teliti mengenai perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation.* Pernulis melakukan pengambilan data berupa analisis mendalam dari fenomena yang diteliti sehingga menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu penggambaran fenomena mengenai perubahan perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation.*

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

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dengan judul "Komunikasi Interpersonal Dinamika Pola Perilaku Penggemar Game Pada Rental *Playstation*". dan lokasi yang akan dijadikan templat penelitian adalah Rental *Playstation* Playzone. Alasan memilih lokasi penelitian tersebut adalah karena setelah dilakukan riset, peneliti menilai lokasi tersebut sesuai dengan apa yang

peneliti inginkan. Selain itu, Rental*Playstation* Playzone juga merupakan rental *playstation* yang sangat ramai setiap harinya dan banyak didatangi oleh anak-anak dan remaja yang akan bermain *playstation.*

C. Subjek Penelitian

Melaporkan jenis dan sumber data untuk menjamin keabsahan data, uraian ini membuat apa yang ingin diperoleh, siapa yang akan dijadikan informan dan bagaimana cara pencarian data serta menentukan sumber data, narasumber yang dipilih berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu untuk menentukan topik penelitian yang akan digunakan.[71]

Menurut Sugiyono, proses pemilihan sumber data subjek wawancara dilakukan secara suportif, artinya peneliti memperlihatkan tujuan dan pertimbangan tertentu. Peneliti menggunakan *purposive*. *Purposive* merupakan teknik penentuan sampai berdasarkan pertimbangan tertentu, yang dianggap cocok dengan karakteristik sampe yang ditentukan akan dijadikan sampel. Beberapa pertimbangan dimaksudkan pengambilan sumber informasi yang lebih mengetahui pendapat peneliti dan relevan dengan judul penelitian ini, khususnya mengenai pola komunikasi para penggemar game pada rental *playstation* di kelurahan patrang, kecamatan patrang, kabupaten jember.

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

[71] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 216.

Tabel 3.1
Nama-Nama Informan

No	Nama	Keterangan Jabatan
1	Mas Putera	Penjaga Rental Plaustation
2	Taufan	Siswa SMK
3	Dwiki	Siswa SMK
4	Dias	Siswa SMK
5	Andi	Siswa SMK
6	Rio	Siswa SMK
7	Alawi	Siswa SMP
8	Ifan	Siswa SMP
9	Iqbal	Siswa SMP
10	Dierlo	Siswa SMP
11	Bapak Nur	Ortu Dierlo
12	Ibu Yian	Ortu Dierlo

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

Infroman ini dipilih menjadi subyek dalam penelitian karena para informnan ini terlibat secara langsung terkait dengan topik penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti, selain itu terdapat beberapa siswa yang tidak memberikan izin untuk diwawancari orang tuanya, dimana informan tersebut enggan untuk diketahui bagaimana kegiatan aktivitasnya selama di rental *playstation* playzone tersebut.

Penentuan subjek penelitian yang digunakan adalah pada individu atau sekelompok individu yang menjadi sebagai sasaran dalam

penelitian. Subjek penelitian ini adalah anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di rental *playstation* tersebut menjadi sasaran untuk memberikan informasi kepada penulis.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang palung utama dalam penelitian. Karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka yang akan terjadi peneliti tentu tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar daya yang ditetapkan.

a. Observasi

Observasi atau pengamatan) merupakan suatu kegiatan dengan menggunakan pancaindera mata sebagai alat bantu. Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamat dan penginderaan.

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini dilakukan dengan kunjungan langsung ke lokasi penelitian, yakni rental di Kecamatan Patrang yang berada di Jl. Moch. Sruji No 193, RT.003/RW.02, Cangkring, Kelurahan Patrang yang bernama "Playzone *Playstattion*", sehingga peneliti mengetahui aktivitas permainan *playstation* di rental *playstation*. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi secara dor to dor (secara langsung) ke rumah anak-anak dan remaja untuk mengetahuiaktivitas dan perilaku anak-anak serta remaja pada saat di rumah. Padasaat melakukan observasi

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

juga dilakukan pencatatan hasil pengamatan yang diperlukan dan dokumentasi, hal ini bertujuan agar tidak lupa meskipun data yang diperoleh masih berupa gambaran umum. Data yang diperoleh dari pengamatan ini berupa catatan dan foto.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode yang memungkinkan peneliti memeriksa data dari hasil temuan secara langsung. Menurut Moleong, wawancara meruakan suatu kegiatan yang menggunaka komunikasi verbal untuk mencapai tujuan tertentu yang dilakukan oleh pewawancara atauoun yang me-wawancarai.[72] Pada tahap ini, peneliti memilih informan kurang lebih 12 infroman. Alasan tersebut dilakukan karena sesuai pertimbangan yang telah peneliti putuskan, yakni mendapatkan informan yang mau diulik untuk wawancarai di lokasi rental tersebut dan dijadikan bahan perbandingan dengan infroman lainnya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tilisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Peneliti menggunakan dokumentasi karena peneliti ingin mendapatkan kebenaran yang diteliti melalui berbagaidokumentasi yang ditetapkan dalam penelitian.

E. Analisis Data

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

[72] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 97.

Pada bagian ini diuraikan bagaimana prosedur analisis data yang hendakdilakukan sehingga memberikan gambaran bagaimana peneliti akan melakukan pengolahan data seperti proses pelacakan, pengaturan dan klasifikasi data yangdilakukan.[73]

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban narasumber. Bila jawaban dirasa belum memuaskan, maka peneliti dapat melanjutkan pertanyaan sampai tahap tertentu dan diperoleh data yang kredibel.[74]

Adapun tahapan analisis data Kualitatif adalah sebagai berikut :

a. Kondensasi Data

Kondensasi data berkaitan dengan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstrak dan transformasi data yang muncul dalam korpus (bahan) catatan lapangan. Kondensasi membuat data lebih kuat. Kondensasi terjadi terus menerus sepanjang penelitian yang berorientasi kualitatif. Sebelum data benar-benar dikumpulkan, kondensasi data partisipatif terjadi ketika penelti memutuskan kerangka kerja konseptua, kasus mana, pertanyaan mana dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilih saat pengumpulan data berlanjut.

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

[73] Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah(*Jember : IAIN Jember Press, 2020)
[74] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung:Alfabeta, 2017), 246

Adapun episode selanjutnya dari penulisan kondensasi data adalah penulisan ringkasan, pengkodean, pengembangan tema, pembuatan kategori dan penulisan memo analitik. Proses kondensasi/transformasi data berlanjut setelah kerja lapangan selesai, sampai laporan akhir selesai. Kondensasi data adalah analisis yang menajamkan dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan final dapat diambil dan diverifikasi.[75]

b. Penyajian Data

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagian, hubungan antar kategori atau dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian data yang baik merupakan suatu cara yang utama sebagai analisis kualitatif yang valid.

Setelah direduksi data yang ada disajikan untuk kemudian disusun sehongga mampu memberikan kesimpulan. Data yang telah digolongkan diatas kemudian disajikan dalam bentuk teks yang diperluas atau dijelaskan ke dalam uraian-uraian deskriptifberdasarkan sistematikanya, agar dapat ditarik kesimpulan sesuai dengan permasalahan yang disajikan dalam penelitian. Dalam hal ini data-data yang dikumpulkan pada saat melakukanpenelitian yaitu data dari hasil observasi dan wawancara disajikan dalam bentuk deskriptif karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang disajikan

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

[75] Mathew B.Milles dan A, Michael Huberman, *''Qualitive dan Analysis A Methods Sourcebook''* (American:Sage Publication, 2014), 12

merupakan data yang memuat jawaban dari pokok permasalahan penelitian.

c. Kesimpulan Data Verifikasi

Penarikan kesimpulan menurut Milles dan Huberman merupakan kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditentukan bukti-buktikuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa gambaranberupa deskripsi suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan satu dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi kualitas penelitian. Maka hal yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan teknik trigulasi data (gabungan data). Trigulasi data sendiri adalah teknik pengumpulan data dengan cara menggabungkan datadari sumber data yang telah ada.[76]

Trigulasi data merupakan teknik pengeceka data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Maka terapat trigulasi sumber, trigulasi teknik pengumpulan dan trigulasi waktu.

a. Trigulasi Teknik

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

[76] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung:Alfabeta, 2017), 83

Untuk menguji kredibilitas suatu keabsahan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang diperoleh dengan sumber sama menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian di cek dengan prosesi wawancara.

b. Trigulasi Sumber

Trigulasi teknik bertujuan untuk menguji kredibilitas suatu data yang dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data-data yang telah diperoleh dari sumber data seperti hasil arsip, wawancara maupun bentuk dokumen lainnya.

c. Trigulasi Waktu

Waktu dapat mempengaruhi kredibilitas suatu keabsahan data. Data yang diperoleh dengan teknik wawancara dipagi hari saat narasumber masih f*resh* (segar) biasanya akan menghasilkan data yang lebih kredibel dan (*uptade*) terbaru. Untuk itu harus dilakukan pengecekan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi pada waktu dan situasi yang berbeda sampai mendapat data yang benar-benar kredibel.

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

G. Tahapan-Tahapan Penelitian

1. Tahapan Pra-Lapangan atau Persiapan

   Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan sebelum terjun ke lapangan dengan mempersiapkan terlebih dahulu daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan pada informan,

melakukan observasi atau melakukan penjadwalan wawancara dengan informan terlebih dahulu.

2. Tahapan Proses Lapangan/Pelaksanaan

   Pada tahap ini, peneliti mengunjungi calon lokasi penelitian lalu memberikan lembar persetujuan kepada pihak informan untuk melakukan penelitian dan bertanya terkait kesediaan narasumber menerima dan bersedia untuk diwawancarai. Dalam prosesnya, peneliti menggunakan metode wawancara dan dokumentasi dalam bentuk catatan lapangan dan foto bersama informan.

3. Tahapan Analisis Data

   Pada proses ini, peneliti melakukan transkrip hasil wawancara, menyusun data yang terkumpul secara sistematis agar dapat dipahami oleh khalayak.

4. Tahap Pelaporan

   Tahap pelaporan menjadi tahap terakhir di mana peneliti akan membuat laporan hasil kesimpulan selama proses dilapangan yang kemudian akan disajikan dalam bentuk teks nartif, laporan ini akan disajikan dalam bentuk skripsi.

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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Gambaran/Deskripsi Pengguna Rental *Playstation*

Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini membuat jenis permainan juga ikut berkembang, jika pada jaman dulu permainan sering dilakukan diluar rumah bersama para teman-teman menggunakan alat-alat yang ada. Tetapi ketika jaman sudah berubah dengan teknologi seperti saat ini, salah satu contoh adalah *Console Playstation*. Bermain dengan dirinya sendiri atau berkelompok ditemani imajinasinya di depan layar monitor. Dalam layar itu tampak gambar bergerak dengan dikendalikan melalui *stick* dan pengguna asyik dengan menggerakkan analog *stick Playstation* itu dengan ditunjang dengan konektivitas yang canggih dan responsif cepat. Hal ini didasari oleh perilaku remaja pengguna *Playstattion.*

Remaja di usia 10 – 24 tahun merupakan usia dari masa kanak-kanak dan masa dewasa sebagai titik awal proses reproduksi, sehingga perlu disiapkan sejak dini. Gangguan emosional dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan yang dialami remaja karena perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya maupun perubahan yang di akibatkan oleh lingkungan sekitarnya. Seperti halnya perkembangan yang berlangsung di masa anak-anak, perkembangan di masa remaja diwarnai dengan perubahan. Selama masa kanak-kanak, remaja menghabiskan

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

ribuat jam untuk berinteraksi dengan orangtua, kawan-kawan dan guru. Kini tiba waktunya mereka dihadapi dengan perubahan biologis yang dramatis, pengalaman-pengalaman baru serta tugas perkembangan baru. [77]

Pada usia remaja ini sebetulnya mereka tiak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk dalam kategori golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja masih belum mampu juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase "mencari jati diri" atau fase "badai dan topan". Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimam fungsi maupun psikisnya. Namun yang perlu ditekankan disini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, fisik maupun emosi.[78]

2. Gambaran/Deskripsi

Masa remaja berlangsung kisaran umur 12 tahun hingga 24 tahun dan biasanya pada usia ini sedang duduk di bangku SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas), sampai ke jenjang Universitas. Pada tahap kondisi ini remaja biasanya sangat labil atau mudah terpengaruh oleh teman-teman dari sekolah atau teman di

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

[77] Fitri, E., Zola, N dan Ifdil, I, *Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi.* JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 2018), 1-5.

[78] Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 9-10.

lingkungan tempat tinggalnya.

Di kecamatan patrang umumnya memiliki kubu atau kelompok di lingkungan teman sebaya dan lingkungan sekolah. Berbagai macam keinginan para remaja seringkali tidak dapat terpeduhi karena bermacam-macam kendala dan kurangnya dari sisi faktor biaya dan tidak adanya biaya. Terkadang larangan dari orang tua yang juga turut melemah dan mematahkan semangat para remaja dan mereka pada akhirnya menemukan jalan keluar dengan cara berkumpul dengan teman sebayanya untuk melakukan kegiatan bersama seperti bermain game *playstation,* bermain bola, bermain futsal dan kegiatan yang dilakukan secara bersama. Tetapi, pada dasarnya remaja mempunyai rasa keinginan tau yang sangat tinggi. Oleh karena itu remaja cenderung ingin bereksplorasi atau berpetualang dengan menjelajah segala sesuatu yang belum pernah mereka alami. Pada fase ini remaja di tuntut untuk bisa memberika arahan agar rasa keinginan tahunya yang tinggi dapat tersalurkan kepada kegiatan-kegiatan yang bersifat positif, produktif dan kreatif agar tidak terjerumus ke dalam pergaulan bebas atau perilaku negatif, seperti bolos sekolah, minum-munumas keras, narkoba, menggunakan obat-obatan terlarang dan perilaku menyimpang lainnya. Apabila hal ini terjadi pada remaja maka yang sering terjadi adalah orang tua akan menyalahkan/menyudutkan pihak sekolah atau teman-temannya di sekolah atau menyalahkan masyarakat dan teman sebaya di lingkungan masyarakatnya dan sebaliknya pihak sekolah menyalahkan pada orang tua karna dianggap

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

telah lalai dalam pengawasan perkembangan dan pergaulan sang anak.

Pada masalah diatas justru orang tua yang mempunyai peran vital dalam implementasi Komunikasi Interpersonal karena mereka tau bagaimana sifat, karakter dan kelakuan sang anak dan mempunyai tanggung jawab terhadap semua perilaku yang terjadi pada anaknya tersebut. Pada fase remaja ini orang tua yang mempunyai andil besar yang diawali dari pertumbuhan hingga perkembangan sang anak mereka dituntut untuk mengawasi dan lebih menyemangati mereka bukan justru sebaliknya memarahi atau melarang segala sesuatu yang masih tergolong normal oleh mereka seperti berkumpul bersama temannya diluar ataupun bermain. Karena akan membuat mereka kesal dan tidak betah dirumah karena fase remaja mereka akan cenderung memiliki sifat yang tidak stabil dan sensitif dalam mengolah emosionalnya, mereka cenderung semakin sulit mengontrol emosionalnya dalam dirinya. Oleh karena itu mereka menjadi cepat marah dengan cara yang tidak wajar. Dari situlah datang perilaku-perilaku negatif timbul dimulai dengan membangkang atau melawan segala ucapan orang tua, membolos sekolah demi bisa bermain, keluar malam sampai tidak pulang, merokok dan yang kemungkinan buruknya adalah mencoba mengkonsumsi obat-obatan terlarang.

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

3. Letak Geografi

Penelitian dilakukan di rental *playstation* yang beralamat di :

Alamat Lengkap : Jl. Moch. Sruji No 193, RT.003/RW.02, Cangkring.

Kelurahan : Patrang

Kecamatan : Patrang

Kabupaten : Jember

Provinsi : Jawa Timur

Status Tanah : Kontrak/Sewa

Luas Tanah : 52.51 M_2

Kode Pos 68111

Website : *https://www.facebook.com/playzonejaya/*

Batas-batas bangunan rental sebagai berikut :

a. Sebelah Utara : Rel Kereta Api

b. Sebelah Barat : Ruko Bengkel Las

c. Sebelah Timur : Ruko Toko Parfum Gallery

d. Sebelah Selatan : Jalan Raya

4. Sarana dan Prasarana

Kondisi ruang dan fasilitas di rental *playstation* playzone secara umum sangat memadai untuk menunjang kenyamanan dalam kegiatan bermain. Secara singkat akan diuraikan kondisi dan situasi di rental *playstation* playzone sebagai berikut:

a. Fasilitas Penunjang

1) 2 Ruang Rental

2) 1 Ruang Musholla

3) 24 Buah Kursi Sandar

4) Etalase Kantin Makanan Ringan dan Minuman

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

5) Rak Penyimpanan Helm
6) 2 Toilet
7) Area Parkiran Motor
8) 1 Ruang Gudang
9) 1 Ruang Bagi Penjaga Rental
10) 6 Buah Kipas
11) 2 AC di Ruangan Indor

b. Media Permainan

1) 18 Rental *Playstation*
2) 18 TV LED
3) 36 Stik PS

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

B. Penyajian Data Analisis

Pemaparan dan pencermatan data yang berhasil dihimpun oleh peneliti dari lapangan mengenai Pola Komunikasi Interpersonal diuraikan secara komprehensif sebagai berikut :

1. Pola Komunikasi Interpersonal antara anak-anak remaja penggemar *playstation* dengan orang tua dan penjaga rental *playstation*

a. Pola Komunikasi Dengan Informan

Pemahaman dan analisis pola komunikasi kepada pihak informan remaja penggemar rental *playstationi* di rental Playzone, Patrang, Jember. Terungkap melalui kombinasi yang cermat observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 November 2023.

Dalam proses interaksi ini, peneliti mencoba terlibat dengan informan penggemar rental *playstation*. Beberapa remaja yang bervariasi dalam segi umur dengan latarbelakang yang beragam. Penyelidikan kritis terhadap dinamika pola perilaku komunikasi pun dilakukan dengan fokus khusus.

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

Seperti yang kita ketahui bahwa remaja saat ini cenderung memiliki sifat-sifat negatif hal ini terjadi karena faktor sosial, dimana para remaja sudah terpengaruh oleh budaya kebarat-baratan yang masuk kedalam pikiran mereka dengan mudah pengaksesan dan bebas. Mereka cenderung ikut-ikutan atau meniru sifat dan perilaku menyimpang atau perilaku negatif dari budaya luar sana, bukan meniru hal-hal yang terkadung positif yang terdapat di budaya barat.

Banyak contoh yang bisa dipetik dari kenakalan-kenakalan atau perilaku menyimpang para remaja bila dalam lingkungan keluarga seperti melawan orang tua, berbicara tidak sopan, mempunyai sifat-sifat dan sikap tidak baik terhadap orang yang lebih tua. Pada lingkungan sekolah mereka suka membuat onar seperti melawan terhadap guru, berkelahi dengan temannya, bolos sekolah dan menghabiskan waktu berjam-jam di rental *playstation* atau warnet, merkokok, tawuran antar sekolah dan mencoba mengkonsumsi obat-obatan terlarang. Perilaku remaja ini mayoritas dari mereka yang memiliki masalah yang ditimbulkan oleh interaksi sosial dan menyebabkan tingginya tingkat kenakalan pada remaja. Kenakalan remaja ini seperti adanya kecenderungan remaja yang berkeluyuran di waktu sekolah dalam artian membolos dan didapati ada di rental *playstation* atau warnet, merokok, mencuri dan didapati remaja keluar malam pulang pagi karena berkumpul bersama teman-temannya tanpa tujuan yang jelas.

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

Dalam penjelasan yang disampaikan oleh sang penjaga PS, Putera 27 tahun, ia munutrkan bahwa:

> "Rental *Playstation* Playzone berdiri sejak tahun 2015. Buka setiap hari, dari jam 9 pagi sampai jam 3 pagi. Keramaian di rental PS ini terbilang sangat ramai setiap harinya, terlebih saat liburan telah tiba. Yang bermain didominasi para remaja mulai dari anak-anak yang masih sekolah tingkat keatas sampai remaja perkuliahan, bahkan ada bapak-bapak juga. Kalo ada anak bolos tentu kami menegurnya ia harus kembali jangan kesini karna membuat citra rental ini akan

> tercoreng jelek. Kami mengawasi para pengunjung mana yang memang benar-benar pengunjung dan mana yang ada yang bolos."[79]

Ungkapan dari mas Putera tersebut menunjukan bahwa terdapat pandangan yang semestinya rental *playstation* sebagai tempat bersenang-senang dan bermain game bisa saja menjadi sarana tempat anak-anak sekolah membolos. Namun oleh sang penjaga rental dapat dicegah dengan memperketat para pelanggan yang menggunakan seragam sekolah tidak diperbolehkan untuk bermain.

Pernyataan yang dikemukakan oleh mas putera sebagai penjaga rental *playstation* tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dan observasi kepada beberapa remaja yang bermain *playstation* di rental tersebut sering berkunjung. Remaja yang bersangkutan tersebut yakni Taufan, Dwiki, Dias dan Andi. Para remaja yang bermain di rental *playstation* tersebut tidak lepas dari bayang-bayang perilaku selama di rentalan dengan asumsi kegiatan mereka selama bermain atau kebiasaan apa saja yang mereka lakukan.

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

Perilaku dalam konsep komunikasi interpersonal ialah proses pertukaran informasi ide dan perasaan antara dua atau lebih orang melalui verbal dan non-verbal metode, sehingga perilaku merupakan suatu tindakan sosial seorang manusia yang sangat mendasar. Perilaku merupakan tindakan secara spontan maupun sadar yang dilakukan oleh individu dalam bertingkah laku.

[79] Mas Putera, diwawancari oleh penulis, Jember, 23 November 2023.

Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa contoh perilaku yang dibentuk dan perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu agar sesuai dengan yang diharapkan. Cara pembentukan perilaku tersebut berupa pembentukan perilaku dengan kondisioning atau sebuah kebiasaan, pembentukan perilaku dengan pengertian (*inshight)* dan pembentukan periaku dengan menggunakan model.

Pembentukan perilaku dengan *conditioning* atau sebuah kebiasaan dapat diartikan dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, sehingga pada akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Seperti contoh, seorang anak dibiasakan bangun pagi, mengucapkan terima kasih apabila menerima pemberian dari orang lain, membiasakan diri untuk tidak datang terlambat saat pergi ke sekolah, membiasakan membantu orang yang sedang berkesusahan saat berada di area dekat kita berada dan contoh lain sebagainya. Kemudian pembentukan perilaku dengan pengertian (*inshight)* dengan cara memberikan pengertian-pengertian, seperti contoh anak diberikan pengertian agar berangkat ke sekolah jangan terlambat, karena hal tersebut akan melanggar peraturan yang diterapkan oleh sekolah, apabila mengendarai motor harus menggunakan helm untuk keamanan diri dan tidak ditilang oleh polisi dan lain sebagainya. Sedangkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model ialah dengan menjadikan seseorang, seperti

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

contoh orang tua sebegai contoh *role* model panutan dalam karakter seorang individu.[80]

Manusia dalam hidupnya selalu mengalami yang namanya perkembangan. Manusia dan kehidupannya senantiasa berkembang, bergerak dan mengalami perubahan dalam segi apapun. Melalui proses belajar yang disebut sosialisasi, manusia beradaptasi dengan berbagai perkembangan maupun perubahan yang terjadi di sekitar lingkungan hidupnya. Perubahan dan perkembangan yang terjadi saat ini sudah sangat kompleks dan berjamur sampai ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aspek permainan hiburan anak-anak remaja. Saat ini sudah terjadi pergeseran dari alat yang dahulu tradisional sampai pada titik semuanya serba modern. Pada umumnya, saat ini anak-anak remaja lebih sering memainkan permainan yang modern, seperti salah satunya yang peneliti bahas adalah *Playstation*. *Playstation* menjadi primadona permainan modern yang banyak digandrungi oleh remaja usia sekolah hingga orang-orang dewasa.

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

Perubahan media permaianan tersebut membawa perubahan pola pada beberapa hal dalam kehidupan anak-anak remaja, seperti contoh dalam hal perilaku maupun prestasi belajar anak. Berdasarkan hasil penelitian, adanya rental *playstation* yang bernaman Playzone *playstation* di kelurahan patrang, kecamatan patrang, kabupaten jember. Orang tua memegang peranan penting dalam hal sosialisasi

[80] Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum.* (Yogyakarta: Andi Offset), 2004.

maupun kontrol sosial terhadap anaknya. Bagaimana cara orang tua berperilaku dan bagaimana orang tua mendidik dan mengasuh anak sebagaimana orang tua punya peran andil dalam mengontrol peran anak-anaknya di lingkungan kehidupannya. Oleh karena itu dalam berbagai hal termasuk dalam hal bermain, orang tua dituntut memiliki kewajiban dalam memberikan pengawasan yang tepat kepada buah hatinya yang pelan-pelan beranjak dewasa.

Perbedaan cara orang tua dalam mengontrol anak-anaknya yang. Bermain *playstation* tentunya juga akan mempengaruhi perbedaan tingkah laku pada masing-masing anak. Biasanya, orang tua yang memberikan perlakuan keras terhadap anaknya akan menyebabkan anaknya memeiliki kecenderungan yang kaku dan dapat saja berperilaku frontal dan cenderung lebih berkata kasar, sehngga menciptakan hubungan interpersonal antara orang tua dan anak yang tidak baik. Namun sebaliknya, apabila orang tua memberikan kebebasan yang berlebihan pada anak tentunya akan menyebabkan anak menjadi kurang bisa bertanggung jawab akan dirinya sendiri. Terakadang anak apabila lebih diberikan keleluasaan yang bebas justru akan menjadikannya lebih semena-mena terhadap apa yang diberikan oleh orang tuanya dalam hal waktu dan kurangnya interaksi apa saja yang dilakukan sang anak ketika berada diluar jangkauan orang tuanya.

Berdasarkan hasil penelitian, tidak semua anak mengalami

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

perubahan perilaku yang signifikan setelah bermain *playstation*. Perubahan perilaku yang menonjol terlihat pada anak-anak yang kontrol sosial orang tuanya cenderung terlalu memaksa kehendak anak. Disamping itu, perubahan perilaku yang menonjol juga terlihat pada anak-anak yang kontrol sosial orang tuanya cenderung lemah dan terlalu memberikan kebebasan kepada anak dalam bermain *playstation*. Perubahan perilaku tersebut dapat terlihat di lingkungan keluarga, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat yang bersangkutan.

Pada dasarnya di dalam *Playstation* beragam permainan membutuhkan keahlian, keterampilan, kecekatan, keuletan dan fokus untuk bisa memenangkan permainan. Jika hal ini terus diasah dengan tepat akan mendapat berbai manfaat yang tentu positif bagi pengguna. Setelah dikaji dan diteliti lebih dalam lagi hasil yang positif yang ditimbulkan saat bermain *playstation* diantaranya sebagai berikut:

Dalam setiap game pada mulanya tentu memiliki tingkat dengan kesulitan atau level yang berbeda-beda. Untuk menyelesaikan level tentu membutuhkan effort atau usaha lebih maksimal diperlukan pemahaman strategi dalam tiap game untuk mencapai titik/level tertinggi pada tiap misi game yang hars diselesaikan oleh pemain. Permainan *playstation* akan membuat pemainnya untuk memenangkan tiap permainan dalam level yang dimainkannya dengan efisien dan menghasilkan point atau hasil pertandingan yang banyak.

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

Komunikasi interpersonal menjadi jembatan antar sarana yang peneliti gunakan untuk memahami dan mengenali karakteristik pribadi mereka sendiri. Seringkali mengandalkan informasi yang diperoleh dari orang lain. Fungsi intropeksi diri ini memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan pribadi, memberdayakan individu untuk meningkatkan kualitas diri sendiri mereka.

> "Perlu ekstra kerja keras dalam berfikir sih mas buat memenangkan permainan, pungkasnya. Ia harus memiliki strategi bagaimana memenangkan pertandingan dalam sebuah permainan agar supaya menang. Meskipun ini hanya sekedar game permainan belaka, tetapi yang namanya permainan juga butuh pemikiran yang cukup serius dan fokus. Dalam bermain game rental *playstation* banyak menggunakan bahasa internasional seperti bahasa inggris sebagai bagaimana cara memainkan game tersebut"[81]

Ungkapan yang disampaikan oleh Taufan saat diwawancarai menunjukan bahwa terdapat dampak positif. Penggunana Bahasa Inggris dalam game tak luput dari penggunaan dari jenis permainan sebagai bahasa utama dalam sebuah permaianan yang cukup populer di kalangan remaja salah satunya adalah PES (Pro Evolution Soccer). Game ini dibuat oleh perusahaan luar negeri yakni PES Production yang menggunakan bahasa inggris. Saat memainkanmn pemain secara tidak langsung diharuskan untuk menguasai bahasa inggris agar supaya bisa memainkan pertandingannya. Hal ini juga cara menyenangkan untuk belajar bahasa, karena tidak membebani mereka untuk duduk dan bermain, melainkan menikmati sambil belajar.

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

[81] Taufan, diwawancara oleh penulis, Jember, 22 November 2023.

Pernyataan dari sodara Taufan penggemar *playstation* diperkuatt dengan penjelasan yang kompleks. *Playstation* apabila diulik lebih dalam bisa memunculkan potensi diri taufan yang penyuka bermain *playstation*. Karakter yang ia punya kegigihan dan mengerahkan kemampuan kognitif demi menyelesaikan game yang ada pada *playstation* tersebut. Bermain *playstation* tanpa menggunakan otak pun juga tak bakal sampai ke titik level tertinggi pada sebuah *game*.

Dari *playstation* Taufan menemukan dunia luar, individu mendapatkan akses infromasi untuk memperluas pemahamannya tentang dunia luar. Pertukaran ini memfasilitasi perolehan informasi yang penting dan tepat waktu yang berkontribusi pada pandangan dunia yang luas.

Pada intinya komunikasi interpersonal berfungsi sebagai sarana bagi individu untuk mengartikulasikan dan menyampaikan emosinya yang meluas ke tindakan memberikan kedalam hal-hal yang ia khendaki. Seperti bermain *playstation* ini. Ia bermain *playstation* tentu tak sendirian, ditemani oleh teman-temannya yang juga ada yang bermain *game playstation* yang serupa.

> "Dwiki belajar bahasa inggris dari teman-temannya yang tersedia saat di rental *playstation.* Karena kebanyakan jenis permainan *playsstation* menggunakan bahasa inggris di setiap menu dalam jenis permainannya. Saking seringnya bermain ya sata jadi paham bahasa inggris sedikit demi sedikit yang sering digunakan di jenis permainan tersebut tanpa harus duduk di

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

kelas kadang saya paham kadang tidak di kelas."[82]

Ungkapan yang disampaikan oleh Dwiki terdapat sisi positif dari bermain game rental *playstation.* Mengikuti kompetisi turnamen *playstation* berhadiah karena memenangi suatu kompetisi. Terkadang hobi juga dapatt tersalurkan secara positif salah satunya adalah dengan memanfaattkan hobi tersebut dengan mengikuti kompetisi yang dapat menghasilkan nominal rupiah.

Sejauh ini, *game* masih menjadi momok menyeramkan bagi orang tua terhadap anak-anaknya. Momok yang dimaksud dalam hal ini adalah keresahan maupun ketakutan para orang tua terhadap apa-apa yang diakibatkan oleh *game*. Mereka berasumsi bahwa setiap *game* pasti mengandung hal-hal yang tidak bermanfaat. Seperti membuang-buang waktu, mengakibatkan rasa malas dan lain sebaginya. Bahkan, mereka beranggapan bahwa *game* juga dapat membuat pelaku menjadi setres dan mudah emosional.

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

Game bukan termasuk sesuatu yang diciptakan oleh manusia tanpa adanya faedah bagi peradaban. Peneliti memberikan perspektif sebagian besar masyarakat yang kontra terhadap *game*. Peneliti beranggapan bahwa mereka hanya melihat dalam satu sudut pandang akibat sebuah *game* tanpa mengindahkan sudut pandang lainnya. Sebagian besar perusahaan produser *game* berkebangsaan negara-negara Eropa yang notabe berbahasa inggris. Tentu dalam

[82] Dwiki, diwawancara oleh penulis, Jember, 22 November 2023.

penggunanaan bahasa yang digunakan dalam *game* yang mereka keluarkan menggunakan bagasa tersebut.

Dari perspektif biologi, saat remaja mengalami masa pubertas, mereka mengalami saat dimana mereka suka meniru dalam anggapan *role*, menghafal atau mengikuti sesuatu yang mereka gemari disekitar mereka. Apa-apa saja yang mereka dengar maupun lihat dengan mudah terekam oleh otak.

Hal ini mempunyai relasi atau hubungan antara perkembangan komunikasi interpersonal remaja dengan *game* yang berbasi bahasa inggris. Secara tidak langsung, disaat para remaja yang suka bermain *game* ini terbiasa memainkan *game* berbahasa inggris, otomatis mereka akan paham dengan sendirinya kosakata bahasa inggris yang *game* maksud tanpa berpikir dua kali.

Memang benar, saat pertama kali bermain *game* tersebut, mereka tidak seberapa paham dan mengerti dari arti maksud tersebut. Namun, karena terbiasa bermain, secara tidak langsung otak akan selalu merekam dan mengingat berbagai kosakata maupun kalimat dalam bahasa inggris dengan baik dan cermat.

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

Peneliti ambil contoh dari *game* terlairs sepanjang tahun ini, yaitu GTA (*Grand Theft Auto*)

Dari *game* ini, banyak kosakata yang sudah tidak asing lagi bagi para penggemar *game*, seperti *"I'm really sorry", "Get in the car", "I need a scope", "Smoke bomb", "Banned", "Roleplay",*

"Random death match", dan masih banyak lagi.

Untuk semua jenis *game*, baik bagi anak-anak, remaja, hingga dewasa, bahasa yang digunakan dalam *game* tersebut merupakan bahasa inggris dengan pemakaian kaidah struktur yang benar. Hal ini terbukti efektif untuk membantu para *gamers*, penggemar *game* terutama dari kalangan remaja dalam improvisasi kemampuan grammar mereka. Terimprovisasinya kemampuan grammar para penggemar *game*, juga membantu mereka dalam melakukan komunikasi ataupun interaksi dengan para pengguna *game* di negara lain.

Bahasa inggris merupakan bahasa internasional resmi yang digunakan dunia. Sehingga dengan bahsa tersebut orang-orang di seluruh dunia bercakap-cakap atau lebih jelasnya berkomunikasi, baik itu secara langsung atau secara tidak langsung.

Hal ini jelas memiliki sangkut paut dengan komunikasi interpersonal antar sesama penggemar *game* atau *gamer*. Jika grammar dan kosakata yang mereka dapatkan dalam bermain *game* cukup mumpuni, maka mereka akan mudah berinteraksi dengan sesama *gamer* yang berasal dari negara lain sekalipun apabila terdapat turnamen online antar negara yang diselenggarakan oleh pihak-pihak tertentu. Dari sisi akademik, permainan modern ini juga terbukti membantu remaja dalam mengkatrol nilai bahasa inggris mereka.

Dari *game*, kalangan remaja dapat mengimprovisasi skill

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

bahasa inggris mereka, baik dari segi kosakata maupun grammar dan mempermudah mereka dalam berinteraksi dengan penggemar *game* atau dengan gamer lain untuk memudahkan komunikasi. Namun, kalangan remaja juga harus membatasi waktu dalam bermain *game* agar tidak terjadi kecanduan serta hal-hal negatif yang diakibatkan oleh *game*.

Adapun teman sebaya Dwiki, yakni Dias menuturkan hal yang serupa bahwa tak selamanya bermain game *playstation* berdampak buruk, namun juga bisa memunculkan pundi-pundi rupiah. Caranya dengan mengikuti sebuah kompetisi antar pemain di rentalan. Hal tersbut diselenggarakan oleh pihak rental terkadang ada pula yang menyelenggarakan di tempat lain.

> "Dias punya pengalaman yang cukup membanggakan dari kegemarannya terhadap *playstation*. Ia salurkan hobinya dengan mengikuti kompetisi turnamen PES karena terkenal cukup jago dan tak menyangka ternyata bisa memenangkan kejuaraan yang dilattarbelakangi "Game" di rental *playstation.* Meskipun tidak seberapa nominalnya, tapi cukup membanggakan bisa menghasilkan uang dengan mengikuti kompetisi turnamen."[83]

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

Ungkapan yang disampaikan oleh Dias menunjukan keuntungan apabila menyalurkan hobi dengan baik maka dampak yang dihasilkan adalah positif. Artian positif tersebut berupa menyalurkan hobinya menuju ke jenjang kompetisi walaupun cakupannya hanya rental itu saja dan hadiah yang diterima juga lumayan meskipun

[83] Dias, diwawancara oleh penulis, Jember, 20 November 2023.

nominalnya tidak besar dan tidak kecil juga. Karena sejatinya dengan mengikuti kompetisi tersebut bisa mendapattkan pengalaman dan uang yang ia terima.

Memanfaatkannya dengan sebaik mungkin bisa menjadi sisi positif dari yang dihasilkan, yakni mendapatkan pundi-pundi rupiah. Jadi peneliti menyimpulkan dari apa yang didapatkan melalui wawancara mengenai dampak positif bermain *playstation* yang mereka mainkan bahwa disamping mereka senang dengan hiburannya dengan memanfaatkan ke hal yang lebih baik sekaligus menjadikan kegiatan tersebut dengan pengasah otak.

Berbeda dengan hasil penelitian mengenai dampak positif. Dampak negatif yang diperoleh dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa sangat banyak dampak terhadap pengguna atau pemain *playstation.* Adapun beberapa dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggemar *playstation* sebagai berikut :

Selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan ke teman sebaya Dias, yakni Andi yang masih satu atap sekolah se-SMK. Yaitu dampak bermain *playstation* di rental.

> "Selama di rental PS Andi bermain game jenis PES. Dia menggunakan bahasa kosakata yang cenderung kasar dalam berbicara karena terpengaruh oleh lingkungan pertemanan dan lingkungan di rental PS tersebut. Terkadang tak menutup mungkin menggunakan kata-kata kasar sebagai pemantik saat main game. Saat bermain penjaga rental jarang menegur, karna rental diterapkan senyaman dan senikmat mungkin buat para pemainnya. Tentu ia terapkan umpatan saat bermain, disamping itu terbiasa dengan hal-hal pada lingkungan seperti.

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

> Orang tua tentu mengetahui keberadaan saya selepas pulang sekolah mampir ke rental PS guna bersenang-senang bersama teman-teman. Tanggapan orang tua hanya jangan nakal-nakal, namun ayal orang tua saya tidak sepenuhnya mengerti sebenarnya Andi di rental PS bagaimana, responnya. Apabila tidak punya uang atau tidak diberi uang oleh orang tua, andi hanya ikut saja bersama teman-temannya menonton mereka bermain. Sesekali andi diberikan kesempatan bermain meskipun sedikit waktu yang diberikan oleh temannya. Andi menuturkan bermain PS. Sampai kapan ia bermain tidak bisa memberikan keterangan yang tepat memberikan kapan berhentinya secara pasti. Artinya Andi bermain untuk sebagai pengisi waktu, bersenang-senang dan memanfaatkan moment kebersamaan selama bersekolah dengan teman-temannya. Yang berubah setelah bermain timbul kebiasaan dalam kecakapan berbicara dan kebiasaan dalam mengumpat kasar. Akan tetapi ia melihat sikon dan tempat saja, ketika dirumah ia tak menggunakan bahasa tersebut."[84]

Ungkapan yang diberikan oleh Andi dijelaskan dengan cara penjelasan yang informatif dalam merespon pertanyaan peneliti yang merujuk pada beberapa point dampak bermain *playstation* di rental playzone. Sebagai remaja yang masih berstatus sebagai siswa di salah satu SMK di Jember menunjukan bahwa ia paham dengan segudang pertanyaan peneliti yang disampaikan dan tanyakan. Berdasarkan dari pernyataan subyek dan observasi yang dilakukan informan mengemukakan bahwa selain dampak positif yang dihasilkan oleh main game *playstation* juga melahirkan beberapa hal-hal negatif.

Game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga akan ada yang menjadi pemenang dan ada juga yang kalah. *Game* sudah bukan menjadi sesuatu yang asing, bahkan semua

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

[84] Andi, diwawancara oleh penulis, Jember, 3 Desember 2023

kalangan usia pasti mengetahui istilah ini. Kegiatan *game* ini sangat kompleks, dimana akan membawa para pemainnya ke dalam konflik buatam. Di sinilah para pemain ada yang berinteraksi dan mencari jalan keluar dari konlfik buatan tersebut untuk menjadi pemenang. Tak hanya itu, dalam sebuah permainan atau *game* memiliki ragam peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain, menentukan permaian serta menambah keseruan dari *game* tersebut.

Namun tantangan dan keseruan dalam *game* seringkali memicu emosi, bahkan cenderung para pemainnya melakukan kekerasan dalam bentuk verbal. Sejatinya, *game* atau permainan apapun diciptakan untuk meredakan setres yang sedang dialami, bukan malah meningkatkan setres ataupun memancing emosi sehingga tak jarang para pemain *playstation* melontarkan umpatan yang seharusnya tidak diucapkan.

Pada dasarnya, segala sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Begitu pula dengan *game* atau permainan. Bahkan, kecanduan *playstation* termasuk ke dalam gangguan mental, karena bermain *game* terlalu lama hingga tidak memperdulikan aktivittas lainnya. Selain itu, kecanduan *playstation* juga berpotensi mengalami masalah psikologis, seperti mengalami gangguan kecemasan hingga bisa berujung depresi.

Sejatinya, bermain *game playstation* adalah aktivitas yang baik untuk dilakukan. Karena *game* mampu mengasah otak, mengurangi setres, memperbaiki suasana hati bahkan ada beberapa kalangan yang

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

bisa menghasilkan pundi-pundi rupiah dengan bermain *game* itu sendiri.

Perubahan perilaku. Setelah seseorang yang telah merasakan kecanduan terhadap *playstation* sifat dan perilaku mereka berubah seperti berbicara kasar pada orang tua, berbohong dan membantah. Dalam penelitian saya menemukan bahwa anak sering berbohong kepada orang tua untuk bermain *playstation* yakni berangkat sekolah dari rumah tetapi dia malah berbelok ke rental *playstation* yang cukup jauh dari sekolahnya, berbohong dalam hal uang karena uang yang digunakan untuk bermain di rental *playstation* adalah uang yang diberikan untuk sekolah malah dipakai untuk bermain *playstation.* Tetapi tentu tidak semua pelajar seperti itu. Ada pula yang menyisihkan uang sakunya untuk merental *playstation.*

> "Rio menuturkan bahwa ia cukup sering berbohong kepada orang tuanya untuk bermain *playstation*. Berangkat sekolah dari rumah ia rapi berseragam, namun ia membawa salinan berupa kaos rumah agar tidak dicurigai oleh pemilik rental karena selama jam sekolah dilarang bermain di rental *playstation.* Ia berbohong dan membolos sekolah. Terkait uang untuk merental pun demikian sama berbohomg. Ia meminta uang ke orang tua untuk mengerjakan tugas kelompok dan nyatanya berbelok ke rental *playstation.*" [85]

Ungkapan dari Rio dalam menjelaskan sedikit berat untuk bercerita secara jujur walaupun berat. Karena buat dia ini ungkapan yang seharusnya tidak terjadi atau bersifat rahasia. Ia menuturkan

[85] Rio, diwawancara oleh penulis, Jember, 20 November 2023.

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

dengan ikhlas agar nantinya kelak bisa jadi pembelajaran buat semuanya, terutama buat generasi remaja yang sudah terlanjur terjerumus agar lekas kembali ke jalan yang baik lagi. Berbuat bohong dan tidak jujur kepada orang tua sejatinya tidak membuatnya menjalani hidup dengan tenang. Kerap kali dihantui pikiran dan perasaan bersalah ketika seiring mengingatnya yang semata-mata hanya memuaskan untuk kesenangan semata.

Setelah peneliti meminta keterangan dari rio kemudian beralih ke rekan rio, yakni Alawi untuk peneliti kaji lagi bagaimana dampak dari keseringan bermain *playstation* di rental.

Menimbulkan kecanduan main dan malas belajar. Pikiran penggemar dipenuhi oleh permainan mengasyikan, maka yang dipikirkan kebanyakan hanya main game seperti pertandingan bola, balapan sepeda dan berantem fiksi. Pulang dari sekolah ia gunakan waktunya buat bermain game di rental *playstation*, sore dan malam dibuat nongkrong. Hal ini membuat anak kekurangan waktu dan kosentrasi belajar dengan baik saat di sekolah.

> "Alawi mengatakan bahwa saat ia bermain *playstation*, ia merasa senang, bahagia dan terhibur dengan permaiann *playstation* dan membuat ia lupa diri dan bermalas-malasan buat belajar, ia menuturkan lebih memilih menghabiskan waktunya dengan bermain *playstation* daripaa untuk belajar." [86]

Ungkapan yang dijelaskan oleh alawi menjelaskan ada sedikit

[86] Alawi, diwawancara oleh penulis, Jember, 20 November 2023

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

kesamaan dengan temannya yakni Rio. Berawal kegemarannya bermain *playstation* bisa membuat lupa diri dan bermalas-malasan seiringnya waktu. Dirasa belajar tidak ia sukai, maka jalan yang dipilih bermain sepuasnya sampai lupa diri terhadap kewajiban sekolahnya. Padahal ia masih berstatus menjadi siswa.

Pernyataan dari Alawi setelah dimintai keterangannya oleh peneliti menuturkan bahwa sesuatu yang berlebihan tidak baik oleh diri kita. Terlebih menghabiskan waktu berlama-lama dalam bersenang-senang yang orientasinya dapat merugikan diri sendiri, sehingga terbitlah sifat bermalas-malasan.

Mungkin, bukan hal yang aneh lagi jika anak mulai malas belajar karena terlalu asyik bermain *playstation*. Di sinilah para orang tua mulai mengantisipasi anak-anaknya agar tidak membebaskan anaknya dalam bermain.

Kecandua *playstation* membuat anak menjadi kasar, suka mencaci bahkan kehilangan pengendalian diri. Bermain memang menjadi salah satu kebutuhan anak sebagai sarana hiburan, bisa menjadi sebuah permainan yang mengasyikan. Namun, tidak semua permainan memiliki dampak bagus bagi perkembangan mental dan membantu proses sosialiasi anak dengan lingkungannya. Di antara sekian banyak permainan yang ditawarkan di pasar, salah satu benda yang perlu diwaspadai, jika terlalu sering dimainkan anak, adalah *playstation* jawabannya. Adrenalin yang memuncak, kemarahan yang

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

disertai teriakan, bentakan dan cacian dengan kata-kata yang kasar, hampir selalu mewarnai permainan yang menggunakan stik dan layar televisi tersebut.

Agresivitas dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, bahkan mencaci, tentu berdampak negatif bagi perkembangan mental anak-anak remaja. Mereka bisa saja kehilangan kepedulian terhadap sesama, tidak mudah menerima kekalahan, bahkan menjadi lebih mudah menyakiti teman-teman seusianya. Bisa dikatakan tidak menguntungkan dengan membiarkan anak bermain *playstation* selama yang mereka inginkan dalam porsi yang bebas. Salah satunya adalah kekurangan keinginan anak bersosialisasi dengan lingkungan. Bukan saja malas beradaptasi dengan lingkungan, *playstation* juga membuat anak malas melakkukan rutinitas dan kewajiban sehari-hari, seperti belajar, mengerjakan pekerjaan rumah. Pada tingkat kecanduan kronis terhadap permainan tersebut, anak-anak remaja bahkan bisa lupa waktu makan atau sekedar minum.

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

Itulah salah satu Dampak negatif bermain *playstation*, anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam, duduk diam memainkannya. Apabila dilarang, mereka akan melawan orang tua atau melakukan tindakan lain demi bisa bermain *playstation*. Suasana rental bahkan bisa menjadi penuh teriakan, umpatan, cacian ataupun tangisan. Yang menang berteriak senang, yang kalah akan mencaci maki.

Selain efek yang terlihat, seperti anak jadi malas belajar dan

mals bersosialalisasi, *playstation* juga memeiliki dampak yang melibatkan fungsi tubuh. Seperti contoh, anak jadi terbiasa duduk berjam-jam dengan posisi yang sama, padahal itu akan merusak tulang ekor. Anak-anak remaja yang kecanduan *playstation* akan cenderung memeiliki mata yang bermasalah. Selain itu, yang dipacu pada alat permainan elektronik ini adalah kemampuan anak untuk bereaksi cepat melalui latihahan yang terus menerus.

Turunnya Prestasi Akademik. Peneliti menemukan anak yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game dan itu sangat berdampak pada prestasinya yang gemilang menjadi memburuk. Seringkali kita menjumpai beberapa remaja yang berada di rental *playstation* pada jam sekolah. Mereka dengan sengaja bolos sekolah dan lebih memilih untuk bermain *playstation* ketimbang belajar di sekolah. Hal ini yang menimbulkan turunnya prestasi akademik sekolah karena sengan meninggalkan beberapa pelajaran yang harysnya ia pelajari dan imbasnya selain prestasi menurun juga memperoleh nilai yang buruk dari yang biasanya ia dapatkan.

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

Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan selanjutnya ke rekan yang masih ber-circle dengan Alawi dan Rio. Perihal dampak negatif bermain *playstation* di rental Playzone.

> "Ifan mengatakan bahwa waktu itu duduk di kelas 2 SMP. Karena pada saat itu ia membolos sekolah hampir 4 hari dalam satu minggu kalender digunakan untuk merental *playstation* yang tak jauh dari sekolahnya. Pada saat itu orang tuanya tidak mengetahui. Orang tua saya tau pada saat sesi pengambilan

rapot di penghujung kenaikan kelas."[87]

Berdasarkan ungkapan dari Ifan menjelaskan bahwa efek buruk dari bermain *playstation* di rental Playzone.

Selain berdampak pada diri sendiri juga berdampak pada sekolah bahkan masyarakat, dampak pada diri sendiri adalah siswa bersangkutan akan ketinggalan pelajaran sehingga gagal dalam prestasi dan akan berakibat tidak naik kelas, sedang terhadap sekolah adalah sisswa lain akan kehilangan sebagian waktu belajar karena digunakan guru untuk menegur atau memberikan hukuman kepada siswa yang membolos tersebut. Dampak terhadap masyarakat adalah dengan membolos siswa berpotensi salah dalam bergaul sehingga bisa menimbulkan tindak kejahatan.

Siswa yang sering membolos sekolah akan mengalami kegagalan dalam pelajaran. Meskipun dalam teori guru harus bersedia membantu anak mengejar pelajaran yang ketinggalan, tetapi dalam prakteknya hal ini akan sulit dilaksanakan. Karena pembelajaran menjadi kurang efektif ketika banyak siswa yang membolos sejolah. Siswa yang sudah sering membolos sekolah kemudian ketika dia berangkat sekolah biasanya dia tidak mengerti apa yang diajarkan oleh guru, karena dia tidak mempelajari materi atau dasar-dasar dari mata pelajaran yang sebelumnya diajarkan. Sehingga dalam proses pembelajaran akan muncul ketidakpahaman.

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

[87] Ifan, diwawancara oleh penulis, Jember, 20 November 2023.

Selain mengalami kegagalan belajar, siswa bersangkutan juga akan mengalami marginalisasi atau perasaan tersisihkan oleh teman-temannya. Hal ini terkadang bisa terjadi manakala siswa tersebut sudah begitu "*parah*" tingkat keadaannya dalam membolos sekolah sehingga anggapan teman-temannya siswa tersebut merupakan siswa yang nakal dan perlu menjaga jarak dengannya. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya kedekatan hubungan antara dia dengan teman satu kelasnya.

Ketika siswa membolos akan hilangnya rasa disiplin, ketaatan terhadap peraturan yang dibuat oleh sekolah berkurang. Dampak ketiga ini akan begitu mudah dirasakan dan diamati. Bila perilaku membolos ini diteruskan, maka akan muncul sikap acuh tak acuh pada urusan sekolahnya. Kurangnya rasa disiplin pada siswa juga akan menghambat proses kegiatan belajar mengajarnya yang berlangsung. Siswa yang kurang disiplin maka kesannya adalah siswa tersebut menyeplekan sekolah. Kemudian seperti menganggap sejolah itu miliknya sendiri sehingga bebas untuk melakukan tindakan semaunya.

Terbengkalainya Shalat 5 Waktu. Biasanya penggemar *playstation* yang bermain lama-kelamaan menjadi pencandu permianan game *playstation* ini. Tak ayal lambat laun lupa akan kewajiban keagamaannya, yakni kewajiban dalam shalat 5 waktunya. Diapun akan lebih mengutamakan keasyikannya dalam bermain *playstation* daripada beribadah, istirahat dan makan. Terkait ibadah

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

mereka jujur lebih sering meninggalkan kegiatan ini. Karena kalut akan keasyikan dalam nuansa game *playstation* di depan layar hingga rela menghabiskan waktu berjam-jam bahkan adapula yang sampai non stop 24 jam berada di rental *playstation.*

> "Iqbal mengatakan ia bermain *playstation* saat masih duduk di bangku SMP (Sekolah Menengah Pertama) bersama teman-teman sebayanya. Menghabiskan waktu berjam-jam waktu demi waktu bahkan bisa saja seharian disaat hari libur sekalipun sampai lupa waktu terhadap kewajiban shalat 5 waktunya, tidak mengaji di masjid dekat rumahnya. Jangankan untuk pergi shalat ke masjid berjamaah bersama. Untuk shalat di rumahpun ia seringkali lewatkan saking menjadi kebiasannya."[88]

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa dalam temuan yang beragam dan sisi komunikasi yang kurang didapat dari rasa kasih dari orang tuanya.

1. Peran Penting dari Lingkungan Keluarga

Dalam hal ini peran dari lingkungan keluarga adalah sangat berperan penting dalam mengatasi pergaulan hidup sang remaja. Keluarga merupakan lingkungan utama dan pertama bagi seorang remaja dengan kedudukan yang sangat dominan. Remaja bisa menghabiskan waktu untuk keluar rumah hingga larut malam hari bahkan hingga tidak pulang sampai pagi dan lebih memilih untuk menghabiskan waktu bersama-sama dengan temannya di rental *playstation*, biasanya karena memiliki masalah yang cukup rumit di lingkungan keluarga entah masalah pribadi, sisi finansial,

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

[88] Iqbal, diwawancara oleh penulis, Jember, 20 November 2023.

masalah sekolah. Terkadang untuk melampiaskan itu semua dengan pergi dari rumah salah satunya untuk menenangkan dirinya.

> "Putra 27 tahun adalah salah satu pemilik rental *playstation* mengatakan bahwa ada beberapa remaja yang main *playstation* hingga 3 harian tidak pulang kerumahnya, bahkan besoknya sama demikian hingga seminggu, ia tidak sekolah, tidak mandi dan tidak menjalankan ibadahnya padahal disini ada musholla kecil. Sesekali saya hampiriri karna penasaran dan bertanya kenapa kok keterusan. Dan remaja tersebut menjawab enggan pulang karena terdapat memiliki beberapa masalah yang kompleks di rumahnya."[89]

Adapun Dierlo yang menjelaskan tentang kebebasan ia sebagai anak yang kurang dalam pengawasan dan kurangnya quality time bersama keluarga, terutama orang tua.

> Adapun Dierlo 17 tahun ia bercerita bahwa ia hampir tidak pernah ditanya atau dicari oleh orang tuanya bahwa ia berada dimana, sedang apa dan kegiatan apa saja yang ia lakukan sehari-harinya walaupun dia sebenarnya menghabiskan waktu berjam-jam kadang hingga pagi di rental *playstation* hanya untuk bermain. [90]

Disini peran penting dari keluarga seharusnya sangat penting sekali terhadap perilaku sang remaja disini keluarga menuntut untuk lebih memperhatikan tingkah lakunya, membatasi pergaulan seperti keluar rumah malam untuk bermain di rental *playstation* dan keluarga berfungsi sebagai peranan penting dalam menyikapi kelakuan anaknya agar ekstra mengawasi pergaulan sang anak dan membatasi waktu bermain.

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

[89] Putra, diwawancara oleh penulis, Jember, 20 November 2023.
[90] Dierlo, diwawancara oleh penulis, Jember, 20 November 2023.

2. Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak

Seperti yang kita ketahui bahwa orang tua merupakan hirerarki teratas dalam silsilah kekeluargaan yang harus dihormati dan dipatuhi. Orang tua mengemban tugas berat dalam mendidik anak serta melindungi anak. Orang tua merupakan lingkungan yang paling berpenaguruh terhadap pembentukan karakter dasar pada seorang anak. Di dalam keluarga inilah seorang anak untuk pertama kalinya mempelajari nilai-nilai dan norma-norma dasar yang belum ia ketahui sebelumnya.

Di dalam lingkungan keluarga, anak akan memplejari dasar-dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya kelak di masa yang akan datang. Dasar-dasar perilaku maupun penumbuhan karakter itu dipelajari anak melalui *role* model para anggota keluarga yang ada disekitarnya, terutama orang tuanya dalam madrasah yang pertama bagi anaknya. Bagaimana kebiasaan orang tua berperilaku secara langsung maupun tidak langsung akan ditiru oleh anak. Keluarga dan orang tua merupakan lingkungan yang selalu mengitari anak dan dapat dikatakan sebagai yang paling dekat dengan anak. Apabila anak melihat kebiasaan baik dari anggota keluarganya, maka ia akan dengan cepat menerapkannya yang telah ia pandang, demikian pula dengan sebaliknya. Apabila anak melihat kebiasaan buruk anggota keluarganya, maka ia pun dengan mudah pula mencontohnya. Anak dapat meniru bagaimana anggota keluarganya bersikap, bertutur kata, mengekspresikan sesuatu, bagaimana tata dalam mengelola emosionalnya, menanggapi atau memecahkan masalah

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

(*problem solving*) dan lain sebagainya. Model perilaku yang baik akan memberikan dampak yang baik pula bagi anak, begitupun dengan sebaliknya.

Orang tua memegang peranan yang sangat penting dalam hal sesialisasi maupun pengendalian terhadap seorang anak. Bagaimana cara orang tua berperilaku terhadap perkembangan perilaku anak tersebut. Dalam berbagai hal, termasuk dalam hal bermain, prang tua pun turut andil dalam berkewajiban untuk senantiasa memberikan pengawasan yang tepat kepada anak.

Berdasarkan hasil penelitian, sebagai salah satu sarana hiburan bagi anak-anak remaja, yakni *Playstation* membawa pengaruh terhadap perubahan perilaku anak-anak remaja di dalam lingkungan keluarga

Berdasarkan hasil wawancara orang tua dengan anaknya mengenai dalam komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam pembentukan perilaku sang anak :

Diluar kesibukan bapak nur sebagai seorang pedagang, bapak nur kadang sempat menyempatkan waktu untuk berkumpul dan bercerita dengan anak-anaknya. Sebagai orang tua bapak nur mengontrol anaknya, karena anaknya lebih suka menghabiskan waktu bermain mereka di luar rumah. Diwaktu inilah bapak nur berbagi cerita tentang pengalaman-pengalamannya setiap harinya.

> “Saya setiap hari berdagang mas, saya dan anak-anak juga menceritakan sehari-harinya dengan berangkat pagi hingga pulang larut malam, terkadang pulang keesokan paginya karna buat berdagang. Soalnya sepi kadang rame gitu dengan pekerjaan

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

> seperti ini. Anak saya sudah berumur 17 tahun, dia udah beranjak dewasa. Dia juga pernah cerita mengenai masalah-masalahnya yang dialami anak seusianya. Karena hidup kami susah ya mas jadi susah, makanya saya turut membantu suami berdagang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, pagi-pagi juga berangkat bareng berdagang nanti siang saya pulang keruma dan itupun sebentar dan lanjut berdagang lagi. Paginya pun sama langsung mempersiapkan dagangan lagi untuk selanjutnya. Waktu untuk berkumpul dan cerita jarang sekali sama anak-anak, anak-anak sudah punya dunianya sendiri."[91]

Komunikasi yang berlangsung dalam keluarga tidak hanya dalam bentuk verbal, tetapi juga dalam non verbal. Seperti apa yang dilakukan oleh ibu Yian pada anaknya sebelum berangkat bekerja dengan berdagang. Sebelum bekerja Bu Yian tak jarang buat mencium kening anaknya. Agar hal ini dilakukan supaya sang anak merasakan perhatian lebih dari ibunya dan anaknya sadar akan maksud yang disampaikan oleh ibunya. Komunikasi non verbal yang dilakukan ibu Yian secara tidak langsung akan dapat dipahami oleh sang anak dengan respon dari maksud pesan tersebut.

> "Yaa karna waktu sedikit yang sangat sibuk buat meluangkan waktu bersama anak terkadang saya tidak sempat ngobrol atau berkomunikasi langsung kepada sang anak, sebelum berangkat kerja saya menyempatkan diri untuk memasak menyiapkan sarapan buat sang anak dan setelah itu saya cium keningnya sebelum berangkat. Saya yakin anak saya mengerti apa maksud tujuan saya melakukan hal tersebut".[92]

Menurut ibu Yani, dengan melakukan cara ini agar orang tua dapat menjadi teman yang baik bagi anaknya dengan menyayanginya sepenuh

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

[91] Nur dan Istrinya Yian, Pedagang, diwawancara oleh penulis, Jember, 21 November 2023.
[92] Ibu Yian, Pedagang, diwawancara oleh penulis, Jember, 21 November 2023

hati, dengan memberikan perhatian tetapi tidak memanjakannya karena akan menjadikan ketergantungan anak pada orang tua yang berlebihan atau manja. Ibu yani menginginkan anaknya belajar mandiri dari kecil sehingga ketika kelak dewasa nanti akan terbiasa. Sehingga antara orang tua dan anak sudah terjalin dari anaknya dan terjalin emosional yang kuat.

Efek domino yang dihasilkan dari rental *playstation* ini menimbulkan remaja yang perilakunya berubah dikarenakan hal ini. Mereka menjadi tidak teratur pola hidupnya dan terlahir sifat bohong dan meninggalkan segala kegiatan-kegiatan kehidupan nyatanya.

Semenjak kejadian itu pihak owner rental *playstation* semakin memperketat peraturannya dengan menyadarkan remaja yang kelewat batas dengan menyeleksi ketat tiap yang datang apakah terdapat siswa yang bolos atau tidak mengizinkan remaja berseragam buat datang di rentalnya.

Melihat dari beberapa penggemar yang sudah kecanduan oleh *Playstation* ini memang sangat sulit untuk membuat mereka sadar dan berhenti bermain *playstation.*

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

C. Pembahasan Hasil Temuan

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap data yang diperoleh peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, pola komunikasi interpersonal penggemar game online pada rental *playstation* di playzone, maka perlu dilakukan pembahasan, untuk itu pembahasan hasil temuan disesuaikan dengan subtopik yang menjadi pokok pembahasan, agar lebih

memudahkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan. Adapun hasil dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. **Bagaimana Fenomena Pola Komunikasi Yang Ada Terjadi di Penggemar *Playstation* Playzone**

Merujuk pada penyajian data yang diperoleh, bahwa pola komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran pikiran, pendapat, dan perasaan secara tatap muka antara dua orang atau lebih.

Dominan Pola Komunikasi sirkular, Pada titik komunikasi ditemukan para infroman dominan menggunakan model komunikasi sirkular, sebuah proses penyampaian pesan pada pola komunikasi sirkular yaitu pesan disampaikan secara terus menerus antara komunikator dan komunikan, karena munculnya *feedback* atau timbal balik yang menjadi penentu utama keberhasilan komunikasi.

Misalnya pola komunikasi yang dilakukan oleh sekelompok para penggemar seperti Taufan, Dwiki dan Dias yang mereka lakukan selama di Rental *Playstation* Playzone.

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

Selama proses komunikasi antar penggemar dalam penyampaian mereka berkomunikasi tidak hanya menggunakan bahasa non verbal tetapi juga menggnunakan bahasa verbal. Dalam prosesnya Taufan, Dwiki dan Dias melakukan komunikasi dua arah saling memberikan tanggapan. Contohnya tentang saat bermain bareng *playstation* dalam sisi positifnya mereka tidak hanya soal akan dampak negatifnya, akan tetapi sisi positif.

Dalam Polanya, Taufan, Dwiki dan Dias mendekati Pola komunikasi bintang, yang merupakan pengembangan dari pola lingkaran (*Circle*). Dalam pola komunikasi model bintang ini semua tingkatan dalam jaringan dapat saling berkomunikasi satu sama lain dalam menyampaikan informasi dan dapat melakukan timbal balik ke sesama anggota. Semua jaringan komunikasi antar tingkat hierarkinya tidak dibatasi.

Namun lain halnya dari dampak negatif Berdasarkan dari pernyataan subyek dan observasi yang dilakukan informan mengemukakan bahwa selain dampak positif yang dihasilkan oleh main game *playstation* juga melahirkan beberapa hal-hal negatif.

Perubahan perilaku. Setelah seseorang yang telah merasakan kecanduan terhadap *playstation* sifat dan perilaku mereka berubah seperti berbicara kasar pada orang tua, berbohong dan membantah. Dalam penelitian saya menemukan bahwa anak sering berbohong kepada orang tua untuk bermain *playstation* yakni berangkat sekolah dari rumah tetapi dia malah berbelok ke rental *playstation* yang cukup jauh dari sekolahnya, berbohong dalam hal uang karena uang yang digunakan untuk bermain di rental *playstation* adalah uang yang diberikan untuk sekolah malah dipakai untuk bermain *playstation*. Tetapi tentu tidak semua pelajar seperti itu. Ada pula yang menyisihkan uang sakunya untuk merental *playstation.* Hal ini terjadi pada Rio, Alawi, Ifan, Iqbal, dan Dierlo.

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

2. Apa Yang Mempengaruhi Dalam Pola Komunikasi Tersebut

Pembahasan yang mempengaruhi pola komunikasi tersebut disebabkan pada kecenderungan penggemar yang kecandua *playstation*, sehingga membuat

anak menjadi kasar, suka mencaci bahkan kehilangan pengendalian diri. Bermain memang menjadi salah satu kebutuhan anak sebagai sarana hiburan, bisa menjadi sebuah permainan yang mengasyikan. Namun, tidak semua permainan memiliki dampak bagus bagi perkembangan mental dan membantu proses sosialiasi anak dengan lingkungannya. Di antara sekian banyak permainan yang ditawarkan di pasar, salah satu benda yang perlu diwaspadai, jika terlalu sering dimainkan anak, adalah *playstation* jawabannya. Adrenalin yang memuncak, kemarahan yang disertai teriakan, bentakan dan cacian dengan kata-kata yang kasar, hampir selalu mewarnai permainan yang menggunakan stik dan layar televisi tersebut.

Hal tersebut menjadi salah satu Dampak negatif bermain *playstation*, anak bisa menghabiskan waktu berjam-jam, duduk diam memainkannya. Apabila dilarang, mereka akan melawan orang tua atau melakukan tindakan lain demi bisa bermain *playstation*. Suasana rental bahkan bisa menjadi penuh teriakan, umpatan, cacian ataupun tangisan. Yang menang berteriak senang, yang kalah akan mencaci maki.

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

Selain itu juga ditemukan kurangnya seorang anak yang menjadi titik fokus dimana kurangnya pengawasan dari orang tua antara Dierlo dengan Bapaknya, Pak Nur. Disini peran penting dari keluarga seharusnya sangat penting sekali terhadap perilaku sang remaja disini keluarga menuntut untuk lebih memperhatikan tingkah lakunya, membatasi pergaulan seperti keluar rumah malam untuk bermain di rental *playstation* dan keluarga berfungsi sebagai peranan penting dalam menyikapi kelakuan anaknya agar ekstra

mengawasi pergaulan sang anak dan membatasi waktu bermain.

Di dalam lingkungan keluarga, anak akan memplejari dasar-dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya kelak di masa yang akan datang. Dasar-dasar perilaku maupun penumbuhan karakter itu dipelajari anak melalui *role* model para anggota keluarga yang ada disekitarnya, terutama orang tuanya dalam madrasah yang pertama bagi anaknya. Bagaimana kebiasaan orang tua berperilaku secara langsung maupun tidak langsung akan ditiru oleh anak. Keluarga dan orang tua merupakan lingkungan yang selalu mengitari anak dan dapat dikatakan sebagai yang paling dekat dengan anak. Apabila anak melihat kebiasaan baik dari anggota keluarganya, maka ia akan dengan cepat menerapkannya yang telah ia pandang, demikian pula dengan sebaliknya. Apabila anak melihat kebiasaan buruk anggota keluarganya, maka ia pun dengan mudah pula mencontohnya. Anak dapat meniru bagaimana anggota keluarganya bersikap, bertutur kata, mengekspresikan sesuatu, bagaimana tata dalam mengelola emosionalnya, menanggapi atau memecahkan masalah (*problem solving*) dan lain sebagainya. Model perilaku yang baik akan memberikan dampak yang baik pula bagi anak, begitupun dengan sebaliknya.

Orang tua memegang peranan yang sangat penting dalam hal sesialisasi maupun pengendalian terhadap seorang anak. Bagaimana cara orang tua berperilaku terhadap perkembangan perilaku anak tersebut. Dalam berbagai hal, termasuk dalam hal bermain, prang tua pun turut andil dalam berkewajiban untuk senantiasa memberikan pengawasan yang tepat kepada anak.

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

Dengan menetapkan jadwal yang ketat, maka permainan game *online* bisa diatur seefektif mungkin. Saat-saat lima waktu shalat wajib, maka diusahakan agar permainan selesai dengan melaksanakan shalat berjamaah. Demikian juga, ketika jadwal mengaji Alquran, maka penggunaan game online bisa dihentikan, sebagaimana saat jadwal/agenda kegiatan shalawatan tidak lagi berpikir untuk game *online*. Sedangkan tindakan orang tua mengatur waktu-waktu bermain game adalah menjauhkan dari sifat zalim kepada keluarganya. Justru, membiarkan anak-anak menghabiskan waktu bermain game dan meninggalkan kewajiban agamanya, dapat menjadi kezaliman dalam keluarga. Maka, waktu belajar, waktu berekreasi dengan keluarga adalah momen-momen yang tepat untuk menghindari dari game *online* yang berlebihan.[93]

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

[93] Kun Wazis, "Literasi Digital Dalam Kasus Game Online," radarjember.id (blog) 14 Mei, 2024, https://radarjember.jawapos.com/opini/794651566/literasi-digital-dalam-kasus-game-online?page=3

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian bab-bab sebelumnya mengenai Komunikasi Interpersonal Dinamika Pola Perilaku Penggemar Game Pada Rental Playstation maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perilaku penggemar rental playstation cenderung memiliki suatu masalah yang ditimbulkan oleh interaksi sosial dan sekitar sehingga menyebabkan tingginya tingkat kenakalan yang tergolong marak. Perilaku remaja diantaranya menjadi ada yang membolos, merokok, mencuri, keluyuran hingga larut malam tanpa tujuan yang jelas hanya untuk kesenengannya.
2. Dalam aspek dampak positif yang ditimbulkan oleh rental *playstation* hanya aspek pengetahuan dan keterampilan saja. Namun ditemukan aspek dampak negatif yang berkaitan dengan melalaikan kewajiban dalam beribadah shalat 5 waktu, perubahan perilaku, menimbulkan kecanduan main hingga malas untuk belajar hingga turunnya prestasi akademik.
3. Upaya mengurangi pengaruh terhadap dampak negatif rental *playstation* yaitu dari dukungan pihak keluarga orang tua yang dituntut untuk terus mengawasi dan membatasi pergaulan sang anak, mengingatkan kegiatan yang berunsur nilai-nilai positif dan rental *playstation* lebih memperketat aturan yang tidak memperbolehkan yang menggunakan seragam dan mengecek apakah terdapat remaja yang membolos.

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

B. Saran-Saran

1. Terkhusus untuk para orang tua untuk lebih memperhatikan perilaku anak-anaknya dan pergaulannya diluar sana. Mulai tanamkan tanggung jawab, kepercayaan apa yang orang tua berikan kepada anaknya untuk memaksimalkan apa yang dipercayakan seperti tidak melakukan tindakan yang merugikan dan membuat malu nama keluarga yang bersangkutan. Beri batasan waktu saat bermain diluar dan waktu malam hari untuk bermain *playstation*, apabila mempunyai *playstation* sendiri di rumah tetap diingatkan untuk jangan lupa terhadap kewajibannya sebagai umat muslim untuk melaksanakan shalat 5 waktu, jangan sampai lupa waktu dan berlarut-larut sampai begadang, jangan sampai mengganggu aktivitasnya di sekolah. Usia remaja memang usia dimana manusia sedang mencari jati diri dan mudah untuk dapat informasi dari berbagai pihak yang memungkinkan berpengaruh terhadap anak remajanya itu sendiri.

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

DAFTAR PUSTAKA

Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Personal*, (Jakarta: Prenadamedia Group,2015), hlm.27 Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.35Alex Sobur, Pembinaan Anak Dalam Keluarga, h.53

Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Pribadi*, (Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 1991) hlm.12

Charles R. Berger, Michael E. Roloff, dan David R. Roskos-Ewoldsen, Handbook IlmuKomunikasi, Terj. Derta Sri Widowatie (Bandung : Nusa Media, 2015), 217

communication in the restriction of smartphone usage"

Dr. Ali Nurdin, S.Ag., M.Si., *Teori Komunikasi Interpersonal*, (Jakarta : PrenadamediaGroup, 2020), halaman 18

Dr. Ali Nurdin, S.Ag., M.Si., *Teori Komunikasi Interpersonal*, (Jakarta : PrenadamediaGroup, 2020), halaman 19

Gramedia blog/literasi/dinamika/pengertian dinamika/jenis-jenis, ciri-ciri dan contohnyaMandalamaya, 2015. "Pengertian Game *Playstation*".(Online).

Joseph A. Devito, , Komunikasi Antarmanusia, Terj. Agus Maulana (Jakarta : Professional Books,1997), 233-234

Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia*, Terj. Agus Maulana (Jakarta : ProfessionalBooks,1997), 231

Joyomartono, Mulyono. 1997. *Perubahan Kebudayaan Dan Masyarakat Dalam Pembangunan*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Julia T Wood, *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*, Terj. Rio Dwi Setiawan(Jakarta :Salemba Humanika, 2013), 22

Jurnal Multidisiplin Dehasen, Vol. 1 No. 3 Juli 2022 page: 337–342 | 339

Mathew B.Milles & A, Michael Huberman, Qualitive dan Analysis A Methods Sourcebook (American: Sage Publication, 2014), 12

Maurice Balson, *Bagaimana Menjadi Orang Tua Yang Baik*, (Jakarta: Bumi Askara,1996), cet.2, h.13-14.

Nur Maghfirah Asthelika, S.Sos., M.med.Kom., *Buku Ajar Komunikasi Interpersonal*,(Sidoarjo : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas MuhammadiyahSidoarjo 2018), halaman 6

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

Nur Maghfirah Asthelika, S.Sos., M.med.Kom., *Buku Ajar Komunikasi Interpersonal*,(Sidoarjo : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas MuhammadiyahSidoarjo 2018), halaman 8

Nur Maghfirah Asthelika, S.Sos., M.med.Kom., *Buku Ajar Komunikasi Interpersonal*,(Sidoarjo : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas MuhammadiyahSidoarjo 2018), halaman 9

Nurani Soyomukti, *Penganter Ilmu Komunikasi*, (jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016),h.141-142.

Ronald. 2006. Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kualitas Hidup, Mendidik danMengembangkan Moral Anak. Bandung: Yrama Widya.

Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia, 2003), 118

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung:Alfabeta, 2017), 83

Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah(*Jember : IAIN Jember Press, 2020) Harjani Hefni, *Komunikasi Islam*, (Cet.I, Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h.217.

Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah(*Jember : IAIN Jember Press, 2020) Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung:Alfabeta, 2017), 246

Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta. PT. Gramedia Widasarana Aminah, Ratih Siti dan Muslim. 2017. “Parents and adolescents pattern of interpersonal

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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anandiwan Prawira Zaharie
NIM : D20191080
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian "Komunikasi Interpersonal Dinamika Pola Perilaku Penggemar Game Pada Rental Playstation Playzone Di Kelurahan Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember" tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat 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 da nada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 27 Mei 2024
Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
17ALX150565262

Anandiwan Prawira Zaharie
NIM. D20191080

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

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK PENGGEMAR

POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGEMAR GAME ONLINE PADA RENTAL PLAYSTATION DI KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER

IDENTITAS PERTANYAAN

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apa saja yang kamu lakukan di rental PS selama bermain *Playstation*?
2. Bahasa kosakata apa saja yang kamu gunakan selama di rental PS atau kebiasaan ngomong apa saja?
3. Apakah kamu bisa berteriak di rental PS? Jika iya mengapa?
4. Apakah ada yang menegur? Mengapa?
5. Apakah kamu bisa mengumpat/misuh di tempat PS? Mengapa kamu lakukan?
6. Apakah orangtua kamu mengetahui kamu bermain PS? Bagaimana tanggapan orangtua kamu?
7. Bagaimana respon yang kamu lakukan
8. Jika kamu tidak memiliki uang dan tidak diberi uang oleh orangtuamu untuk bermain *Playstation* sedangkan kamu ingin sekali bermain PS, apa yang kamu lakukan?
9. Sampai kapan kamu bermain PS terus? Sampai usia berapa?
10. Apa yang berubah setelah kamu bermain PS?

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

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK OWNER

POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGEMAR GAME ONLINE PADA RENTAL PLAYSTATION DI KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER

IDENTITAS PERTANYAAN

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Berdiri sejak kapan rental *playstationnya?*
2. Buka hari apa saja?
3. Buka dari jam berapa sampai jam berapa?
4. Keramaiannya kisaran dari yang main dari rentang jam berapa sampai jam berapa?
5. Yang main didominasi siapa saja?
6. Apakah ada anak sekolah yang pernah bolos kesini? Kalo ada bagaimana menanggapai hal tersebut? Apakah boleh dijelaskan secara gamblang?

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

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ORANGTUA

POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGEMAR GAME ONLINE PADA RENTAL PLAYSTATION DI KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER

IDENTITAS PERTANYAAN

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apakah anda tau bahwa anak anda selama ini bermain PS di rentalan? Apa yang anda lakukan? Membiarkan atau melarang? Kenapa demikian?
2. Jika anda diminta untuk membelikan PS, apakah anda langsung membelikannya? Mengapa?
3. Apakah ada pembeda cara berbicara atau perilaku atau komunikasi setelah anak anda main PS? Apa saja perubahannya? Apakah anda merespon perubahan tersebut?
4. Bagaimana anda mengontrol kecanduan PS anak anda?
5. Apakah anda pernah mempergoki anak anda berkata jelek, jorok, misuh/mengumpat? Jika iya, apa respon anda? Apakah anda pernah bertanya penyebab bermain PS adalah penyebab tersebut?
6. Apa tanggapan anda terhadap para pemilik rental PS?

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 website: http://fdakwah.uinkhas.ac.id/

Nomor : B.4243 /Un.22/6.a/PP.00.9/ 11 /2023 24 November 2023
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Owner PlayStation

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Anandiwan Prawira Zaharie

NIM : D20191080

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 ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Komunikasi Interpersonal Dinamika Pola Perilaku Penggemar Game Pada Rental PlayStation "

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

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

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Siti Raudhatul Jannah

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
POLA KOMUNIKASI INTERPERONAL PENGGEMAR GAME ONLINE PADA RENTAL *PLAYSTATION* PLAYZONE DI KELURAHAN PATRANG KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER

No	Hari Tanggal	Jenis kegiatan	Keterangan
1	22 November 2023	Penyerahan surat izin penelitian	✓
2	22 November 2023	Wawancara kepada informan penggemar rental *playstation*	✓
3	22 November 2023	Wawancara kepada informan penggemar rental *playstation*	✓
4	23 November 2023	Wawancara kepada informan penjaga rental *playstation*	✓
5	3 Desember 2023	Wawancara dengan informan penggemar *playstation*	✓
6	30 Juni 2024	Meminta surat keterangan selesai penelitian	✓

Jember, *30 Juni 2024*

H. Syaiful

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

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: H. Syaiful
Jabatan	: Pemilik Rental
Alamat	: Jl. Moch. Sruji No. 193, RT.003/RW.02, Cangkring, Patrang, Kec. Patrang, Kabupaten Jember.

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama	: Anandiwan Prawira Zaharie
NIM	: D20191080
Fakultas	: Dakwah
Program Studi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat	: JL. Semangka no 37. Baratan, Patrang, Jember
Sekolah/Univ.	: Universitas Islam Negeri Kh Achmad Shiddiq

Telah selesai melakukan penelitian di Rental Playstation Playzone, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember selama 30 (Tiga Puluh) hari, terhitung mulai tanggal 24 November s/d 24 Desember 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi/Tesis/Disertasi/ Penelitian yang berjudul : **"POLA KOMUNIKASI PENGGEMAR GAME PADA RENTAL *PLAYSTATION* PLAYZONE DI KELURAHAN PATRANG KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER".**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Jember, *30 Juni 2024*

H. Syaiful

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

DOKUMENTASI PENELITIAN

Gambar 1 : Tampak depan halam rental *playastation* Playzone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2 : Tampak dalam suasana arena rental *playstation* Playzone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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

Gambar 3 : Tampak dalam Arena Rental *Playstation* Playzone yang sedang menikmati permainan dengan para penggemar yang memakai seragam sekolah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4 : Melakukan prosesi wawancara dengan penjaga rental yang bernama Mas Putra.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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

Gambar 5 : Prosesi malakukan wawancara bersama informan terkait pola komunikasi penggemar game pada rental *playstation*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 6 : Prosesi malakukan wawancara bersama informan terkait pola komunikasi penggemar game pada rental *playstation*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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

Gambar 7 : Prosesi malakukan wawancara bersama informan terkait pola komunikasi penggemar game pada rental *playstation*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 8 : Prosesi malakukan wawancara bersama informan terkait pola komunikasi penggemar game pada rental *playstation*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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

Gambar 9 : Prosesi malakukan wawancara bersama informan orang tua terkait pola komunikasi penggemar game pada rental *playstation*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 10 : Prosesi malakukan wawancara bersama informan orang tua terkait pola komunikasi penggemar game pada rental *playstation*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama	: Anandiwan Prawira Zaharie
Tempat, Tanggal Lahir	: Jember, 11 Juni 2001
Nama Ayah	: Ahmad Budiwanta
Nama Ibu	: Nurlaili Sa'adah S.E., M.Pd.
Alamat	: Jl. Semangka No. 37 Lingkungan Glisat, Kelurahan Baratan, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Kartini Jember (2005-2007)
2. MI Mima KH Shiddiq Jember (2006-2013)
3. MTs Negeri Jember 02 (2013-2016)
4. SMK Negeri 01 Jember (2016-2019)

C. Pengalaman Organisasi

1. Divisi Diklat Paskibraka SMK Negeri 1 Jember (2017-2018)
2. Humas Komunitas Railfans Daop 9 Jember (2020-2022)
3. Humas Komunitas Perfilman Jember (2021-2022)
4. Korwil Komunitas Railfans Daop 9 Jember (2022-2024)

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