

**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA TERHADAP
ANAK REMAJA DALAM MENGATASI PECANDU *GAME*
ONLINEMOBILE LEGENDS DI KOMPLEK KENTEN AZHAR
KELURAHAN KENTEN KECAMATAN TALANG KELAPA BANYUASIN**



SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**Disusun oleh :
Delvikarani
NIM :14510012**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2019 M/1440 H**

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Ujian Munaqosyah

Kepada Yth. Bapak Dekan Fak.
Dakwah dan Komunikasi UIN
Raden Fatah
Di-
Palembang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

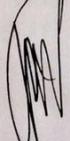
Dengan Hormat

Setelah mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudari **Delvikarani, NIM. 14510012** yang berjudul **"Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* Di Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin "** sudah dapat diajukan dalam ujian Munaqosah di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing I

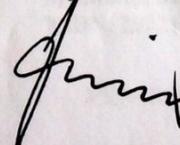


Dra. Choiriyah, M.Hum

NIP. 196202131991032001

Palembang, 7 Januari 2019

Pembimbing II



Hidayat, S.Ag, M.Hum

NIP. 197001161996031002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Delvikarani
 NIM : 14510012
 Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
 Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Judul Skripsi : Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.

Telah dimunaqsyahkan dalam sidang terbuka Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang pada:

Hari/Tanggal : Senin, 28 Januari 2019

Tempat : Ruang Sidang Munaqsyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata 1 (S1) pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.



Palembang, Februari 2019

DEKAN

Kusnadi, M.A.
 NIP. 197108192000031002

TIM PENGUJI

KETUA,

Manalulaili, M.Ed
 NIP. 197204152003122003

SEKRETARIS,

Muslimin, M.Kom.I
 NIDN. 2022107801

PENGUJI I,

Dr. Fitri Hasmawati, S.E., M.Si.
 NIP. 197007261992032001

PENGUJI II,

Lenna Mariani, M.Pd
 NIDN. 202111901

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Delvikarani
Tempat & Tanggal Lahir : Palembang, 16 Juni 1996
NIM : 14510012
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam (KPI)
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh data, informasi, interpretasi, pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam skripsi ini kecuali yang disebutkan sumbernya merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahannya bimbingan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar akademik yang saya peroleh melalui pengajuan skripsi ini.

Palembang, 07 Januari 2019



Delvikarani
NIM. 14510012

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila
engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetapkanlah bekerja keras
(untuk yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”
(QS. Al-Insyirah: 6-8)*

*Skripsi ini kupersembahkan untuk:
Ayahanda dan Ibunda yang terkasih
Adik-adikku, saudaraku dan keluarga besarku tersayang
Serta sahabatku tercinta.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kami kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Jurusan KOMunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan KOMunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan kita Nabi besar Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman.

Alhamdulillahirrabil'alamin, penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan pertolonganNya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Karena tanpa rahmat pertolonganNya tidaklah mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh kesadaran dan kerendahan hati, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan bila tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Sudah sepatutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungannya, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayah, Ibu dan kedua adikku Rasyid dan Ridwan, yang telah memberikan semangat dan do'anya
2. Bapak Prof. Drs. H. M Sirozi, MA., P.hD selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Terimakasih atas pimpinanya, hingga saya mampu menyandang gelar sebagai alumni UIN Raden Fatah Palembang

3. Bapak Dr. Kusnadi, M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Beserta Para stafnya, yang telah memberikan bantuan selama kuliah di Fakultas Dakwah dan KOMunikasi, UIN Raden Fatah Palembang
4. Bapak Dr. Abdur Razzaq, M.A selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Terimakasih untuk segala perhatian dan nasihatnya.
5. Ibu Anita Trisiah, M.Sc dan Bpk Muslimin, M. Kom.i selaku ketua dan sekretaris Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam. Terimakasih untuk segala nasehat, bantuan dan arahannya.
6. Ibu Dra. Hamidah, M.Ag selaku Penasehat Akademik (PA), yang telah memberikan bimbingan dan nasehat selama kuliah di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang
7. Ibu Dra. Hj. Choiriyah dan Bpk Hidayat, S.Ag. M.Hum, selaku Pembimbing I dan II. Yang telah banyak membantu dan meluangkan waktunya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang yang selama ini memberikan ilmu pengetahuan dan pengajaran dengan ikhlas
9. Keluarga serta sahabatku, Alip Sabani, Mardiana, Madona Ayu Saputri, Lusiana, Novi Mersita, Destri Lavina, Dhiya Diyanah, Erika Sisteria, dan Fahrul Ikhsan yang telah memberikan bantuan serta dukungan baik secara moril maupun materil selama proses penyelesaian skripsi
10. Teman-temanku seperjuangan KPI A, yang telah bersama-sama berjuang dalam menuntut ilmu melalui perkuliahan di kampus ini.

11. Keluarga baru KKN 68 Kelompok Desa Suka Cinta Kecamatan Sungai Rotan Kabupaten Muara Enim terkhusus Thalia, Dewi, Dwie yang telah melewati banyak kenangan terindah bersama, semoga Allah SWT selalu mempererat tali silaturahmi diantara kita
12. Kepada Lurah Kenten yang telah memberikan izin dalam penelitian ini
13. Kepada Masyarakat Komplek Kenten Azhar Kel. Kenten Kec. Talang Kelapa Banyuasin yang telah berkenan untuk di wawancarai sehingga memudahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Sekiranya masih banyak lagi yang membantu penulis dan namanya tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kata pengantar ini, penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih, semoga Allah SWT memberikan limpahan kebaikan dan pahala. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca. *Amiin Ya robbal 'alamiin*

Palembang,... Januari 2018

Delvikarani
NIM. 14510012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
D. Tinjauan Pustaka	10
E. Kerangka Teori.....	12
F. Metode Penelitian.....	15
G. Sistematika Pembahasan	19
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Komunikasi Interpersonal	21
B. Orang Tua Dan Anak Remaja.....	42
C. Pengertian Anak Remaja dan Batasan Usia Remaja.....	45
D. Definisi Pecandu Game Online Mobile Legends.....	47
E. Teori Relational Dialectics.....	52
BAB III DESKRIPSI WILAYAH	
A. Historis dan Geografis.....	56
B. Keadaan Umum Penduduk.....	59
C. Sosial, Ekonomi, Pendidikan, dan Agama.....	61
D. Struktur Pemerintahan.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

A. Indikator Anak Remaja Pecandu Game Online Mobile Legends	69
B. Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legends.....	73
C. Komunikasi Interpersonal Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends.....	93
D. Faktor Penghambat dan Pendukung Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online Mobile Legends	96
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 3.1 Jumlah Penduduk.....	59
TABEL 3.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia	59
TABEL 3.3 Jumlah Penduduk Menurut Agama	60
TABEL 3.4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian.....	63
TABEL 3.5 Tingkat Pendidikan di Komplek Kenten Azhar	65
TABEL 3.6 Jumlah Tempat Peribadatan.....	67

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin. Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi antara seseorang dengan orang lain secara tatap muka, seperti halnya yang terjadi dalam komunikasi antara orang tua dengan anak. Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan tentang bagaimana pola komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dengan anak dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends*. Dari judul penelitian diatas terdapat dua rumusan masalah yaitu, bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak remaja dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar?, Apa faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak remaja dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar?. Adapun jenis penelitian ini bersifat lapangan dan memberikan gambaran realitas sesungguhnya yang terdapat di lapangan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan orang tua dari anak yang menjadi pecandu *game online mobile legends*. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan teori *Relational Dialectics* dari Leslie Baxter dan Barbara Montmogery. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pola komunikasi *interpersonal* orang tua dengan anak pecandu *game online "Mobile Legends"*. Ditunjukkan dengan beragam pola dan tipe interaksi orang tua dengan anak dalam menghadapi dampak kecanduan *game online mobile legends* diantaranya pola komunikasi otoriter, pola komunikasi permissive dan pola komunikasi demokratis. Didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anak nya yang pecandu *game online* tersebut selalu terjadi kontradiksi didalamnya karena keinginan-keinginan yang berbeda antara orang tua dengan anak. adapun faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu dan kultur (budaya) untuk melakukan komunikasi *interpersonal*. Sedangkan faktor pendukungnya adalah konsep diri dan hubungan interpersonal untuk melakukan komunikasi *interpersonal*.

Kata Kunci: Pola Komunikasi *Interpersonal*, *Game Online*, *Relational Dialectics*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat manusia sebagai makhluk sosial mendorong manusia untuk saling berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dengan demikian, wawasan dan pengetahuan manusia berkembang. Proses komunikasi ini terjadi sejak manusia hadir dalam kehidupan. Sejak manusia hadir dalam kehidupan, sejak itu pula terjadi proses pertukaran ide, informasi, gagasan, keterangan, imbauan, permohonan, saran, usul, bahkan perintah.

Komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti 'sama'. *Communico*, *communication* atau *communicare* yang berarti membuat sama (*make to common*).¹ Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain melalui proses tertentu sehingga tercapai apa yang dimaksudkan atau diinginkan oleh kedua pihak. Di dalam komunikasi terkandung maksud dan tujuan yang jelas antara si penerima pesan atau pengirim pesan (*komunikator*) dengan si penerima pesan (*komunikan*).² Komunikasi memiliki fungsi tidak hanya sebagai pertukaran informasi dan pesan tapi sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar menukar data, fakta dan ide. Agar komunikasi berlangsung efektif dan informasi yang disampaikan oleh seorang

¹ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 46

² Edi Harapan dan Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), h. 2

komunikasikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh seorang komunikator, maka seorang komunikasikan perlu menetapkan pola komunikasi yang baik pula.

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikasikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan biasanya berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati.³ Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, di tempat pekerjaan, dipasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi.⁴

Komunikasi interpersonal pada dasarnya merupakan jalinan hubungan interaktif antara seorang dengan orang lain, di mana lambang-lambang pesan secara efektif digunakan adalah bahasa. Sebagian besar komunikasi antar pribadi memiliki tujuan, seperti meminta saran dan pendapat kepada orang lain. Asumsi dasar komunikasi interpersonal adalah bahwa setiap orang yang berkomunikasi akan membuat prediksi data dan efek psikologis dari perilaku komunikasi, yakni bagaimana pihak yang menerima pesan memberikan reaksinya. Jika menurut persepsi komunikator reaksi komunikasikan menyenangkan, maka ia akan merasa bahwa komunikasinya telah berhasil.⁵

³ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005),h.11

⁴ Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014),h. 1

⁵ Heri Zan Pieter, *Pengantar Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan*, (Jakarta: Kencana 2012), h. 92

Komunikasi interpersonal tidak bisa dielakkan dalam hidup bermasyarakat. Komunikasi interpersonal dianggap sebagai interaksi tatap muka antara dua atau lebih, di mana pengirim bisa menyampaikan pesan secara langsung dan penerima dapat menanggapi secara langsung pula.⁶ Komunikasi antar-pribadi (*interpersonal communication*) pada hakikatnya adalah interaksi antara seorang individu dan individu lainnya tempat lambang-lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar-manusia menggunakan bahasa.⁷ Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.⁸ Komunikasi antar-pribadi memegang peranan sangat penting bagi hubungan apa saja tentang hal ini tidak ada yang membantah. Komunikasi antara orangtua dan anak juga menjadi dasar pertumbuhan psikologis anak-anak. Budaya komunikasi yang baik dalam keluarga akan melahirkan anak yang cerdas.⁹

Peristiwa komunikasi interpersonal mencakup hampir semua komunikasi informal dan basa-basi, percakapan sehari-hari yang dilakukan sejak saat bangun pagi sampai embali ketempat tidur. Sebagian besar kegiatan komunikasi interpersonal yang dilakukan berlangsung secara tatap muka (*face to face*). Oleh karena itu terjadilah kontak pribadi (*personal contact*) antara komunikator dan komunikan. Pribadi komunikator menyentuh pribadi komunikannya. Ketika komunikator menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika.

⁶ *Ibid*, h. 98

⁷ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jogjakarta:Ar-ruzz Media 2016), h. 141

⁸ Herri Zan Pieter, *Op.cit*, h. 53

⁹ Nurani Soyomukti, *Op.cit*, h. 146

Komunikator dapat mengetahui tanggapan komunikannya pada saat itu juga. Jenis komunikasi ini dianggap komunikasi yang efektif dalam upaya mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang, karena sifatnya yang dialogis berupa percakapan.

Komunikasi interpersonal juga merupakan komunikasi yang mencakup hubungan antar manusia yang paling erat, misalnya komunikasi antara dua orang yang saling menyayangi. Komunikasi merupakan medium penting bagi pembentukan atau pengembangan pribadi dan untuk kontak sosial. Melalui komunikasi manusia tumbuh dan belajar, seseorang mampu menemukan dirinya sendiri dan orang lain, bergaul, bersahabat, bermusuhan, mencintai, atau mengasihi orang lain, dan sebagainya.¹⁰

Komunikasi antarpribadi lebih efektif berlangsung jika berjalan secara dialogis, yaitu antara dua orang saling menyampaikan dan memberi pesan secara timbal balik. Dengan komunikasi dialogis, berarti terjadi interaksi yang hidup karena masing-masing dapat berfungsi secara bersama, baik sebagai pendengar maupun pembicara. Keduanya memasukkan pesan dan informasi, keduanya saling memberi dan menerima. Kemungkinan munculnya pengertian bersama (*mutual understanding*) dan empati lebih besar karena keduanya saling berdekatan, bisa melihat mimik muka, tatapan mata, serta bahasa tubuh.¹¹

Bentuk komunikasi interpersonal dapat juga terjalin dalam sebuah keluarga yang melibatkan komunikasi antara anak dan orang tua. Anak membutuhkan orang lain untuk berkembang. Dalam hal ini, orang yang

¹⁰ Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Grasindo, 2004), h. 32

¹¹ Nurani Soyomukti, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h.143

mempunyai peranan yang besar dalam pembentukan kepribadian anak dan pertama bertanggung jawab adalah orang tua. Perbedaan umur antara orang tua dan anak yang cukup besar, berarti pula perbedaan masa yang dialami oleh kedua belah pihak. Perbedaan masa yang dialami akan memberikan jejak-jejak yang berbeda pula dalam bentuk perbedaan sikap dan pandangan-pandangan antara orang tua dan anak. Yang menarik dari status sebagai orang tua adalah bahwa apa pun yang diperbuat orang tua, tujuan mereka semata-mata adalah mengasuh, melindungi, dan mendidik anak-anak. Termasuk tanggung jawab orang tua dalam memenuhi kebutuhan si anak, baik dari sudut organis maupun psikologis, antara lain sandang-pangan-papan; maupun kebutuhan-kebutuhan psikis, salah satunya adalah kebutuhan akan perkembangan intelektual seorang anak melalui pendidikan.¹²

Persoalan muncul ketika kepemimpinan yang diterapkan oleh orang tua tidak mampu menciptakan suasana kehidupan keluarga yang kondusif. Suasana kehidupan keluarga yang tidak kondusif itu, misalnya seringkali terjadi konflik antara orang tua dan anak. Implikasinya adalah renggangnya hubungan antara orang tua dan anak. Kesenjangan demi kesenjangan selalu terjadi. Komunikasi yang baik pada akhirnya sulit diciptakan. Inilah awal kehancuran hubungan antara orang tua dan anak dalam keluarga. Kegagalan orang tua dalam mendidik anak selama ini terjadi, bukan tidak mungkin disebabkan komunikasi yang dibangun berlandaskan kesenjangan tanpa memperhatikan sejumlah etika komunikasi. Padahal etika komunikasi sangat penting dalam rangka mengakrabkan hubungan

¹²Gunarsa, Singgih, *Psikologi Untuk Keluarga*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1984), h. 6

orang tua dan anak. Komunikasi yang bagaimana pun bentuknya harus memperhatikan etika komunikasi. Sebab hanya dengan memperhatikan etika komunikasi itulah yang harmonis dapat, dibangun dalam rangka mendidik anak dalam keluarga.¹³

Disamping itu, pentingnya komunikasi dalam kehidupan juga mendorong berkembangnya teknologi informasi sehingga komunikasi massa juga terlibat dalam memengaruhi komunikasi antar individu atau kelompok yang bersangkutan. Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa, baik melalui media cetak maupun elektronik. Tetapi seiring perkembangan zaman di era sekarang, komunikasi melalui media massa lebih sering menggunakan media elektronik, khususnya internet yang merupakan hasil dari teknologi modern. Kemajuan di bidang teknologi informasi ini membuat seakan batas dan jarak yang menghambat antar wilayah nasional maupun internasional menjadi semakin pudar. Artinya seluruh masyarakat dengan teknologi dalam kaitannya internet, dapat dengan mudah kapan saja dan dimana saja mengakses berbagai bentuk informasi dari berbagai belahan dunia lain, tanpa harus berada langsung ditempat tersebut.¹⁴

Penggunaan internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Menurut data survei APJII (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia), pada tahun 1998 jumlah pengguna internet di Indonesia baru mencapai 500 ribu pengguna, namun pada tahun 2017 telah mencapai 500 ribu pengguna. APJII pada tahun 2017 menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta

¹³ Syaiful Bahri Djamilah, *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak dalam Keluarga*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 5

¹⁴ John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga 2007), h. 300

pengguna dengan mayoritas pengguna internet terbanyak berada di usia 19-34 tahun (49,52%), dan diikuti dengan usia 35-54 tahun (29,55%), dan 13-18 tahun (16,68%).¹⁵ Menurut Jamalul penggunaan internet berdasarkan usia tertinggi direntang usia 13-18 tahun sebesar 75,50%.

Perkembangan komunikasi di era digital melahirkan berbagai bentuk media baru, salah satunya adalah game. Media game online sangat dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak, lebih cenderung candu terhadap game online dan menganggap bahwa game online suatu kebutuhan hariannya dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi, terutama dengan keluarga. Game online sangat populer pada anak, remaja dan juga dewasa. Permainan ini dapat membuat seorang bermain secara berlebihan yang sering disebut dengan istilah kecanduan. Jika memainkannya secara berlebihan maka akan berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosial dan kurangnya berkomunikasi dilingkungan luar dan bahkan dilingkungan keluarga, sehingga waktunya hanya akan dihabiskan dalam bermain game online hal ini terlihat dimana para pemain akan rela memakai waktunya setiap hari untuk bermain game online tanpa melakukan aktivitas yang lain.¹⁶

Memburuknya komunikasi diakibatkan oleh orang tua yang acuh dengan perkembangan anaknya, contohnya ketika anak bermain game online berjam-jam dirumahnya. Hubungan yang tidak baik atau buruk antara orang tua dengan anak, merupakan salah satu faktor penyebab anak lebih memilih bermain game online

¹⁵ Rizal Fieter, *Pengaruh Online Experience Terhadap Loyalty melalui Satisfaction Pemain Mobile Legends*. Jurnal AGORA, Vol. 6, No. 2, (Surabaya: 2018), h. 1

¹⁶Fitria Yusnita, SKRIPSI S1: *Hubungan Antara Intesitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja*, 2009

berjam-jam. Biasanya orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaannya atau aktivitas lain, sehingga waktu untuk anak kurang bahkan tidak ada. Keberadaan orang tua juga mempunyai pengaruh, misalnya orang tua jarang dirumah menyebabkan komunikasi dan waktu bersama untuk anak kurang, bahkan tidak ada sama sekali.

Fungsi keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu sebagai orang tua adalah sebagai tempat untuk pengajaran tentang nilai maupun norma pada pribadi anak. Apabila komunikasi tidak terjalin dengan baik didalam keluarga sering terjadi kesalah pahaman akibat kurangnya komunikasi antara orang tua dengan anak, maupun sebaliknya. Saat ini kecanggihan teknologi memungkinkan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala global. Sayangnya, kemajuan teknologi ini kerap kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. Banyaknya *game online* yang bisa dimainkan di *gadget* atau di handphone masing-masing setiap orang, baik itu *game online* maupun *game offline*.

Game yang saya akan bahas ini adalah *game online mobile legends* yang sedang marak-maranya, *game* ini sedang menjadi *trend* di setiap kalangan termasuk di anak remaja. Menurut Frendy Tan (Country Manager Moonton Indonesia), mengatakan bahwa Mobile Legends telah diunduh sebanyak 35 juta kali dengan total pemain harian di Indonesia mencapai 8 juta pemain. Mobile Legends menjadi yang teratas dan terpopuler pada Aplikasi *Google Play Store* dengan jumlah *downloader* lebih dari lima puluh juta.¹⁷ Sebagian besar anak remaja sangat gemar memainkan *game* tersebut. Para remaja memainkan *game*

¹⁷ Sumber *Google Play Store* diakses pada tanggal 7 Mei 2018 pukul 13.37 WIB

tersebut atau *game mobile legends* dengan berbagai alasan untuk bermainnya, seperti hanya ingin tahu, hanya mengikuti *trend*, dan untuk menghilangkan kebosanan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dari tanggal 26-29 September 2018 melihat salah satu contoh kasus pecandu *Game Online Mobile Legends* di Komplek Azhar Kenten Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin yang terjadi pada remaja yang bernama Muhammad Ridwan beliau sekarang berumur 16 tahun dan duduk dibangku sekolah kelas 1 SMK, dalam kehidupan sehari-hari Ridwan tak lepas dari yang namanya *game online*, game yang sering ia mainkan adalah *mobile legends*. Akibatnya anak remaja tersebut lebih fokus kepada *Game online* dari pada melakukan kegiatan lain seperti halnya anak remaja yang pada umumnya dilakukan. Penulis menemukan berdasarkan data observasi kurangnya peduli orang tua kepada anak yang menjadi pecandu *game online* dikarenakan kesibukan orang tua akan urusan pekerjaan diluar rumah maupun didalam rumah sehingga kurangnya bimbingan dan arahan orang tua kepada anak pecandu game online sehingga anak tersebut menjadi pecandu *game online mobile legends*.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, penulis tertarik untuk meneliti **Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Anak Remaja dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.**

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar?
2. Apa faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah:
 - a. Untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar di Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.
 - b. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung proses komunikasi interpersonal antara orang tua terhadap anak mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar di Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.
2. Kegunaan penelitian ini adalah:
 - a. Secara teoritis, penelitian ini berguna bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya pengetahuan tentang komunikasi interpersonal.

- b. Secara praktis, penelitian ini berguna bagi: *pertama*, bagi orang tua sebagai pedoman atau masukan tentang cara berkomunikasi yang baik pada anak lewat pola yang ada, sehingga hubungan dapat berjalan dengan harmonis dalam keluarga. *Kedua*, untuk menambah referensi dan sebagai sumber informasi bagi kalangan mahasiswa, dosen dan berbagai kalangan lain yang membutuhkan, khususnya dalam memahami masalah. *Ketiga*, bagi peneliti untuk memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran pola komunikasi interpersonal orang tua dan anak.
- c. Secara akademis, hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan Ilmu Komunikasi, dan berguna juga untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap pola komunikasi interpersonal dalam mengatasi anak remaja pecandu *game online*.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam mengkaji skripsi yang berhubungan dengan skripsi yang penulis buat, penulis juga menemukan beberapa skripsi yang terkait dengan pembahasan yang akan penulis lakukan mengenai “Komunikasi Interpersonal & Pecandu *Game Online Mobile Legends*” secara umum sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang berjudul “*Peranan Komunikasi Interpersonal Pimpinan Redaksi terhadap Motivasi Kerja Wartawan (Studi Pada Koran Harian Umum Berita Pagi)*” yang diteliti oleh Zahri. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa peranan yang dilakukan oleh pimpinan redaksi dalam memotivasi wartawan untuk bekerja harus membuka jalur-jalur komunikasi dan menjamin

lancarnya arus komunikasi. Karena pada dasarnya manusia dengan segala kelebihan pikiran, kecerdasan dan kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan, memiliki perilaku rutin untuk berkomunikasi dengan orang-orang sekitar.¹⁸

Kedua, penelitian yang berjudul “*Hubungan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dengan Altruisme Pada Remaja*” yang diteliti oleh Heru Wibowo. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara komunikasi interpersonal orang tua dan anak dengan Altruisme pada remaja. Hubungan dari keduanya menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat komunikasi interpersonal seseorang maka semakin baik Altruisme seseorang dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

Ketiga, penelitian berjudul “*Pola Hubungan Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dengan Anak terhadap Motivasi Berprestasi Anak*” yang diteliti oleh Herdiansyah Pratama. Penelitian ini fokus pada pola hubungan komunikasi antara anak dan orang tua terhadap motivasi berprestasi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel. Yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak terhadap peningkatan motivasi prestasi anak.²⁰

¹⁸Zahari, *Peranan Komunikasi Interpersonal Pimpinan Redaksi Terhadap Motivasi Kerja Wartawan (Studi Pada Koran Harian Umum Beritapagi Palembang)*, Skripsi, (Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2009)

¹⁹ Heru Wibowo, *Hubungan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dengan Altruisme Pada Remaja*, Skripsi, (Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2009)

²⁰ Herdiansyah Pratama, *Pola Hubungan Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Anak*, Skripsi, (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011)

Setelah peneliti melihat judul skripsi yang ada, ada beberapa judul yang sama membahas tentang pola komunikasi interpersonal namun objek yang diteliti berbeda seperti yang judul saya ambil pembahasan tentang Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Anak dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends*. Perbedaan dari kedua penelitian di atas ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah dapat dilihat dari subjek, objek, dan lokasi penelitian. Subjek yang diambil oleh peneliti sendiri adalah orang tua yang memiliki anak remaja, yang memiliki anak remaja *pecandu game online mobile legends* dan objeknya adalah pola komunikasi yang digunakan orang tua dan anak remaja yang menjadi pecandu *game online (mobile legends)*.

E. Kerangka Teori

Dalam komunikasi dikenal pola-pola tertentu sebagai perwujudan perilaku manusia dalam berkomunikasi. Menurut Soejanto pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Menurut Yusuf pola komunikasi orangtua dapat diidentifikasi menjadi 3, yaitu: *Pertama*, pola komunikasi membebaskan (*permissive*), yaitu pola komunikasi permisif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. *Kedua*, pola komunikasi otoriter, yaitu pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. *Ketiga*, pola

komunikasi demokratis yaitu pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak.²¹

Komunikasi interpersonal memiliki empat pendekatan dalam terjadinya proses komunikasi interpersonal sebagai berikut: informatif merupakan teknik komunikasi dengan menyampaikan pesan secara berulang-ulang untuk memberikan informasi kepada komunikan yang bersifat satu arah. Dialogis adalah terjadinya percakapan atau dialog, menuju proses berbagai informasi. Pendekatan ini merupakan cara mempengaruhi dan mengubah pandangan maupun sikap orang lain dengan terbuka. Persuasif merupakan proses komunikasi yang kompleks yang dilakukan oleh individu dengan menggunakan pesan secara verbal maupun nonverbal yang dilakukan dengan cara membujuk yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang melalui pesan-pesan yang diterima. Instruktif pendekatan ini dicirikan dengan pemberlakuan pemaksaan dan sanksi dari komunikator ke pada komunikan. Agar komunikasi dengan pendekatan ini lebih manusiawi, kiranya pemaksaan itu tidak langsung diberlakukan secara mutlak.²²

Untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini diperlukan suatu teori, sebab teori memiliki peran penting dalam melakukan penelitian untuk menunjang hasil dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini akan menggunakan teori komunikasi interpersonal menurut Leslie Baxter dan Barbara

²¹ Andi Subhan Amir dan Trianasari, "Pola Komunikasi Antarpribadi Dalam Pengasuhan Anak: Kasus Orang Tua Beda Agama", Jurnal Komunikasi KAREBA, Vol. 2, No. 1 Januari-Maret 2013, (Makassar:2013), h. 16-17

²² Pamela Roossilawaty, "Komunikasi Interpersonal Guru dalam Pengenalan Ketrampilan Sosial Pada Anak Usia Dini", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 4 No. 3, 2016 (Samarinda: 2016), h. 500-501

Montgomery bahwasanya teori komunikasi interpersonal berkenaan dengan teori *relatioanal dialectics*.

Teori *relational dialectics* tumbuh dari ketidakpuasan akan bias-bias monologic dari penelitian komunikasi keluarga/interpersonal, yang mana wacana-wacana tentang keterbukaan, kepastian, dan keterkaitan memiliki hak istimewa ketika wacana-wacana yang bersaing tentang non-pengungkapan, ketidakterdugaan, dan otonomi dibungkam.²³ Kedua sarjana komunikasi Leslie Baxter dan Barbara Montgomery ini menaruh perhatian lebih pada komunikasi intim yang terjadi dalam hubungan dekat. Mereka menemukan bahwa dalam setiap hubungan percintaan, persahabatan, maupun kekeluargaan, selalu ada konflik antara orang-orang di dalamnya. Karenanya, *relational dialectics* menitik beratkan kajian pada tekanan, perjuangan, dan kekacauan umum yang terjadi dalam ikatan pribadi yang dekat.

Teori *dialektika relasional* didasarkan pada empat asumsi pokok yang merefleksikan argumennya mengenai hidup berhubungan.²⁴

- a. Hubungan tidak bersifat *linear*
- b. Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan
- c. Kontradiksi merupakan fakta fundamental (mendasar) dalam berhubungan
- d. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan

²³ Stephen W.Littlejohn & Karen A.Foss, *Teori Komunikasi Theories of human Communications*, Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), edisi 9, h.303

²⁴ Ricard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), hal., 234

Menurut saya teori *dialektika relasional*, menjelaskan bahwa suatu hubungan selalu mengandung kontradiksi. Dan diperlukan suatu komunikasi yang berfungsi mengatur, merumuskan, dan menyelesaikan kontradiksi yang terjadi.

F. Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk member gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, videotape, dikumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen lainnya.²⁵

1. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun menjadi populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak remaja yang menjadi *pecandu game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar yang berjumlah 107 KK (Kepala Keluarga).

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Disini peneliti berpedoman pada Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua,

²⁵ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), h. 11

sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat menggunakan sampel. Menurutnya sampel dapat diambil antara 10%-15% hingga 20%-25% atau bahkan boleh lebih dari 25% dari jumlah populasi yang ada.²⁶ Maka dari itu sampel yang diambil adalah $10\% \times 107 \text{ informan} = 10 \text{ informan}$, jadi sampelnya adalah 10 orang tua khususnya ibu dari anak yang menjadi pecandu *game online mobile legends*. Dengan demikian peneliti mengambil 10 orang tua dari populasi orang tua yang memiliki anak remaja di Komplek Kenten Azhar sebagai perwakilan subjek penelitian.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah bersifat kualitatif yang menguraikan data-data yang berkaitan dengan Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua terhadap Anak dalam Mengatasi Pecandu Game *Online Mobile Legends* di Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.

b. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data yang langsung diperoleh oleh pemberi data kepada pengumpul data, diantaranya adalah anak pecandu game dan orang tua dari anak pecandu game yang bersangkutan. Data sekunder, adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data

²⁶ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 112

kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Peneliti menggunakan dokumen seperti buku dan bahan-bahan dari internet yang berkaitan dengan penelitian. Diantara bukunya yaitu : *Komunikasi Organisasi* karya Arni Muhammad, *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak* karya Anita Trisiah, *Pengantar Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan* karya Heri Zan Pieter, *Pengantar Ilmu Komunikasi* karya Nurani Soyomukti.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

- a. Observasi, yang dimaksud metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan panca indera.²⁷ Pengamatan dilakukan dengan cara mendatangi langsung lokasi penelitian, kemudian mengamati proses komunikasi yang terjadi di sekitar lokasi penelitian khususnya komunikasi yang berkenaan dalam pola komunikasi orang tua dengan anaknya.
- b. Wawancara, merupakan sebuah proses memperoleh sebuah keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanggung jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau

²⁷ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2005) h. 134

orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.²⁸ Wawancara ini secara langsung dengan para informan yaitu penulis melakukan wawancara dengan orang tua anak yang pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar untuk dapat mengetahui bagaimana pola komunikasi yang digunakan orang tua kepada anaknya yang pecandu *game online mobile legends*.

- c. Dokumentasi, merupakan proses pengumpulan dan pengambilan data berdasarkan tulisan-tulisan berbentuk catatan, buku dokumentasi ataupun foto. Dokumentasi yang diperoleh berupa tentang hal-hal yang ada hubungan demografi di Komplek Kenten Azhar.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data *field research* dan di analisis melalui penyajian secara deskriptif kualitatif. Dalam hal ini menganalisis data kualitatif, Bodgan menyatakan bahwa:

“Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, dan menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.”²⁹

²⁸ *Ibid*, h. 126

²⁹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2005), h. 88

Data yang dihimpun dalam skripsi ini di analisis mengikuti model Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu:

- a) Reduksi data
- b) Penyajian data
- c) Penarikan kesimpulan/verifikasi³⁰

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui secara keseluruhan dari isi penelitian ini maka penulis menyusun suatu sistematika pembahasan yaitu sebagai berikut:

Bab I, adalah pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II, adalah landasan teori yang berisikan tinjauan umum pengertian komunikasi dan komunikasi *interpersonal* (unsur-unsurnya, cirri-ciri dan klasifikasi komunikasi *interpersonal* ,faktor pendukung dan penghambat komunikasi interpersonal, komunikasi orang tua dan anak, serta pengertian *game online mobile legends*.

Bab III, adalah gambaran umum daerah Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin, jumlah dan mayoritas masyarakat yang menetap di daerah tersebut, struktur pemerintahan, sosial ekonomi dan agama.

³⁰ Matthew B. Milles A. Michael Huberman, *Analisa Data Kualitatif*, (Jakarta:UI Press, 1992), h. 16

Bab IV, adalah analisis data yang berisi tentang pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam mengatasi *pecandu game online mobile legends*.

Bab V, adalah penutup yang berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Komunikasi Interpersonal

1. Definisi Komunikasi

Sebelum dijelaskan lebih jauh tentang komunikasi interpersonal ada baiknya untuk mengetahui terlebih dahulu pengertian komunikasi secara *etimologis* dan *terminologis*. Berikut pengertian atau definisi komunikasi :

Secara *etimologis*, komunikasi berasal dari bahasa inggris *communication*, dan kata *communication* berasal dari kata dalam bahasa Latin *communicatio*, Kata ini pun ternyata harus dilacak lagi jauh ke belakang. Kata *communication* itu sendiri, bersumber dari kata *communis* yang berararti sama. Sama disini maksudnya sama makna. Jadi kalau dua orang terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan itu belum menimbulkan kesamaan makna dengan perkataan lain, mengerti bahasanya saja belum tentu megerti makna yang dibawakan oleh bahasa itu.³¹

Definisi komunikasi secara bahasa atau etimologi berasal dari bahasa inggris yaitu *communication*. *Communication* berasal dari bahasa latin yaitu *communicatio*

³¹ A. S. Haris Sumadiria, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), h. 3

yang berarti pemberitahuan atau pertukaran pikiran. Makna hakiki dari *Communicatio* ini adalah *communis*, artinya “sama atau kesamaan arti”.

Komunikasi adalah sebuah tindakan untuk berbagi informasi, gagasan ataupun pendapat dari setiap partisipan komunikasi yang terlibat didalamnya guna mencapai kesamaan makna. Tindak komunikasi tersebut dapat dilakukan dalam ragam konteks, antara lain adalah dalam lingkup organisasi (*organizational communication*).³²

Bermacam-macam definisi komunikasi yang dikemukakan orang untuk memberikan batasan terhadap apa yang dimaksud dengan komunikasi, sesuai dari sudut mana mereka memandangnya. Tentu saja disesuaikan dengan bidang dan tujuan mereka masing-masing. Adapun definisi komunikasi secara istilah atau terminology banyak dikemukakan oleh para ahli komunikasi antara lain:

a. Hovland, Janis dan Kelly

Hovland, Janis dan Kelly seperti yang dikemukakan oleh Forsdale (1981) adalah ahli sosiologi Amerika, mengatakan bahwa, “*communication is the process by which an individual transmits stimuli (usually verbal) to modify the behavior of other individuals*”. Dengan kata-kata lain komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain. Pada definisi ini mereka menganggap komunikasi sebagai suatu proses, bukan sebagai suatu hal.

³² H. M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 261

b. Louis Forsdale

Menurut Louis Forsdale (1981), ahli komunikasi dan pendidikan bahwa:

“communication is the process by which a system is established, maintained, and altered by means of shared signals that operate according to rules”. Komunikasi adalah suatu proses memberikan signal menurut aturan tertentu, sehingga dengan cara ini suatu sistem dapat didirikan, dipelihara, dan diubah. Pada definisi ini komunikasi juga dipandang sebagai suatu proses. Kata signal maksudnya adalah signal yang berupa verbal dan nonverbal yang mempunyai aturan tertentu. Dengan adanya aturan ini menjadikan orang yang menerima signal yang telah mengetahui aturannya akan dapat memahami maksud dari signal yang diterimanya.³³

c. Onong Uchjana Effendy

Menurut Onong Uchjana Effendy, komunikasi adalah “proses penyampaian suatu pernyataan oleh seorang kepada orang lain, untuk memberitahu atau merubah sikap. Pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media.”³⁴

d. William J.Seller

Seiler (1998) memberikan definisi komunikasi yang lebih bersifat universal. Dia mengatakan komunikasi adalah proses dengan mana symbol verbal dan nonverbal dikirimkan, diterima, dan diberi arti. Kelihatannya dari definisi ini proses komunikasi sangat sederhana, yaitu mengirim dan menerima pesan tetapi sesungguhnya komunikasi adalah suatu fenomena yang kompleks yang sulit dipahami tanpa mengetahui prinsip dan komponen yang penting dari komunikasi tersebut.³⁵

³³ Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 2

³⁴ Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992), h. 6

³⁵ *Ibid.*, h. 3-4

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli, penulis menarik kesimpulan, bahwa pola komunikasi merupakan bentuk penyampaian suatu pesan oleh komunikator kepada komunikan untuk menyampaikan informasi bahkan merubah sikap, pendapat, atau perilaku baik secara langsung maupun lisan melalui media.

2. Definisi Komunikasi Interpersonal

Sementara yang dimaksud dengan komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut. Komunikasi interpersonal disebut juga komunikasi antar personal atau antar pribadi, sebagai terjemahan dari “*Interpersonal Communication*”. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kumpulan orang. Dalam komunikasi ini tampak interaksi orang ke orang, dua arah, verbal dan nonverbal, sikap saling berbagi informasi, dan perasaan antara individu dengan individu atau antar-individu di dalam kelompok kecil.³⁶

Miller mengatakan bahwa memahami proses komunikasi interpersonal menuntut pemahaman hubungan simbiotis antara komunikasi dengan perkembangan *relational*. Komunikasi interpersonal merupakan proses belajar memengaruhi orang lain, mengubah pendapat orang lain, dan membantu orang lain. Dengan komunikasi interpersonal seseorang dapat bersosialisasi dengan orang lain dan menjadikan diri sebagai suatu

³⁶ Ibid, h. 92

agen yang dapat mengubah diri dan lingkungan sesuai dengan yang di kehendaki.

Pendapat ini sesuai dengan pendapat Muhammad yang mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi antara seseorang dengan orang lain atau lebih yang langsung diketahui umpan baliknya. Atau dengan kata lain, komunikasi interpersonal memberikan dampaknya langsung bagi pelaku komunikasinya.

Hampir setiap ahli mengartikan istilah komunikasi antarpribadi menurut cara pandangannya masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Joe Ayres (1975) yang menyatakan “tidak terdapat makna seragam diantara para pakar dalam mengartikan komunikasi antarpribadi. Adapun beberapa istilah yang dikemukakan oleh para ahli antara lain :

- a. Dean Barnuld (1975) menjabarkan komunikasi antarpribadi sebagai perilaku orang-orang pada pertemuan tatap muka dalam situasi sosial informal dan melakukan interaksi terfokus lewat pertukaran isyarat verbal dan nonverbal yang saling berbalasan.
- b. Joseph DeVito (1989) mengartikan komunikasi antarpribadi ini sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau di sekelompok kecil orang, dengan beberapa *effect* atau umpan balik seketika.³⁷

³⁷ Dr. Edi Harapan dan Dr. H. Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi* , (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.3-4

- c. Onong Uchjana Effendi mengatakan komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang hanya berlangsung antara seorang komuniator dengan paling banyak dua orang komunikan.³⁸
- d. Muhammad mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi antara seseorang dengan orang lain atau lebih yang langsung diketahui umpan baliknya.
- e. Effendy mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.

Dari beberapa pengertian komunikasi interpersonal yang di kemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi penyampaian pesan yang di lakukan oleh dua orang atau lebih dengan cara tatap muka dan langsung mengetahui umpan balik (*feedback*) dari komunikan.

3. Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal

1. Sumber

Sumber merupakan orang yang terlibat dalam proses komunikasi antarpersonal, dia berperan sebagai “sumber” dan sekaligus sebagai “penerima” pesan. Dikatakan sebagai “sumber” karena dia yang memulai pesan, dan sebagai penerima karena dia pula yang menjadi

³⁸Onong Uchjana Effendi, *Kepemimpinan dan Komunikasi*, (Bandung : Mandar Maju, 1992) Cet.ke-6, h. 77

sasaran. Peran pengirim dan penerima tampil secara bergantian, simultan dan terus-menerus.

2. Encoding

Encoding merupakan perumusan pesan yang terjadi dalam pikiran komunikator, di mana komunikator tidak hanya menerjemahkan maksud pesan (ide, pikiran atau informasi) ke dalam pesan tetapi juga memutuskan media yang menjadi saluran pesan tersebut.

3. Pesan

Pesan merupakan ide, pikiran, atau perasaan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada penerima. Pesan mengambil bentuk dalam simbol (kata dan frasa) yang dapat dikomunikasikan sebagai ide melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, kontak gisik dan nada suara.³⁹

4. Saluran

Saluran adalah sarana di mana pesan bergerak dari sumber kepada penerima, bergerak dari satu tempat ke tempat lain, dari satu orang kepada orang lain yang semuanya berfungsi sebagai alat transportasi. Saluran komunikasi bisa berbentuk ucapan kata-kata verbal dan nonverbal, saluran media massa seperti TV, radio, surat kabar, dan buku.

³⁹ Prof. Dr. Alo Liliweri, M.S, *Komunikasi Antar-Personal*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2015), h.65-66

5. Decoding

Decoding adalah penafsiran pesan oleh penerima (*decoder*) agar pesan tersebut bermakna sebagaimana yang dimaksudkan oleh pengirim.

6. Penerima

Penerima adalah sebuah tujuan, sasaran, atau orang yang mengkonsumsi dan memproses pesan dari penerima. Penerima dalam sebuah proses komunikasi, berada pada ujung dari proses komunikasi, dia adalah orang, yang sedapat mungkin, yang memiliki orientasi yang sama dengan seorang pengirim. Jika penerima tidak memiliki kemampuan untuk mendengarkan, membaca maka dia juga tidak bisa menjadi decoder yang baik terhadap pesan sebagaimana yang dikehendaki oleh seorang pengirim.

7. Gangguan

Gangguan (*Noise*) adalah gangguan atau hambatan bagi kelancaran proses pengiriman pesan dari pengirim kepada penerima. Contoh, sumber gangguan adalah persepsi, informasi yang berlebihan, kesulitan semantic atau perbedaan budaya.⁴⁰

8. Umpan Balik

Umpan balik adalah respons atau pengakuan dari penerima untuk pesan yang dikirim oleh komunikator. Pertukaran pesan hanya mungkin terjadi jika penerima merespons pesan tersebut. Kebanyakan umpan

⁴⁰*Ibid*, h.67-68

balik, selain dengan kata-kata verbal, dinyatakan melalui bahasa tubuh, misalnya mengernyitkan dahi, dan mengangkat kelopak mata.

9. Konteks

Konteks menerangkan situasi dan kondisi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi, misalnya konteks komunikasi antarpersonal, kelompok kecil, organisasi, public dan konteks komunikasi massa. Konteks komunikasi juga bisa dalam bentuk situasi sosial, psikologis dan antropologis. Jenis konteks lain seperti situasi fisik seperti udara yang panas, lembab atau udara yang dingin. Semua situasi tersebut, situasi fisik dan nonfisik dapat memengaruhi komunikasi antarpersonal.⁴¹

3. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Fatmawati menyimpulkan bahwa ciri-ciri komunikasi interpersonal antara lain:

- a. Pihak-pihak yang melakukan komunikasi berada dalam jarak yang dekat (*face to face*). Apabila salah satu lawan bicara menggunakan media dalam penyampaian pesan karena perbedaan jarak, itu tidak dapat dikatakan sebagai komunikasi interpersonal.
- b. Pihak-pihak yang berkomunikasi mengirim dan menerima pesan secara spontan, baik secara verbal maupun nonverbal. Dalam komunikasi interpersonal feed back diberikan komunikasi secara spontan demikian juga tanggapan komunikator.

⁴¹*Ibid*, h. 70-71

- c. Para peserta komunikasi memperoleh mutual understanding bila kedua belah pihak menerapkan komunikasi dengan memerhatikan syarat-syarat yang berlaku, seperti mengetahui waktu, tempat, dan lawan bicara.
- d. Kedekatan hubungan pihak-pihak komunikasi tercermin pada jenis pesan atau respons nonverbal mereka, seperti sentuhan, tatapan mata yang ekspresif, atau jarak fisik yang dekat. Kedekatan hubungan juga bisa dilihat dari respons yang diberikannya.⁴²

4. Klasifikasi Komunikasi Interpersonal

Redding menyimpulkan klasifikasi komunikasi interpersonal menjadi:

1. Interaksi intim, yang termasuk komunikasi ini adalah komunikasi di antara teman-teman baik, anggota family, dan orang-orang yang sudah memiliki ikatan emosional yang kuat.
2. Percakapan sosial, yaitu interaksi komunikasi untuk menyenangkan di antara orang-orang yang berkomunikasi secara sederhana. Tipe komunikasi tatap muka penting bagi pengembangan hubungan informal dalam organisasi. Misalnya, dua orang membicarakan tentang perhatian, minat di luar organisasi seperti isu politik, teknologi, dan lain sebagainya.
3. Interogasi atau pemeriksaan, yaitu interaksi antara seseorang yang ada dalam control, yang meminta atau bahkan menuntut informasi lain.

⁴² Heri Zan Pieter, *Pengantar Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 92

Misalnya, saat seorang karyawan dituduh mencuri barang-barang, maka atasannya mengintrogasinya guna mengetahui kebenaran.

4. Wawancara, yaitu salah satu bentuk komunikasi interpersonal dimana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya jawab.⁴³

5. Tujuan dan Fungsi Komunikasi Interpersonal

1. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Ada tiga tujuan komunikasi interpersonal menurut Burgoon dan Huffner, yaitu:

- a) Untuk mendapatkan respons atau umpan balik. Hal ini sebagai salah satu tanda efektifitas proses komunikasi.
- b) Untuk melakukan antisipasi setelah mengevaluasi respons atau umpan balik.
- c) Untuk melakukan control terhadap lingkungan sosial, yaitu kita dapat melakukan modifikasi perilaku orang lain dengan cara persuasi.

2. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Fungsi komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal adalah berusaha meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain. Pendapat tambahan diungkapkan oleh Cangara bahwa komunikasi interpersonal

⁴³ *Ibid*, h. 95-96

dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Adapun fungsi lain dari komunikasi interpersonal adalah :

- a. Menegal diri sendiri dan orang lain.
- b. Komunikasi antar pribadi memungkinkan kita untuk mengetahui lingkungan kita secara baik.
- c. Menciptakan dan memelihara hubungan baik antar personal.
- d. Mengubah sikap dan perilaku.
- e. Bermain dan mencari hiburan dengan berbagai kesenangan pribadi.
- f. Membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah.⁴⁴

Komunikasi interpersonal mempunyai peranan penting dalam keluarga karena tersampainya pesan dengan baik atau tidak tergantung dari cara komunikasi interpersonal anak dengan orang tua ataupun sebaliknya. Dari beberapa fungsi komunikasi interpersonal diatas yaitu mengubah sikap dan perilaku, dimana komunikator bisa mengubah sikap dan perilaku seseorang dengan melakukan komunikasi dengan tujuan untuk mempengaruhi komunikannya. Komunikasi antarpribadi dapat berlangsung secara tatap muka sehingga komunikator bisa mengenal komunikan dan sebaliknya, sehingga pesan yang disampaikan secara langsung oleh komunikator bisa langsung mendapat umpan balik dari komunikan.

⁴⁴ Anita Trisiah, *Op.cit*, h. 34

6. Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan sikap (*attitude change*) pada orang yang terlibat dalam komunikasi. Atau dapat dikatakan komunikasi yang efektif merupakan saling bertukar informasi, ide, kepercayaan, perasaan, dan sikap antara dua orang yang hasilnya sesuai dengan harapan.⁴⁵ Komunikasi interpersonal dikatakan menjadi efektif bilamana salah satu dari pelaku komunikasi berhasil dalam hal membujuk lawan bicara, karena tanpa menggunakan media dalam penyampaian pesannya serta dapat langsung melihat reaksi dari lawan bicara. Menurut Vito, ciri-ciri efektivitasnya komunikasi interpersonal, antara lain: bersifat dialogis.

Komunikasi interpersonal dikatakan bersifat dialogis menunjukkan arti bahwa arus balik komunikasi antara komunikator dengan komunikan terjadi langsung, sehingga pada saat itu komunikator dapat mengetahui secara langsung tanggapan dari komunikan, dan secara pasti mengetahui apakah komunikasinya bersifat positif, negatif, dan berhasil atau tidak.⁴⁶

Menurut Devito, komunikasi *interpersonal* yang efektif memiliki indikator antara lain;

- a) Keterbukaan (*openness*) adalah kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan *interpersonal*. Keterbukaan atau sikap terbuka sangat

⁴⁵ Fauzi Abubakar, "Pengaruh Komunikasi *Interpersonal* antara Dosen dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa", *Jurnal Pekommas*, Vol. 18 No. 1, April 2015, (Aceh Darussalam: 2015), h. 54.

⁴⁶ Herri Zan Pieter, *Pengantar Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan*, (Jakarta: Kencana 2012), h. 101

berpengaruh dalam menumbuhkan komunikasi *interpersonal* yang efektif.

- b) Empati (*empathy*) adalah merasakan apa yang dirasakan orang lain atau proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap perasaan itu kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan sedemikian rupa hingga menunjukkan bahwa ia sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain itu.
- c) Sikap Mendukung (*supportiveness*) adalah situasi yang terbuka untuk mendukung agar komunikasi berlangsung efektif. Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi.
- d) Rasa Positif (*positiveness*) adalah perasaan positif terhadap diri sendiri, kemampuan mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi dan kemampuan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk berinteraksi yang efektif.
- e) Kesetaraan (*equality*) adalah pengakuan kedua belah pihak saling menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

7. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi *interpersonal* sangat potensial untuk menjalankan fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena kita dapat menggunakan kelima alat indra kita untuk mempertinggi daya bujuk pesan kepada komunikan kita. Menurut Rakhmat

faktor pendukung yang mempengaruhi komunikasi *interpersonal* yaitu adanya persepsi *interpersonal*, konsep diri, atraksi *interpersonal*, dan hubungan interpersonal. Adapun faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, yakni :

1. Persepsi *Interpersonal*, adalah memberikan makna terhadap stimuli indrawi yang berasal dari seseorang (komunikator) yang berupa pesan verbal dan nonverbal. Kecermatan dalam persepsi interpersonal berpengaruh terhadap keberhasilan komunikasi, seorang peserta komunikasi yang salah member makna terhadap pesan akan mengakibatkan kegagalan komunikasi
2. Konsep diri, adalah pandangan dan perasaan seseorang tentang dirinya. Konsep diri yang positif, ditandai dengan lima hal, yaitu: (a) yakin akan kemampuan mengatasi masalah, (b) merasa setara dengan orang lain, (c) menerima pujian tanpa rasa malu, (d) menyadari, bahwa setiap orang mempunyai berbagai perasaan, keinginan, dan perilaku yang tidak seluruhnya disetujui masyarakat, (e) mampu memperbaiki dirinya karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubah.
3. Atraksi Interpersonal, adalah kesukaan pada orang lain, sikap positif dan daya tarik seseorang. Komunikasi interpersonal dipengaruhi atraksi interpersonal dalam hal; penafsiran pesan dan penilaian, dan efektivitas komunikasi.

4. Hubungan Interpersonal, dapat diartikan sebagai hubungan antara seseorang dengan orang lain. Hubungan interpersonal yang baik menumbuhkan derajat keterbukaan orang mengungkapkan dirinya. Hubungan interpersonal yang baik, adanya sikap saling mempercayai, suportif, dan sikap terbuka.⁴⁷

8. Faktor-Faktor Penghambat Komunikasi Intepersonal

Sering kali dalam komunikasi interpersonal antara komunikator dengan komunikan tidak saling memahami maksud pesan atau informasi yang disampaikan. Hal ini disebabkan beberapa masalah, di antaranya:

- a. Komunikator

Yakni hambatan-hambatan yang berkaitan dengan: kesulitan biologis seperti komunikator yang gagap, perbedaan gender, dan gangguan psikologis, seperti komunikator yang gugup.

- b. Media

Yakni hambatan yang berkaitan dengan teknis, misalnya masalah teknologi komunikasi (microphone, telepon, power point, dan lain sebagainya), hambatan geografis, misalnya, blank spot pada daerah tertentu sehingga signal phone tidak dapat ditangkap, hambatan simbol atau bahasa, yaitu perbedaan bahasa yang digunakan pada komunitas tertentu dan hambatan budaya, yaitu perbedaan budaya yang memengaruhi proses komunikasi.

⁴⁷*Ibid*, h. 107

c. Komunikasikan

Yakni hambatan yang berkaitan dengan, hambatan biologis seperti komunikasi yang tuli, perbedaan gender, dan hambatan psikologis seperti komunikasi yang sulit konsentrasi dengan pembicaraan.

d. Interaksi Sosial

Interaksi sosial mendeskripsikan suatu tindakan yang berbalasan yang saling memengaruhi. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Hasil dari interaksi sosial dapat bersifat positif, yaitu suatu interaksi yang mengarah kerja sama dan menguntungkan. Bersifat negatif, yaitu suatu interaksi yang mengarah pada suatu pertentangan yang berakibat buruk atau merugikan.

e. Kultur

Istilah kultur merupakan penyebutan terhadap istilah budaya. Perbedaan kultur dalam komunikasi interpersonal menyebabkan terjadinya: perbedaan persepsi terhadap isi pesan sehingga efek yang diharapkan sukar muncul atau tidak sesuai dengan harapan komunikasi, perbedaan *style* bahasa, *semantic*(peristilahan bahasa), penafsiran yang berbeda hingga tujuan pesan, dan terjadi penolakan dalam komunikasi interpersonal.

f. Experience (Pengalaman)

Experience (pengalaman) merupakan sejumlah memori yang dimiliki seseorang sepanjang perjalanan hidupnya. Pengalaman masing-masing orang akan berbeda-beda, tidak akan persis sama, sekalipun dia pasangan anak kembar yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang sama. Perbedaan pengalaman antara individu bermula dari perbedaan persepsi masing-masing tentang suatu hal. Perbedaan persepsi disebabkan oleh perbedaan kemampuan kognitif, afektif, dan konatif, sehingga kondisi ini akan memberikan perbedaan komunikasi interpersonal.

9. Pengaruh Komunikasi Interpersonal

Johnson menunjukkan beberapa pengaruh yang disumbangkan oleh komunikasi *interpersonal* dalam rangka menciptakan kebahagiaan hidup manusia, yaitu; *Pertama*, komunikasi antar pribadi (*interpersonal communication*) membantu perkembangan intelektual dan sosial setiap manusia. Perkembangan sejak dari bayi (bahkan sejak dalam kandungan ibu) sampai dewasa mengikuti pola semakin meluasnya ketergantungan kepada orang lain. Lingkungan komunikasi itu menjadi semakin luas dengan bertambahnya usia seorang anak manusia. Bersamaan dengan itu, perkembangan intelektual dan sosial setiap orang sangat ditentukan oleh kualitas komunikasinya dengan orang lain.

Kedua, identitas atau jati diri seorang anak terbentuk karena ada komunikasi dengan orang lain. Selama berkomunikasi dengan orang lain,

secara sadar maupun tidak sadar ia akan mengamati, memerhatikan dan mencatat dalam hati semua tanggapan yang diberikan oleh orang lain terhadap dirinya. Seorang anak akan menjadi tahu bagaimana pandangan orang lain tentang dirinya. Berkat pertolongan komunikasi dengan orang lainlah, seseorang dapat menemukan jati dirinya, yaitu mengetahui siapa dirinya yang sebenarnya.

Ketiga, dalam kerangka memahami realitas lingkungan sosial di sekelilingnya serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pemahaman yang dimilikinya tentang dunia sekitar, seorang anak perlu membandingkan dengan kesan-kesan dan pemahaman orang lain tentang suatu realitas.

Keempat, kesehatan mental sebagian besar orang ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungannya dengan orang lain. Bila hubungan dengan orang lain diliputi oleh berbagai masalah, tentu ia akan menderita, merasa sedih, cemas dan frustrasi, kemudian apabila ia menarik diri serta menghindar dari orang lain, maka rasa sepi dan terasing yang mungkin dialaminya tentu akan menimbulkan penderitaan, bukan hanya menderita emosional atau batin, bahkan mungkin juga penderitaan fisik.

Untuk menjadi bahagia, orang membutuhkan konfirmasi dari orang lain, yakni pengakuan berupa tanggapan dari orang lain yang menunjukkan bahwa dirinya normal, sehat, dan bahagia. Sebaliknya, jika adanya diskonfirmasi (penolakan) dari orang lain berupa tanggapan yang menunjukkan bahwa dirinya abnormal, tidak sehat dan tidak bahagia.

Semua itu hanya dapat diperoleh melalui komunikasi secara pribadi dengan orang lain.⁴⁸

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang ditimbulkan komunikasi *interpersonal* yaitu perkembangan intelektual dan sosial, terbentuknya identitas dan jati diri yang lebih terbuka, lebih memahami realitas lingkungan serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pemahaman yang dimiliki diri, menjadi lebih sehat mental dengan kualitas komunikasi yang dijalankan secara *interpersonal*.

10. Definisi Pola Komunikasi

Dalam komunikasi dikenal pola-pola tertentu sebagai manifestasi perilaku manusia dalam berkomunikasi.⁴⁹ Istilah pola komunikasi biasa disebut sebagai model, yaitu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan secara bersama. Joseph A.Devito membagi pola komunikasi menjadi empat, yakni komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok kecil, komunikasi publik, dan komunikasi massa.⁵⁰ Kata pola komunikasi dibangun oleh dua suku kata yaitu pola dan komunikasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola “berarti bentuk (struktur) yang tetap”⁵¹. Pola dalam komunikasi ini dapat dimaknai atau diartikan sebagai bentuk, gambaran, rancangan suatu komunikasi yang dapat dilihat dari jumlah komunikannya.

⁴⁸Edi Harapan & Syarwani Ahmad, *Op.Cit.*, h. 56-57

⁴⁹ Nurudin, *Sistem Komunikasi Indonesia*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010), h. 16

⁵⁰*Ibid*, h. 28

⁵¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), cet. Ke-3, h. 585

Menurut Djamarah, pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.⁵²

11. Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak

Terdapat tiga pola komunikasi didalam hubungan orang tua dengan anak, yaitu:

a. *Authoritarian* (Cenderung bersikap bermusuhan)

Dalam pola hubungan ini sikap *acceptance* orang tua rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum secara fisik, bersikap mengkomando (mengharuskan/memerintahkan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi), bersikap kaku (keras), cenderung emosional dan bersikap menolak. Sedangkan di pihak anak, anak mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas tidak bersahabat.

b. *Permissive* (Cenderung berperilaku bebas)

Dalam hal ini, sikap *acceptance* orang tua tinggi, namun kontrolnya rendah, memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya. Sedang anak bersikap implusif serta agresif, kurang memiliki rasa percaya diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah.

⁵²Anita Trisiah, *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak*, (Palembang: NoerFikri Offset, 2015), h. 9

c. *Authoritative* (Cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan)

Dalam hal ini *acceptance* orang tua dan kontrolnya tinggi, bersikap responsive terhadap kebutuhan anak, mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan, memberi penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk. Sedangkan anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (*self control*) bersikap sopan, mau bekerja sama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai tujuan/arah hidup yang jelas dan berorientasi pada prestasi.⁵³

B. Orang Tua dan Anak Remaja

1. Pengertian Orang Tua

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

Orang tua adalah anggota keluarga yang paling utama, terdiri dari ayah dan ibu. Memiliki peran penting serta tanggung jawab dalam pembinaan keluarga dan anak-anaknya. Yang dimaksud orang tua adalah orang yang melahirkan anak-anaknya, yaitu ayah dan ibu. Bergaul dengan orang tua tidak sama seperti bergaul dengan orang lain atau teman sebaya. Orang tua memiliki kedudukan yang sangat istimewa di hadapan anak-

⁵³ *Ibid*, h. 10-11

anaknyanya sehingga mereka harus menghormati dan mematuhi perintah-perintahnya.⁵⁴

2. Kriteria Orang Tua Efektif

Orang tua yang efektif, merupakan orang tua yang tidak akan memaksakan harapan dan ambisi kepada anak-anak itu, sebaliknya malah lebih memberikan ruang yang seluas-luasnya bagi pertumbuhan individualitas anak dan penemuan dirinya.⁵⁵

Orang tua yang menjadi orang tua efektif ialah orangtua yang pernah bertindak dan bersikap sedemikian rupa sehingga anak-anak menduduki posisi terpenting di rumah. Sedangkan menurut M. Noor menyatakan bahwa menjadi orang tua efektif memiliki beberapa kriteria, yaitu:

- a. Orangtua melakukan tindakan mendisiplinkan anak atau berelasi dengan anak dilandasi oleh kasih sayang.
- b. Orangtua lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak.
- c. Orangtua lebih bersikap demokratis.
- d. Orangtua juga mampu member ruang kepada perbedaan anak dengan orangtua, tetapi juga member alasan mengapa suatu hal diijinkan dan hal lain tidak diijinkan.⁵⁶

⁵⁴ Marzuki, *Pendidikan Karakter Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2015), h. 80

⁵⁵ Wiliam Crain, *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi, terjemahan Santoso*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), h. 40

⁵⁶ Rohinah M. Noor, *Orang tua Bijaksana, Anak Bahagia*, (Jakarta: Katahati, 2009), h. 198-199

3. Peran Orang Tua

Menjadi orang tua berarti mengambil sesuatu peran penting dalam kehidupan baru. Dalam bulan-bulan saat kelahiran bayi, para calon orang tua merumuskan dan menyesuaikan cara hidup mereka agar cocok dengan tuntutan selama membesarkan anak, mereka menyesuaikan lagi cara hidup mereka, pola kerja mereka, persepsi pribadi mereka dan cara berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Juliana Langowuyo, pendidikan karakter sebaiknya harus dimulai sejak anak usia dini. Adapun pihak yang paling bertanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membesarkan anak-anak menjadi generasi yang tangguh adalah orang tua. Mereka merupakan orang yang paling dekat dengan anak sehingga kebiasaan dan segala tingkah laku yang terbentuk dalam keluarga menjadi contoh dan dengan mudah ditiru anak.

Berdasarkan pendapat Juliana tersebut, maka dapat kita simpulkan bahwa keteladanan orang tua adalah faktor utama keberhasilan pendidikan karakter di dalam keluarga. “Air cucuran atap, jatuhnya kepelimbahan juga” demikian kata peribahasa yang erat kaitannya dengan teladan orang tua atas anak. Menurut Lina, ada beberapa beberapa kiat menjadi orang tua yang ideal serta figure teladan yang baik bagi anak, yaitu:⁵⁷

1. Mengubah pola mendidik anak dan mulai menerapkan pola child center. Artinya, orang tua harus mengambil posisi sejajar dengan

⁵⁷ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 80-82

anak atau lebih dikenal dengan menjadikan orang tua sebagai sahabat anak.

2. Menyediakan waktu untuk anak. Komunikasi yang baik memerlukan waktu yang berkualitas dan ini yang kadang tidak dipikirkan oleh orang tua. Tak sedikit orang tua yang menyakini yang penting adalah kualitas bukan kuantitas. Jangan tunggu sampai anak bermasalah, setiap kali ada kesempatan, manfaatkan momen tersebut, untuk mengajak anak bicara. Bicara di sini tidak sebentar basa-basi menanyakan apa kabarnya hari ini. Akan tetapi sebaiknya orang tua juga bisa menyelami perasaan senang, sedih, marah maupun keluh kesah anak.
3. Para orang tua khususnya kaum ibu dituntut untuk mampu mengenali bahasa tubuh dari sang anak. Untuk mengungkapkan kemauannya terkadang mereka tak mengatakannya secara verbal, melainkan lewat bahasa tubuh. Dengan mengenali bahasa tubuh dengan baik, orang tua diharapkan bisa memberikan kasih sayang yang tak hanya dilontarkan dalam kata-kata, tetapi lewat sentuhan bahasa tubuh.
4. Penting bagi orang tua untuk bisa memahami perasaan anak. Banyak kasus terjadi perang dingin antar orang tua dan anak, bahkan beberapa anak secara terbuka kabur dari rumah karena merasa orang tuanya tak dapat memahami perasaan mereka.

5. Untuk menjadi orang tua ideal, jadilah pendengar yang aktif. Anak-anak umumnya cenderung ingin didengarkan. Dengan demikian anak akan tahu bahwa orang tua mampu memahaminya seperti yang mereka rasakan.
6. Jadilah orang tua yang menerapkan kedisiplinan dan konsisten di dalam keluarga. Orang tua adalah panutan yang utama bagi anak-anak. Seorang panutan yang baik harus selalu bersikap konsisten pada apa yang akan ditanamkannya.

C. Pengertian Anak Remaja dan Batasan Usia Remaja

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) disebutkan pengertian anak secara etimologis adalah manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa. Anak merupakan karunia yang diberikan dalam suatu keluarga berumah tangga. Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh oleh keadaan sekitarnya. Dalam hal ini orang tua dan anak sama-sama memiliki peran penting dalam menjalankan proses kehidupan. Menciptakan cerita hidup yang harmonis melalui interaksi untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

Untuk mencapai interaksi yang baik antara orang tua dengan anak-anaknya maka dalam keluarga itu harus menjalankan perannya sesuai dengan fungsi dan kedudukannya masing-masing, baik di dalam keluarga itu sendiri maupun di lingkungan masyarakat.

Menurut Kartini Kartono masa remaja disebut pula sebagai penghubung antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual.⁵⁸

World Health Organization (WHO) mendefinisikan remaja dalam Sarlito Wirawan Sarwono, adalah suatu masa ketika:

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.⁵⁹

Berdasarkan beberapa pengertian remaja yang telah dikemukakan para ahli, maka dewasa dan ditarik kesimpulan bahwa remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial.

a. Batasan Usia Remaja

Terdapat batasan usia pada masa remaja yang difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku dewasa.⁶⁰

A. Remaja Awal (12-15 Tahun)

⁵⁸ Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Mandar Maju, 1995), h. 148

⁵⁹ Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Prasangka Orang Indonesia*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 7

⁶⁰ Kartini Kartono, *Op.Cit.*, h. 36-37

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif, sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun belum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

B. Remaja Pertengahan (15-18 Tahun)

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis. Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal ini rentan akan timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirinya.

C. Remaja Akhir (18-21 Tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah

mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

D. Definisi Pecandu *Game Online Mobile Legends*

a. *Pecandu Game Online*

Arthur mendefinisikan kecanduan adalah “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negatives consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Menurut Keepers, pengertian *addiction* kemudian mulai beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung intoxicant (sesuatu yang memabukkan) seperti *video game playing*.

b. *Game Online*

Game atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian. Seiring perkembangan zaman, game atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu game online. Game online adalah

sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet.

Menurut Kim *game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (internet). Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Young menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*.⁶¹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Maka pengertian pecandu *game online mobile legends* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online mobile legends*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan

⁶¹ Yohanes Rikky Dwi Santoso, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja", Jurnal Humaniora, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017, (Bina Darma), h. 33-34

frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

a. Indikator Kecanduan *Game Online*

Chen dan Chang menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat indikator kecanduan game online yaitu:

1. *Compulsion* (Kompulsif/dorongan untuk melakukan terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
2. *Withdrawal* (penarikan diri), merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
3. *Tolerance* (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu dalam hal ini adalah bermain *game online*.
4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga

masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.⁶²

b. Mobile Legends

Mobile Legends: Bang-Bang adalah game bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang sedang naik daun. Game ini dibuat oleh Moonton dan secara resmi rilis di Play Store pada 14 Juli 2016. Game ini dapat dimainkan oleh siapapun pada *platform* Android atau iOS. Mobile Legends: Bang-Bang dimainkan oleh 10 orang yang kemudian dibagi menjadi 2 tim, satu berwarna biru dan yang lain berwarna merah. Tujuan permainan ini yaitu menghancurkan *base* musuh. Tim pertama yang menghancurkan *base* musuh akan dinyatakan sebagai pemenang,

Pemain akan mengendalikan satu *hero* dalam pertandingan. Pemain bisa memilih *hero* tersebut dari daftar *hero* yang dimiliki. *Hero* yang ada dapat dikategorikan menjadi beberapa kelompok yaitu *marksman*, *tank*, *support*, *fighter*, *mage*, dan *assassin*. Pada umumnya setiap *hero* memiliki satu skill pasif dan tiga skill aktif, skill aktif

⁶² *Ibid*

tersebut dapat dipillih satu setiap levelnya. Selama berjalannya permainan hero akan bertambah level seiring bertambahnya experience (pengalaman).

Mobile Legends adalah game yang sedang marak-maraknya, game ini sedang menjadi trend di setiap kalangan termasuk remaja. Sebagian besar anak remaja sangat gemar memainkan game tersebut. Para remaja memainkan game *Mobile Legends* dengan berbagai alasan untuk bermainnya, seperti hanya ingin tahu, hanya mengikuti trend, untuk menghilangkan kebosanan, dan memang gemar bermain game online. Jadi setelah melihat penjelasan diatas peneliti dapat mangambil kesimpulan bahwa *Mobile Legends* adalah game yang dimainkan oleh 10 orang dan dibagi menjadi 2 grup yang bertujuan untuk menghancurkan benteng musuh.

E. Teori *Relational Dialectics*

Leslie Baxter dan Barbara Montmogery merumuskan pernyataan yang paling lengkap mengenai teori dalam buku mereka *Relating: dialogues and dialectics*, walaupun keduanya telah menulis tentang pemikiran dialektis beberapa tahun sebelum terbit nya buku tersebut. Karya Baxter dan Montgomery dipengaruhi secara langsung oleh Mikhail Bakhtin, seorang filsuf rusia yang mengembangkan teori dialog personal. Bagi Bakhtin, kehidupan sosial merupakan dialog terbuka diantara banyak suara, dan intinya

adalah “bakhtin melihat bahwa pengalaman manusia dibentuk melalui komunikasi dengan orang lain.”⁶³

1. Sejarah *Relational Dialectics*

Sejarah teori Dialektika relasional berasal dari konsep dalam teori komunikasi. Teori ini pertama kali diusulkan masing-masing oleh Baxter dan WK Rawlins pada tahun 1998, mendefinisikan pola komunikasi hubungan antara mitra sebagai akibat dari endemikdialektis ketegangan. Ketegangan tersebut adalah hasil dari kebutuhan-kebutuhan emosional yang saling bertentangan yang dirasakan oleh para peserta hubungan apapun, yang mengalami sentakan dan menarik hubungan menyebabkan berada dalam keadaan konstan berubah.

Teori *relational dialectics* tumbuh dari ketidakpuasan akan bias monologic dari penelitian komunikasi keluarga/interpersonal, yang mana wacana-wacana tentang keterbukaan, kepastian, keterkaitan memiliki hak istimewa ketika wacana-wacana yang bersaing tentang non-pengungkapan, ketidakterdugaan, dan otonomi dibungkam.⁶⁴ Kedua sarjana komunikasi Leslie Baxter dan Barbara Montmogery ini menaruh perhatian lebih pada komunikasi intim yang terjadi dalam hubungan dekat. Mereka menemukan bahwa dalam setiap hubungan percintaan, persahabatan, maupun kekeluargaan, selalu ada konflik antara orang-orang di dalamnya. Karenanya, relational dialectics menitik beratkan

⁶³ Richard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.234

⁶⁴ Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi Theories of Human Communications*, Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan, (Jakarta: Salemba HUmanika, 2011), edisi 9, h. 303

kajian pada tekanan, perjuangan, dan kekacauan umum yang terjadi dalam ikatan pribadi yang dekat.

2. Asumsi Dasar Teori *Relational Dialectics*

Teori dialektika relasional didasarkan pada empat asumsi pokok yang merefleksikan argumennya mengenai hidup berhubungan.⁶⁵

a. Hubungan Tidak Bersifat *Linear*

Asumsi yang paling mendasar adalah hubungan tidak terdiri atas bagian-bagian yang bersifat linear sebaliknya hubungan terdiri dari fluktuasi yang terjadi antara keinginan-keinginan yang kontradiktif antara orang-orang yang saling berhubungan. Bahkan Baxter dan Montmogery menyatakan bahwa kita harus memikirkan ulang akan bahasa kita mengenai hubungan. Mereka melihat bahwa frase “pengembangan hubungan” memunculkan konotasi mengenai sebuah pergerakan linear atau kemajuan ke arah depan. Hubungan yang bergerak maju digambarkan memiliki beberapa elemen tertentu misalnya keintiman, pembukaan diri, kepastian dan setersusnya.

b. Hidup Berhubungan Ditandai dengan adanya Perubahan

Asumsi yang kedua mengajukan pemikiran akan proses atau perubahan, walaupun tidak sepenuhnya membingkai proses ini sebagai kemajuan yang linear. Baxter dan Montgomery mengamati Proses atau perubahan suatu hubungan merujuk pada pergerakan kuantitatif dan

⁶⁵ Ricard West & Lynn Turner, *op.cit.*, h. 234

kualitatif sejalan dengan waktu dan kontradiksi yang terjadi, di seputar mana suatu hubungan yang dikelola.

c. Kontradiksi Merupakan Fakta Fundamental (Mendasar) dalam Berhubungan

Asumsi yang ketiga ini menekankan bahwa kontradiksi atau ketegangan yang terjadi anantara dua hal yang berlawanan tidak pernah hilang dan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan. Manusia mengelola ketegangan-ketegangan ini. Pendekatan ini berbeda dengan teori hubungan lainnya karena pendekatan ini menganggap keadaan *homeostatis* sebagai hal yang tidak wajar.

d. Komunikasi sangat penting dalam Mengelola dan Menegosiasikan Kontradiksi dalam Suatu Hubungan

Secara khusus tahap ini memberikan posisi utama pada komunikasi. Sebagaimana diamati oleh baxter “dari *dialektika relasi*, actor sosial memberikan kehidupan melalui praktek komunikasi mereka pada kontradiksi yang mengelola hubungan mereka.

BAB III

DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

A. Historis dan Geografis

a. Sejarah

Kabupaten Banyuasin adalah salah satu kabupaten di Provinsi Sumatera Selatan. Kabupaten ini merupakan pemekaran dari Kabupaten Musi Banyuasin yang terbentuk berdasarkan UU No. 6 Tahun 2002. Status daerah yang semula tergabung dalam Kabupaten Musi Banyuasin berubah menjadi Kabupaten tersendiri yang memerlukan penyesuaian, peningkatan, maupun pembangunan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung terselenggaranya roda pemerintahan. Luas Kabupaten Banyuasin 11.875 km² di mana terdapat beberapa suku yang menetap di kabupaten ini, antara lain Jawa, Madura, Bugis, Bali dan penduduk asli Banyuasin (melayu). Batas wilayah banyuasin mengelilingi 2/3 wilayah kota Palembang, sehingga banyuasin dapat dikatakan sebagai wilayah penyangga ibukota provinsi sumatera selatan. Kabupaten Banyuasin terbagi menjadi 19 Kecamatan yaitu Air Salek, Kecamatan Banyuasin I, Kecamatan Banyuasin II, Kecamatan Banyuasin III, Kecamatan Betung, Kecamatan Makarti Jaya, Kecamatan Muara Padang, Kecamatan Muara Sugihan, Kecamatan Muara Telang, Kecamatan Pulau Rimau, Kecamatan Rambutan, Kecamatan Rantau Bayur, Kecamatan Sembawa, Kecamatan Suak Tapeh, Kecamatan Talang Kelapa, Kecamatan Tanjung Lago, Kecamatan Tungkal Ilir, Kecamatan Kumbang Padang, Kecamatan

Marga Telang ,dan 239 desa. Dengan jumlah penduduk 850.110 jiwa yang berbatasan langsung dengan Kabupaten asal Muaro Jambi, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Kabupaten Musi Banyuasin dan Kabupaten Komering Ilir.⁶⁶

b. Geografis

Komplek Kenten Azhar ini termasuk pada Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa. Komplek Azhar merupakan wilayah perumahan terbesar di Kenten. Secara geografis yang berada di Kelurahan Kenten Palembang memiliki luas wilayah 4,50 km² yang terdiri berbagai perumahan dan perkampungan warga. Komplek Azhar merupakan wilayah pemerintahan yang memiliki 4 kelurahan/desa yang salah satunya bagian dari wilayah Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan.

Komplek Azhar terletak di bagian selatan dari kelurahan Kenten yang berada di wilayah yang sangat strategis. Adapun batas-batas wilayah Komplek Azhar sebelah utara berbatasan dengan Desa Sebalik Kecamatan Tanjung Lago, batas wilayah sebelah timur berbatasan dengan kelurahan Upang Jaya Kecamatan Muara Telang, wilayah sebelah selatan berbatasan dengan wilayah Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa dan Sako, sedangkan wilayah sebelah barat berbatasan dengan wilayah Kelurahan Gasing atau Kelurahan Talang Keramat Kecamatan Talang Kelapa. Kabupaten Banyuasin memiliki luas wilayah keseluruhan 11.875 km²,

⁶⁶Monografi : Sejarah Pembentukan Kabupaten Banyuasin, diakses dari website facebook Kabupaten Banyuasin.

jarak dari daerah Komplek Kenten Azhar ke pusat kota Palembang sejauh 7,8 km. Daerah Komplek Kenten Azhar termasuk di dalam Kelurahan Kenten, perangkat daerah Komplek Kenten Azhar terdiri dari : Ketua RT dan Wakil Ketua RW.⁶⁷

Komplek Kenten Azhar merupakan salah satu perumahan dalam wilayah Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan. Jarak Komplek Kenten Azhar dengan pusat Kota, Kabupaten, Kelurahan, dan Kecamatan serta batas wilayah Komplek Kenten Azhar dengan desa-desa sekitarnya adalah sebagai berikut:

1. Jarak Komplek Kenten Azhar ke Kota Palembang : 7,8 km
2. Jarak Komplek Kenten Azhar ke Kabupaten : 41 km
3. Jarak Komplek Kenten Azhar ke Kecamatan : 18 km

Adapun berkaitan dengan batas wilayah Komplek Kenten Azhar Desa Kenten. Dengan batasan wilayah sebagai berikut : Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Sebalik, sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Kenten, sebelah Barat berbatasan dengan Desa Gasing, sebelah Timur berbatasan dengan Desa Upang Jaya. Jalan untuk mencapai Komplek Kenten Azhar dapat dilakukan dengan jalan dekat yaitu: kendaraan bermotor, baik itu kendaraan roda empat maupun kendaraan roda dua.

B. Keadaan Umum Penduduk

⁶⁷Monografi Daerah Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Kab. Banyuasin.

Jumlah penduduk sampai bulan Januari 2018 sebanyak 27.423 jiwa dan 6.849 Kepala Keluarga (KK). Berdasarkan jenis kelamin yakni laki-laki 13.739 jiwa dan perempuan 13. 684 jiwa. Adapun usia remaja yakni 12-19 tahun. Seperti yang terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.1

**Jumlah Penduduk Daerah Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten
Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin**

NO	Jumlah Umur	Jumlah
1	Laki-laki	13.739
2	Perempuan	13. 684
JUMLAH		27.423

Sumber data: Wawancara pribadi dengan Lurah Kenten Bpk.Zainudin,SH

Tabel 3.2

Keadaan Penduduk Berdasarkan Kelompok Usia

No	Kelompok Usia	Perempuan	Laki-Laki
1	00-09	4.712	4.688
2	10-19	3.428	3.437
3	20-29	2.432	2.430
4	30-39	1.567	1.577
5	40-49	917	934
6	50-59	426	452
7	60-74	160	176
8	74 Keatas	42	45

	Jumlah	13.684	13.739
--	--------	--------	--------

Sumber data: Dokumentasi Kantor Lurah Kenten Tahun 2018

Dari jumlah penduduk tersebut menunjukkan bahwa jumlah penduduk dengan jenis kelamin Laki-laki sebanyak 13.739 jiwa, dan perempuan 13.684 jiwa. Berarti jumlah penduduk jenis kelamin Laki-laki lebih banyak dari yang berjenis kelamin Perempuan. Sebagaimana desa-desa dan kota-kota yang ada di Indonesia mayoritasnya beragama Islam, demikian halnya dengan masyarakat Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa, mayoritas masyarakatnya memeluk agama Islam.

Agama yang dipeluk oleh masyarakat Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa dapat dilihat pada tabel yang tertera dibawah ini.

Tabel 3.3

Jumlah penduduk menurut agama

No	Agama	Jumlah
1	Islam	27.121
2	Kristen	150
3	Katholik	30
4	Hindu	4
5	Budha	118
JUMLAH		27.423

Sumber data: Dokumentasi Kantor Lurah Kenten

Pada tabel di atas, kita sudah dapat melihat bahwasanya agama yang dianut oleh masyarakat Komplek Kenten Azhar lebih dominan beragama Islam dengan jumlah 27.121, kemudian beragama Kristen dengan jumlah 150, agama Budha dengan jumlah 118, agama yang cukup menonjol selain agama Islam di Komplek Kenten Azhar adalah orang Kristen dan Budha dimana kebanyakan dari mereka yang menetap adalah seorang pedagang karena beberapa toko yang ada di wilayah Komplek Kenten Azhar sebagian besar milik orang Cina yang beragama Budha. Sedangkan agama minoritas yang ada di Komplek Kenten Azhar adalah agama Katholik berjumlah 30 dan yang terakhir agama Hindu dengan jumlah paling sedikit 4 orang.

C. Sosial, Ekonomi, Pendidikan, dan Agama

1. Sosial

Kehidupan masyarakat daerah Komplek Kenten Azhar terdapat persamaan dengan daerah maupun desa lain yang ada di Indonesia. Dari aspek kehidupan, misalnya adat istiadat, mata pencaharian dan lain sebagainya. Dalam perkembangan dan kemajuan di masa sekarang maupun di masa yang akan datang adalah tergantung bagaimana sumber daya manusia dan kualitas manusianya.

Masyarakat Komplek Kenten Azhar ini hanya sebagian kecil dari masyarakatnya yang tidak begitu memperhatikan pendidikan bagi anak-anak mereka, namun sebagian besar dari masyarakat juga ada yang peduli akan pendidikan bagi anaknya. Fasilitas sekolah yang tersedia sangatlah

mudah untuk dijangkau dari daerah tersebut, terdiri dari TK, SD, SMP, SMA, hingga SMK, namun karena tidak adanya kemauan dalam diri anak-anak maupun antusias atau usaha yang orang tua lakukan terkadang tak menuai hasil. Mengingat bagian kelompok terkecil bangsa adalah keluarga. Nilai-nilai yang hidup dari sikap dan perilaku kehidupan sosial dalam keluarga menjadi cikal bakal penyusunan sikap universal masyarakat.

Masyarakat Komplek Kenten Azhar ini haruslah ditumbuhkan rasa kesadaran diri, dimulai dari keluarga yang menjadi peran utama dalam membangun masyarakat yang memiliki jiwa sosial. Memberikan wawasan dalam membangun perlindungan untuk diri sendiri dan keluarga. Dengan demikian akan ada sikap dan perilaku sebagai nilai luhur yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat. Semua itu berawal dari keluarga yang menjadi peran utama setelah pendidikan di sekolah, dan atas dasar itulah kemauan akan terbentuk serta mampu memajukan daerah dengan adanya masyarakat yang berkualitas.

2. Ekonomi

Ekonomi dalam suatu masyarakat terkadang menjadi salah satu pengaruh perilaku kepribadian yang sangat dominan, karena kelangsungan hidup dalam suatu masyarakat sangat dominan, karena kelangsungan hidup dalam suatu masyarakat sangat dipengaruhi oleh faktor ekonomi.

Sebagian besar masyarakat daerah Komplek Kenten Azhar bermata pencaharian sebagai buruh dan pedagang atau berdagang. Adapun jumlah penduduk menurut mata pencahariannya, sebagai berikut :

Tabel 3.4

Jumlah penduduk menurut Mata Pencaharian

No	Mata Pencaharian	Jumlah
1	Petani/Peternak	173
2	Pedagang	901
3	Buruh	2.964
4	TNI/Polri	9
5	Paramedis	37
6	Pegawai Swasta	801
7	Nelayan	5
8	Wiraswata	79
9	Dosen	1
10	PNS	598
11	Pensiunan	54
12	Penduduk belum dan non-produktif	19.899
JUMLAH		27.423

Sumber data: wawancara pribadi dengan Lurah Kenten

Dari data diatas menunjukkan bahwa masyarakat daerah Komplek Kenten Azhar mayoritasnya bermata pencaharian sebagai buruh sebanyak 2.964 jiwa dan diikuti dengan 901 jiwa sebagai pedagang. Sedangkan

19.899 jiwa merupakan penduduk yang belum bekerja dan tidak produktif.

3. Pendidikan

Dari jumlah penduduk secara keseluruhan yaitu 27.423 jiwa tidak semuanya dapat menikmati pendidikan formal. Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa atau daerah di masa sekarang maupun masa yang akan datang adalah tergantung dari bagaimana sumber daya manusia atau kualitas manusia itu sendiri. Secara rinci penyebaran penduduk berdasarkan pendidikan sebagai berikut: penyebaran ini dimulai dari yang tidak sekolah sebanyak 12.852 orang. Untuk penduduk yang tamat Sekolah Menengah Pertama sebanyak 2.213 orang, dan untuk yang tamat Sekolah Menengah Atas sebanyak 1.805 orang. Sedangkan untuk tamatan Sekolah Dasar sebanyak 10.349 orang dan yang berhasil menyelesaikan pendidikan sampai Perguruan Tinggi sebanyak 204 orang. Adapun tingkat pendidikan di daerah Komplek Kenten Azhar, sebagai berikut :

Tabel 3.5

Tingkat pendidikan di Komplek Kenten Azhar

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1	Tidak Sekolah	12.852
2	SD Sederajat	10.349
3	SLTP Sederajat	2.213
4	SLTA Sederajat	1.805
5	Akademi/Diploma	159

6	Sarjana	44
7	Pasca Sarjana	1
	Jumlah	27.423

Sumber data: wawancara pribadi dengan kades Desa Kenten

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui tingkat pendidikan pada masyarakat Komplek Kenten Azhar masih cukup rendah. Dapat dilihat dari tabel jumlah masyarakat yang tidak sekolah berjumlah 12.852 jiwa diantaranya terbagi dari yang belum sekolah berjumlah 5.129 jiwa, tidak tamat SD berjumlah 4.308 jiwa, tidak pernah sekolah berjumlah 3.415 jiwa dan masyarakat tamatan SD berjumlah 10.349 jiwa. Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya tingkat pendidikan di Komplek Kenten Azhar adalah rendahnya kesadaran orang tua terhadap pentingnya pendidikan dan bekal ilmu bagi anaknya, faktor lingkungan mereka sering bergaul dengan temannya yang tidak sekolah kemudian orang tua tidak mampu mengarahkan anak-anaknya dan otomatis anak tersebut jadi malas sekolah, dan faktor ekonomi, pendapatan yang rendah bagi suatu keluarga yang menyebabkan mereka tidak mampu menyekolahkan anak mereka. Mereka beranggapan untuk melanjutkan pendidikan anaknya ke jenjang yang lebih tinggi tentunya akan memerlukan biaya yang cukup besar, sehingga mereka takut anak-anaknya putus pendidikan di tengah jalan.

4. Keagamaan

Penduduk daerah Komplek Kenten Azhar Desa Kenten berjumlah 27.423 jiwa dari 6.849 kepala keluarga (KK) sebagian besar masyarakatnya memeluk agama Islam. Sarana peribadatan daerah Komplek Kenten Azhar yaitu mempunyai lima Masjid dan dua Mushollah. Sedangkan kegiatan keagamaannya meliputi TK/TPA yang dilakukan pada siang hari di beberapa Masjid yang berada di Komplek Kenten Azhar salah satunya di Masjid Al-Anshor, dan setiap seminggu sekali ibu-ibu majelis taklim mengadakan pengajian di Masjid Al-Anshor yang berkegiatan tadarusan dan rebana yang dipandu oleh ibu Hj. Aswasih. Berikut ini akan peneliti uraikan dalam bentuk tabel mengenai sarana ibadah yang ada di Komplek Kenten Azhar Desa Kenten Kecamatan Talang Kelapa Kab. Banyuasin :

Tabel 3.6

Jumlah Tempat Peribadatan Komplek Kenten Azhar

NO	Jenis Sarana Ibadah	Jumlah	Kondisi
1	Masjid	5	Baik
2	Langgar/Musholla	2	Baik
	Jumlah	7	

Sumber: Wawancara pribadi dengan Lurah Kenten

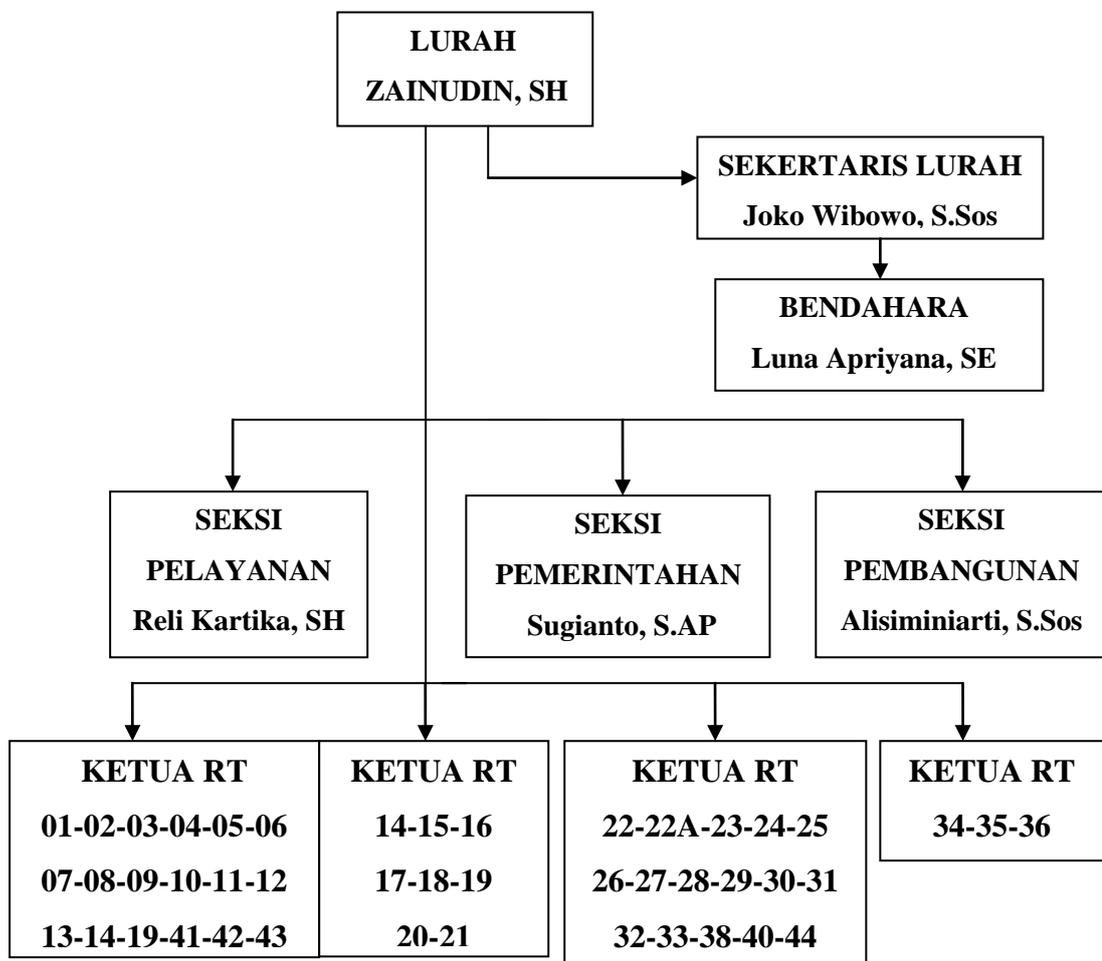
Sementara itu dilihat dari tabel diatas hanya ada rumah ibadah yang bisa memfasilitasi umat muslim yang Bergama Islam yaitu Masjid Al-Azhar, Masjid Al-Anshor, Masjid Al-Ikhlas, Masjid Al-Muhajirin,

Masjid An-Nur, Musholla Al-Bhadar, dan Musholla Al-Ikhlash, sedangkan untuk mereka yang menganut agama lain seperti Kristen, Katholik, Budha dan Hindu mereka melakukan ibadah diluar Komplek Kenten Azhar.

D. Struktur Pemerintahan

Untuk memahami lebih jelas tentang struktur pemerintahan dapat dilihat bagan sebagai berikut:

Struktur Pemerintahan Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten



Sumber : Dokumentasi Kantor Lurah Komplek Kenten Azhar Kelurahan
Kenten Tahun 2018

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Identitas Subjek Penelitian

Berdasarkan penelitian informan yang merupakan orang tua dan anak remaja yang menjadi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar terdiri dari beberapa informan sebagai berikut:

No	Nama Informan	Status	Domisili
1	Ibu Jumiani	Orang tua	Komp Kenten Azhar
2	Ibu Naisya	Orang tua	Komp Kenten Azhar
3	Ibu Rosmala Dewi	Orang tua	Komp Kenten Azhar
4	Ibu Lilis	Orang tua	Komp Kenten Azhar
5	Ibu Shierly Dharmadji	Orang tua	Komp Kenten Azhar
6	Ibu Rahma	Orang tua	Komp Kenten Azhar
7	Ibu Linda	Orang tua	Komp Kenten Azhar
8	Ibu Nenih	Orang tua	Komp Kenten Azhar
9	Ibu Syamsiah	Orang tua	Komp Kenten Azhar
10	Ibu Uleng	Orang tua	Komp Kenten Azhar

Subjek penelitian ini terdapat pada orang tua dan anak remaja yang menjadi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar. Dalam pengambilan sebuah sampel peneliti berpedoman pada Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat menggunakan sampel. Menurutnya sampel dapat diambil

antara 10%-15% hingga 20%-25% atau bahkan boleh lebih dari 25% dari jumlah populasi yang ada.⁶⁸

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Zainudin, SH selaku Lurah di Komplek Kenten Azhar, diketahui bahwa jumlah orang tua yang memiliki anak remaja di Komplek Kenten Azhar berjumlah 107 orang. Berdasarkan pengambilan sampel diatas, sampel yang diambil adalah $10\% \times 107 \text{ informan} = 10 \text{ informan}$, jadi sampelnya adalah 10 orang tua yang mempunyai anak remaja pecandu *game online mobile legends*. Dengan demikian peneliti mengambil 10 orang tua dari populasi orang tua yang memiliki anak remaja pecandu *game online mobile legends*.

b. Indikator Anak Remaja Pecandu *Game Online Mobile Legends*

Berdasarkan penelitian informan yang merupakan anak remaja yang ter-indikator sebagai pecandu game online mobile legends di Komplek Kenten Azhar terdiri dari 15 informan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Gelisah saat tidak bermain *game online mobile legends* selama satu hari

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya gelisah	10	100%
2	Ya, kadang saya gelisah	0	0%
3	Saya tidak gelisah	0	0%
	Total	10	100%

⁶⁸ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 112

Tabel 4.2

Susah untuk mengontrol waktu ketika sudah bermain *game online mobile legends*

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya susah mengontrol waktu	10	100%
2	Ya, kadang saya susah mengontrol waktu	0	0%
3	Saya tidak pernah susah mengontrol waktu	0	0%
	Jumlah	10	100%

Tabel 4.3

Banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online mobile legends* lebih dari 2 jam

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya banyak menghabiskan waktu	10	100%
2	Ya, kadang saya menghabiskan waktu	0	0%
3	Saya tidak pernah menghabiskan waktu	0	0%
	Jumlah	10	100%

Tabel 4.4

Perubahan pola tidur sering begadang untuk menghabiskan waktu bermain *game online mobile legends*

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
----	------------	--------	------------

1	Ya, saya sering begadang	10	100%
2	Ya, kadang saya begadang	0	0%
3	Saya tidak pernah begadang	0	0%
	Jumlah	10	100%

Tabel 4.5

Penurunan sosialisasi dengan mengabaikan keluarga dan teman ketika sudah asik bermain *game online mobile legends*

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya sering mengabaikan	10	100%
2	Ya, kadang saya mengabaikan	0	0%
3	Saya tidak pernah mengabaikan	0	0%
	Jumlah	10	100%

Dari data diatas dapat dilihat bahwasanya dari ke 10 informan anak remaja yang ter-indikator sebagai pecandu *game online mobile legends*, terdapat 10 (100%) anak remaja yang memenuhi kriteria sebagai pecandu *game online mobile legends*. Anak remaja yang mengalami kecanduan *game online mobile legends*, dari hasil wawancara menunjukkan bahwa mereka mengalami kegelisahan ketika tidak bermain *game online* karena dorongan dari dalam dirinya untuk melakukan hal tersebut secara terus menerus. Lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain *game online mobile legends* dari pada harus belajar atau melakukan hal yang

lain. Adanya perubahan pola tidur dan pola makan yang menjadi tidak teratur karena sering begadang main game *online* dan kadang telat makan.

Jadi, setelah melihat data-data yang dihasilkan, maka dapat dilihat seperti yang dikemukakan oleh Chen dan Chang empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online* yaitu *Compulsion* (dorongan untuk melakukan terus menerus) ,*withdrawal* (penarikan diri) , *tolerance* (toleransi) , *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu *Game online mobile legends*

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis tentang pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu *game online mobile legends* dengan menggunakan teori *relational dialektik* dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery. Teori ini mempresentasikan bahwa dalam setiap hubungan pasti memiliki kontradiksi bagi pelaku komunikasi yang dapat menimbulkan konflik. Begitu halnya dengan hubungan antara orang tua dan anak pecandu *game online mobile legends* yang menjadi objek penelitian ini. yang menjadi faktor utama timbulnya konflik tak lain adalah kecanduan anak dalam bermain *game online* yang mengakibatkan dia mengacuhkan panggilan orangtuanya.

Dalam teori *relational dialektik* dari Leslie Baxter dan Barbara Montgomery⁶⁹, penulis menemukan kecocokan atau kesamaan dalam hubungan antara orang tua dengan anak selalu terjadi kontradiksi didalamnya, karena faktor kecanduan dalam bermain *game online mobile legends* yang menimbulkan ketegangan diantara keduanya, karena dalam teori ini kontradiksi yang menjadi konsep utamanya.

Penulis melihat bahwa dalam hubungan personal antara orang tua dengan anak pasti terdapat saling tergantung satu sama lain. Rasa saling ketergantungan antara orang tua dan anak menimbulkan kedekatan di antara keduanya. Namun, dalam kedekatan itu, orang tua dan anak memiliki pengalaman, motivasi, dan kepribadian yang berbeda, sehingga mempengaruhi persepsi mereka tentang berbagai hal. Perbedaan persepsi itulah yang sering kali menimbulkan pertentangan antara orang tua dan anak. Orang tua berusaha untuk melindungi anak-anak mereka dari pengaruh negative pada kecanduangame *online mobile legends*, namun di sisi lain anak ingin memenuhi rasa ingin tahunya terhadap *game online* tersebut. Sehingga mereka nekat untuk terus tetap memainkan game tersebut, meskipun mereka tahu kecanduan dalam bermain *game online* tersebut itu tidak baik. Tetapi, rasa ingin tahu anak tersebut membuat mereka melanggar kesepakatannya dengan orang tua.

Penelitian ini pun dilakukan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu *game online mobile legends*

⁶⁹Stephen W Littlejohn & Karen A.Foss, *Teori Komunikasi Theories of Human Communications, Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), edisi 9, h. 303

serta mengetahui pengalaman dan juga hambatan dalam proses komunikasi orang tua dengan anak pecandu *game online mobile legends*. Karena di setiap ikatan keluarga khususnya antara orang tua dengan anak pasti memiliki perbedaan pemikiran yang menimbulkan konflik yang akhirnya merusak keharmonisan hubungan keduanya.

Teori *Relational Dialectics* merupakan keseimbangan antara kebutuhan-kebutuhan yang berkonflik di dalam relasi orang tua dan anak. Pemeliharaan atas suatu hubungan yang sehat tergantung pada perjuangan tiap anggotanya untuk mencapai suatu keseimbangan yang bisa diterima antara kehendak dan kebutuhan diri sendiri dengan kehendak dan kebutuhan lain. Perspektif dialektis teori ini menekankan tekanan-tekanan yang saling berlawanan yang terdapat di dalam hubungan. Khususnya antara orang tua dengan anaknya yang pecandu *game online mobile legend* skarena, kontradiksi adalah konsep utama dalam teori ini.

Relational Dialectic didasarkan pada empat asumsi pokok yang merefleksikan mengenai kehidupan berhubungan. Asumsi pemikiran pertama adalah bahwa hubungan tidak bersifat linear, Kedua, bahwa konradiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan. Asumsi ketiga, bahwa hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan. Terakhir, asumsi keempat adalah bahwa komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi-kontradiksi dalam hubungan.

a. Hubungan tidak bersifat *linear*

Dalam menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara orang tua anak, tidaklah selalu berjalan secara harmonis. Seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi. Didalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, dan hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai apa yang diharapkan orang tua. Hal ini seperti yang di kemukakan oleh ibu Jumiani, selaku informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“sering sekali dek terjadi ketegangan saya sama anak, gara-gara anak saya sekarang jadi malas belajar karena sering main game di hpnya. Saya sering larang dia buat main game terus tapi anak saya malah marah sama saya dia tidak suka dilarang-larang. Saya maunya anak itu belajar setiap hari bukan malah main game.”⁷⁰

Selanjutnya ibu Neni yang juga selaku informan dalam penelitian ini, mengemukakan juga hal yang sama:

“anak saya itu sekarang susah sekali kalo dibilangin, maunya ngelawan terus sama saya, saya sering dibentak sama dia, hanya karna saya larang ini larang itu. Padahal kan sebagai orang tua, saya juga harus bisa kontrol keinginan anak. tapi anak sudah besar jadi bisa juga ngelawan orang tuanya. Anak-anak sekarang susah sekali nurut sama orang tua, apalagi kalau sudah main game, kalau hari libur bisa dari pagi sampe malam.”⁷¹

Selanjutnya ibu Rosma juga mengatakan bahwa:

⁷⁰ Wawancara Pribadi dengan Ibu Jumiani dikediamannya, hari Selasa 2 Oktober 2018, pukul 19.00 WIB

⁷¹ Wawancara pribadi dengan Ibu Neni dikediamannya, hari Jum'at 28 September 2018, pukul 15.30 WIB

“hampir setiap hari saya itu ribut sama anak. anak saya kalau sudah main game suka lupa waktu, lupa makan, lupa sholat saya kadang capek ngelarang anak. dia kalau dinasehatin tidak pernah didengar.”⁷²

Selanjutnya ibu Shierly selaku informan dalam penelitian mengatakan bahwa:

“iya benar, semenjak anak saya jadi pecandu game kerjanya dirumah main game terus, sampe lupa sama waktu belajar, makan juga. Kalo saya bilangin dia malah ngebantah dan balik marah kesaya.”⁷³

Sedangkan Bagas, yang merupakan anak penggemar *game online mobile legends*, menyatakan bahwa:

“Iya, saya merasakan memang saya akhir-akhir ini sering sekali tidak mau diganggu sama mama, kadang kalo lagi asyik maen game, saya kunci kamar biar tidak di ganggu. Ini mungkin yang bikin mama kesal sama aku. Sering diancam mau disita hape saya mbak. Aku sering juga berantem, ngambek-ngambekan sama mama karena apa yang aku ingin kadang mama tidak mau turutin.”⁷⁴

Selanjutnya Mardiana, yang merupakan anak penggemar *game online mobile legends*, menyatakan bahwa:

“iya mbak pernah, perilaku aku akhir-akhir ini sering bikin mama jengkel sama aku, aku sering main game dan lupa sama banyak hal dirumah. Mama sering ngelarang aku untuk main game tapi akunya tetep cuek aja mbak.”⁷⁵

Peneliti melihat bahwa dari hasil wawancara di atas dapat dipahami dalam hubungan yang terjadi antara orang tua dan anak tidak terdiri atas bagian-bagian yang bersifat linear atau satu arah, dimana keinginan orang tua dengan anak berbeda sehingga menimbulkan pertentangan keinginan

⁷² Wawancara pribadi dengan Ibu Rosma dikediamannya, hari Sabtu 6 Oktober 2018, pukul 16.00 WIB

⁷³ Wawancara pribadi dengan Ibu Shierly dikediamannya, hari Selasa 9 Oktober 2018, pukul 19.00 WIB

⁷⁴ Wawancara pribadi dengan Bagas dikediamannya, hari Kamis 4 Oktober 2018, pukul 16.30 WIB

⁷⁵ Wawancara pribadi dengan Mardiana dikediamannya, hari Kamis 27 September 2018, pukul 16.00 WIB

antara orang tua dan anaknya yang berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orang tua, hanya agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orang tuanya. Setiap orang selalu mempunyai keinginan-keinginan yang berbeda bisa menyebabkan kontradiksi sama halnya antara orang tua dengan anaknya yang pecandu game online mobile legends. Orang tua menginginkan anak mengikuti perkataannya, tapi keinginan orang tuanya berbeda dengan anaknya.

Dapat dilihat dari hasil wawancara diatas pola komunikasi yang digunakan oleh orang tua dan anak dari hasil wawancara diatas merupakan pola komunikasi *authoritarian* (otoriter) yang ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan keinginan dan kemahuan anak.

b. Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan

Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan. Perubahan dalam hal ini adalah tingkat kedekatan dalam hubungan tersebut akan memengaruhi perbedaan dalam cara kebersamaan. Proses atau perubahan suatu hubungan akan berubah seiring berjalannya waktu. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh ibu Jumiani, selaku informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“saya sadar dek memang sejak usia seperti ini, anak udah jarang punya waktunya sama orang tua, kalau udah maen game, bisa lupa sama waktu dan keluarga. Kita jadi kurang dekat juga sama mereka. Saya rasa juga, perilaku anak saya yang suka tidak nurut itu, karena saya kurang dekat sama dia, sehingga kalau ada pertentangan, ujung-ujungnya pasti tuh anak ngambek dan saya juga diem aja, karena saya juga sudah capek

dengan urusan saya. Pengen kurung anak di rumah tapi sudah besar juga, pengen sita hp nya tapi perlu juga untuk komunikasi dengan mereka, jadi serba salah.”⁷⁶

Selanjutnya, Ibu Hayani selaku informan dalam penelitian ini mengatakan bahwa:

“HP sudah sangat mempengaruhi perilaku anak saya, dia makin senang sendiri dari pada kumpul sama keluarga, karena senang main game di HP-nya. Saya juga kadang ga ada waktu untuk dekat sama anak, apalagi bapaknya sibuk kerja. Jadi saya harus bisa cari cara untuk bisa dekat sama anak, biar bisa tau cara dia lepas dari kecaduan game online itu”⁷⁷

Selain itu, menurut Ridwan selaku salah satu anak penggemar *game online mobile legends* yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa:

“Saya kan sudah besar, seharusnya ibu sama bapak kasih banyak kebebasan sama saya dong mbak, kan bukan anak-anak lagi yang harus di atur-atur, tapi kadang memang perlu sih, saya diatur sama mereka biar saya nya bener juga. Tapi orang tua juga harus tau perubahan zaman sekarang, jadi tidak kaku lah untuk ngomong sama anak mengenai hal-hal penting, larang-larang sih boleh tapi jangan semuanya yang saya suka di larang. Apalagi ini kan hanya hal kecil, cuma maen game aja.”⁷⁸

Selanjutnya Rizky, mengatakan bahwa:

“saya pengen orang tua itu bisa mengerti sama keinginan sayasekarang mbak, karna emang main game itu kesukaan saya kalo mau disuruh berhenti langsung ya mana bisa mbak. Kalaupun saya disuruh berhenti pasti butuh waktu mbak ga bisa langsung.”⁷⁹

Berdasarkan beberapa hasil wawancara di atas maka dapat di simpulkan bahwa didalam kehidupan pasti mengarah ke dalam sebuah

⁷⁶ Wawancara pribadi dengan ibu Jumiani dikediamannya, hari Selasa 2 Oktober 2018, pukul 19.00 WIB

⁷⁷ Wawancara pribadi dengan ibu Hayani dikediamannya, hari Senin 8 Oktober 2018, pukul 13.00 WIB

⁷⁸ Wawancara pribadi dengan Bagas dikediamannya, hari Kamis 4 Oktober 2018, pukul 16.30 WIB

⁷⁹ Wawancara pribadi dengan Rizky dikediamannya, hari Sabtu 6 Oktober 2018, pukul 17.00 WIB

perubahan dari waktu ke waktu, itu pun terjadi didalam keluarga khususnya antara orang tua dengan anaknya yang pecandu game online, adanya perubahan dari setiap individu, karena beberapa faktor diantaranya kesibukan orang tua diluar rumah, dan semakin dewasanya anak yang mempengaruhi kedekatan dengan orang tuanya.

Berdasarkan data yang penulis temukan bahwa asumsi dari hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan adalah hal yang wajar dan pasti terjadi antara orang tua dengan anak karena seiring berjalannya waktu. Baxter dan Montgomery mengamati proses atau perubahan suatu hubungan merujuk pada pergerakan kuantitatif dan kualitatif sejalan dengan waktu dan kontradiksi yang terjadi, disepertar mana suatu hubungan yang dikelola.⁸⁰

c. Kontradiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan

Asumsi yang ketiga ini menekankan bahwa kontradiksi atau ketegangan yang terjadi antara dua hal yang berlawanan tidak pernah hilang dan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan.⁸¹ Manusia mengelola ketegangan dan melawan ini dengan cara yang berbeda, tetapi hal ini selalu ada dalam hidup berhubungan. Hubungan antara orang tua dengan anak pecandu game online mobile legends selalu mengandung kontradiksi didalamnya, karena orang tua sangat tidak senang anaknya

⁸⁰Richard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), h.234

⁸¹ *Ibid*, h.238-240

kecanduan game online tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hayani, yang mengemukakan bahwa:

“Siapa yang senang liat anak tiap hari maen game, meding kalau pas waktu senggang. Ini dilakukan tiap saat, kecanduan sekali anak itu. Kita kan pengen nya anak tuh bantu orang tua nya di rumah, udah pada besar, seharusnya dia sadar. Kalo tidak bisa bantu beres-beres rumah, bantu beres-beres keperluan dia sendiri saja, kan baik buat sikap mandiri nya dia nanti. Kita orang tua kan pengen nya anak itu baik dalam segala hal.”⁸²

Selanjutnya Ibu Jamilah selaku informan mengemukakan bahwa:

“saya tidak mau pusing dek, ngeliat anak yang sudah jadi pecandu game ya saya biarin saja, turutin apa keinginan dia kadang diatur juga tidak pernah didengar jadi saya beri kebebasan buat dia untuk main game.”⁸³

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Ibu Linda selaku informan:

“anak kalau sudah jadi pecandu game pasti susah untuk diatur dan dilarang-larang jadi suka-suka anak selagi dia tidak minta yang aneh-aneh. Saya bebasin anak untuk main game, saya juga sudah capek sama kerjaan rumah ditambah lagi anak kerjanya main game terus.”⁸⁴

Ibu Jamilah selaku informan orang tua dari anak pecandu *game online mobile legends* mengatakan bahwa:

“saya tidak memberi batasan kepada anak waktu main game, karena saya tau kalau saya larang pasti dia marah dan ngambek, jadi saya biarkan saja dia bermain game supaya anak tidak ngambek .”⁸⁵

Selanjutnya, Abdul selaku salah satu anak penggemar game online *mobile legends* yang menjadi informan mengemukakan bahwa:

⁸² Wawancara pribadi dengan ibu Hayani dikediamannya, hari Senin 8 Oktober 2018, pukul 13.00 WIB

⁸³ Wawancara pribadi dengan ibu Naisya dikediamannya, hari Kamis 4 Oktober 2018, pukul 14.00 WIB

⁸⁴ Wawancara pribadi dengan ibu Linda dikediamannya, hari Rabu 10 Oktober 2018, pukul 16.00 WIB

⁸⁵ Wawancara pribadi dengan ibu Jamilah dikediamannya, hari Rabu 10 Oktober 2018, pukul 16.00 WIB

“pertentangan pasti ada mbak, kalau orang tua saya sih lebih ngebebasin saya mbak gak ada aturan-aturan yang melarang saya untuk main game. Karna ibu tau apa yang saya inginkan, saya emang suka main game jadi ibu kasih aku kebebasan buat main game.”⁸⁶

Berdasarkan dengan uraian hasil wawancara di atas maka data yang penulis dapatkan dan dianalisis bahwa dalam suatu hubungan antara orang tua dengan anak, suatu kontradiksi atau ketegangan adalah hal yang biasa, ini karena mempunyai pemikiran yang berbeda beda sehingga kontradiksi tidak dapat terelakan atau tidak bisa dihindarkan, yang terpenting orang tua mengetahui bagaimana cara mengurangi dan mengatasi kontradiksi meupun ketegangan yang terjadi dalam keluarga. Hal diatas mirip dengan pola komunikasi *permissive* (membebaskan) ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak. Dalam hal ini orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk memenuhi keinginannya yaitu bermain game tanpa memberikan batasan-batasan untuk melakukan hal tersebut.

d. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan Kontradiksi dalam Suatu Hubungan

Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan konradiksi-kontradiksi dalam hubungan. Peran komunikasi adalah untuk memberikan solusi dan penyelesaian atas suatu masalah dalam hubungan antara orang tua dengan anak yang pecandu *game online mobile legends*. Seringnya terjadi ketegangan antara orang tua dengan anak pecandu game

⁸⁶ Wawancara pribadi dengan Abdul dikediamannya, hari Minggu 7 Oktober 2018, pukul 11.00 WIB

online tersebut disinilah peran orang tua dalam mengelola atau menegosiasikan kontradiksi yang terjadi didalam keluarga. Sebagaimana yang dikatakan oleh ibu Rahma selaku informan dalam penelitian ini, mengemukakan bahwa:

“Saya tau, kondisi anak yang memang udah suka maen game tidak bisa di stop langsung seketika, kita arahkan saja dengan memberikan dia pilihan. Boleh man game berapa jam asal dia mau belajar juga dan waktunya sholat dia harus sholat, waktunya makan dia harus sama-sama makan. Harus tau diri lah, walaupun saya kasih waktu buat main game, itu sih cara saya ngelola waktu anak untuk maen game, dek.”⁸⁷

Selain itu, menurut Ridwan selaku salah satu penggemar *game online mobile legends* yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa:

“Yah paling saya disuruh batasin maen gamenya, jangan terlalu lama, inget sholat dan saya juga disuruh anter adek-adek ketempat saudara juga, agak males sih, tapi yah mau gimana lagi, dari pada saya tidak dikasih uang buat pulsa atau maen game.”⁸⁸

Ibu Lilis yang menjadi informan dalam penelitian ini dengan mengemukakan bahwa:

“Tidak banyak cara yang saya lakukan untuk mengatasi anak yang kecanduan maen game. Cukup ikutin aja maunya anak itu apa, dan tinggal kita batasi saja waktunya, simple kan. Jadi kita sama dapat solusinya.”⁸⁹

Ibu Uleng, selaku informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“saya selalu terbuka untuk banyak hal, terutama untuk hal main game online ini. saya selalu memberikan arahan dan nasehat sama anak saya, dan membuat kesepakatan bersama seperti ada jam jam dimana dia

⁸⁷ Wawancara pribadi dengan Ibu Rahma dikediamannya, hari Kamis 27 September 2018, pukul 15.00 WIB

⁸⁸ Wawancara pribadi dengan Ridwan dikediamannya, hari Selasa 2 Oktober 2018, pukul 20.00 WIB

⁸⁹ Wawancara pribadi dengan Ibu Lilis dikediamannya, hari Kamis 4 Oktober 2018, pukul 15.00 WIB

harus menjalankan kewajiban dia sebagai anak dan kapan dia main game.”⁹⁰

Dilihat hasil dari wawancara diatas bahwa orang tua memiliki sikap keterbukaan dengan anak dimana orang tua memberikan arahan dengan cara berkomunikasi dengan anaknya secara intim. Dimana proses keterbukaan disini orang tua memberikan arahan supaya anak bisa mengontrol dirinya pada saat bermain *game online mobile legends*. Sehingga pola komunikasi yang digunakan oleh orang tua tersebut merupakan pola komunikasi demokratis ditandai dengan sikap yang terbuka dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. Dengan memberikan kebebasan berpendapat dan membuat aturan-aturan yang disepakati bersama dan memberikan saran atau nasehat kepada anak.

Berkenaan dengan beberapa uraian di atas maka penulis mendapatkan data bahwa komunikasi adalah salah satu cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah kontradiksi ini. Orang tua harus berkomunikasi tentang bahayanya bermain game secara terus menerus dengan anak remajanya, dan dapat memberikan penjelasan secara tepat sehingga anak dapat dimenegerti dan menerima informasi tentang tersebut didalam kehidupan dengan baik. Komunikasi yang baik dan berjalan lancar diharapkan dapat mengatasi perilaku yang salah pada salah satunya perilaku penyimpangan dengan bermain game secara terus menerus dikalangan remaja. Dengan komunikasi bisa memberikan solusi bahkan

⁹⁰ Wawancara pribadi dengan Ibu Uleng dikediamannya, hari Minggu 7 Oktober 2018, pukul 10.00 WIB

menyelesaikan suatu masalah. Peran orang tua disini sangat penting dalam mengelola maupun menegosiasikan kontradiksi yang terjadi dalam hubungan antar orang tua dengan anaknya yang pecandu *game online mobile legends*.

Komunikasi interpersonal mempunyai peranan penting dalam keluarga karena tersampainya pesan dengan baik atau tidak tergantung dari cara komunikasi interpersonal anak dengan orang tua ataupun sebaliknya. Karena fungsi dari komunikasi interpersonal adalah meningkatkan hubungan insan, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain.⁹¹ Menurut Yusuf pola komunikasi orang tua ada 3, yaitu:

1. Pola komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan keinginan anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku, cenderung emosional dan bersikap menolak. Untuk mengetahui berapa banyak orang tua yang menggunakan pola komunikasi otoriter yang terjadi dalam hubungan

⁹¹Anita Trisiah, *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak*, (Palembang: NoerFikri Offset, 2015), h. 9

orang tua dan anak pecandu game online mobile legends bisa dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 6

Orang tua melarang anak bermain game online mobile legends

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya pernah melarang	2	20%
2	Ya, saya kadang melarang	1	10%
3	Saya tidak pernah melarang	7	70%
	Jumlah	10	100%

Tabel 4.7

Orang tua memberikan hukuman kepada anak

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya pernah memberikan hukuman	2	20%
2	Ya, saya kadang memberikan hukuman	1	10%
3	Saya tidak pernah memberikan hukuman	7	70%
	Jumlah	10	100%

Tabel 4.8

Orang tua menyuruh dan memberikan perintah dengan tegas dan keras kepada anak

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya pernah menyuruh	2	20%

2	Ya, saya kadang meneyuruh	1	10%
3	Saya tidak pernah menyuruh	7	70%
	Total	10	100%

Tabel 4.9

Orang tua mengawasi anak ketika bermain game online

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya pernah mengawasi	2	20%
2	Ya, saya kadang mengawasi	1	10%
3	Saya tidak pernah mengawasi	7	70%
	Jumlah	10	100%

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa 3 orang tua (30%) yang menggunakan pola komunikasi otoriter sedangkan 7 orang tua (70%) tidak menggunakan pola komunikasi otoriter. Pola komunikasi otoriter yang ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan keinginan dan kemahuan anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua, karena selain hanya melarang, orang tua dari masing-masing informan di atas, tidak memberikan solusi kepada anak agar anak mau 'betah' di rumah. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa

kompromi, bersikap kaku dan keras, sehingga membuat anak cenderung menunjukkan sikap emosional dan selalu bersikap menolak keinginan orang tuanya.⁹²

Seperti yang dikemukakan oleh ibu Jumiani, selaku informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“iya dek, sering saya larang anak main game di jam-jam tertentu, saat waktu mau belajar, sholat, makan dan kegiatan lainnya itu saya ga bolehin anak saya untuk main game.”

Selain itu ibu Neni mengemukakan bahwa:

“saya kalo sudah ngelarang anak untuk main game yaa harus diturutin tapi kalo dia ngebantah hpnya langsung saya sita ga boleh main selama batas waktu yang saya tentukan.”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Rahma:

“saya tipe orang tua yang tegas dek kalau sama anak jadi saya selalu mengawasi kegiatan anak termasuk dia maen game, kalau saya suruh dia berhenti ya harus berhenti di jam-jam yang sudah saya tentukan.”

Dari hasil wawancara di atas data disimpulkan bahwa ketiga orang tua memiliki cara yang sama untuk mengatasi anak remajanya yang menjadi pecandu *game online mobile legends*. Sehingga anak mau tidak mau harus menuruti apa yang diperintahkan oleh ibunya apabila si anak menolak maka sang anak mendapatkan hukuman dari orang tua tersebut.

⁹²Anita Trisiah, *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak*, (Palembang: NoerFikri Offset, 2015), h. 9

2. Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*)

Pola komunikasi permisif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi permisif atau dikenal pula dengan Pola komunikasi serba membiarkan adalah orang tua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan. Untuk mengetahui berapa banyak orang tua yang menggunakan pola komunikasi permisif yang terjadi dalam hubungan orang tua dan anak pecandu *game online mobile legends* bisa dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10

Orang tua membiarkan anak bermain *game online mobile legends*

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya membiarkan	3	30%
2	Ya, kadang saya biarkan	1	10%
3	Saya tidak membiarkan	6	60%
	Total	10	100%

Tabel 4.11

Orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain *game online mobile legends*

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya beri kebebasan	3	30%

2	Ya, kadang saya bebaskan	1	10%
3	Saya tidak membebaskan	6	60%
	Total	10	100%

Tabel 4.12

Orang tua menuruti keinginan anak untuk bermain *game online mobile*

legends

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya membiarkan	3	30%
2	Ya, kadang saya biarkan	1	10%
3	Saya tidak membiarkan	6	60%
	Total	10	100%

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 10 (100%) orang tua, terdapat 4 (40%) orang tua yang menggunakan pola komunikasi permisif dalam hubungan orang tua dan anak pecandu *game online mobile legends*. Sedangkan 6 (60%) orang tua yang tidak menggunakan pola komunikasi permisif.

Seperti yang dikemukakan oleh ibu Naisyah, selaku informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“iya dek, saya tidak terlalu paham sama yang namanya game online, jadi ya saya biarin saja dia main selagi anak tidak berbuat yang aneh saya biarkan saja dek”

Selain itu ibu Syamsiah mengemukakan bahwa:

“iya dek, saya sih selalu menuruti apa keinginan anak selagi itu bisa saya turuti, anak kan cuma suka main game jadi ya saya bolehin anak buat main game, kalo anak sudah suka yak an susah dek”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Linda:

“saya tidak mau pusing dek jadi terserah sama anak asalkan anak senang dan tidak minta yang aneh-aneh jadi saya maklumi saja, kalau dilarang juga ga bisa, orang dia sukanya main game online ya sudah saya biarin.”

Ibu Uleng juga mengatakan bahwa:

“kalo cuma main game dirumah saya bebasin anak mau main, karena saya juga kadang sibuk sama urusan rumah jadi tidak terlalu memperhatikan selagi anak saya tidak buat repot.”

Dari hasil wawancara di atas data disimpulkan bahwa keempat orang tua memiliki cara yang sama untuk mengatasi anak remajanya yang menjadi pecandu *game online mobile legends*. Dimana keempat orang tersebut lebih memilih membebaskan si anak untuk bermain *game* sehingga si anak dengan leluasa bisa bermain *game online* kapan saja dan dalam jangka waktu yang cukup lama tanpa ada larangan atau batasan untuk bermain *game online* .

3. Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Pola komunikasi orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak. mereka

membuat semacam aturan-aturan yang disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini yaitu orang tua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung. Untuk mengetahui berapa banyak orang tua yang menggunakan pola komunikasi demokratis yang terjadi dalam hubungan orang tua dan anak pecandu *game online mobile legends* bisa dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4.13

Orang tua mengontrol keinginan anak dalam bermain *game online mobile legends*

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya mengontrol	2	20%
2	Ya, kadang saya control	1	10%
3	Saya tidak mengontrol	7	70%
	Total	10	100%

Tabel 4.14

Orang tua bersikap terbuka dengan anaknya

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya terbuka	2	20%
2	Ya, kadang saya terbuka	1	10%
3	Saya tidak terbuka	7	70%
	Total	10	100%

Tabel 4. 15

**Orang tua memberikan nasehat kepada anak tentang baik dan buruk
*game online mobile legends***

No	Pernyataan	Jumlah	Persentase
1	Ya, saya memberikan nasehat	2	20%
2	Ya, kadang saya beri nasehat	1	10%
3	Saya tidak memberi nasehat	7	70%
	Total	10	100%

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 10 (100%) orang tua, terdapat 3 (30%) orang tua yang menggunakan pola komunikasi demokratis dalam hubungan orang tua dan anak pecandu *game online mobile legends*. Sedangkan 7 (70%) orang tua yang tidak menggunakan pola komunikasi demokratis.

Seperti yang dikemukakan oleh ibu Rahma, selaku informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“pasti saya selalu control dek waktu untuk dia kapan main, kapan dia harus berhenti, jadi tidak terus-terusan main game online saja.”

Selain itu ibu Lilis mengemukakan bahwa:

“saya dan anak berusaha untuk selalu terbuka apalagi urusan game ini, cari solusi sama-sama biar anak tidak kecanduan lagi saya maunya anak itu belajar dan tau kewajiban dia sebagai anak bukan malah main game yang tidak ada hasilnya.”

Kemudian ibu Shierly selaku informan mengatakan bahwa:

“anak saya itu dek sering ibu nasehatin kalo main game terus-terusan itu tidak baik buat kesehatan dia juga, karna pengaruh hp itu juga bisa merusak otak anak. pelan-pelan anak akan paham dan ngerti kalau diberi nasihat dengan cara yang baik.”

Dari hasil wawancara di atas data disimpulkan bahwa ketiga orang tua memiliki cara yang sama untuk mengatasi anak remajanya yang menjadi pecandu *game online mobile legends*. Dimana orang tua bisa mengerti dan paham bagaimana untuk mengatasi anak yang sudah kecanduan game online dengan cara memberikan nasihat dan solusi dengan kesepakatan bersama tanpa adanya paksaan sehingga anak mampu menerima dan mengubah perilakunya sendiri.

2. Komunikasi Interpersonal Dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends*

Komunikasi Interpersonal menurut Muhammad yang mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi antara seseorang dengan orang lain atau lebih yang langsung diketahui umpan baliknya.⁹³ Dengan kata lain, komunikasi interpersonal memberikan dampaknya langsung bagi pelaku komunikasinya.

Komunikasi yang digunakan dalam mengatasi pecandu game online mobile legends ialah dengan menggunakan komunikasi

⁹³ Onong Uchjana Effendi, *Kepemimpinan dan Komunikasi*, (Bandung: Mandar Maju, 1992) Cet.ke-6, h.77

interpersonal. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Jumiani yang menjadi informan di penelitian ini, mengemukakan bahwa:

“saya sebagai orang tua sering kali mengingatkan kepada anak saya bahwa game yang terus-terusan ia mainkan itu akan berdampak buruk bagi dirinya, saya mengajak anak untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat. Seperti mengajak anak ke toko buku untuk mengurangi kecanduan bermain game yang berlebihan kepada anak.”⁹⁴

Selanjutnya Ibu Rosma yang juga selaku informan dalam penelitian ini, mengemukakan bahwa:

“cara mengatasinya dengan cara saya membagi waktu si anak agar ia tidak terus menerus bermain game online tersebut, saya masukkan anak ke tempat beberapa bimbel, jadi waktu untuk dia bermain game online berkurang karena kesibukan yang saya beri, sehingga si anak ini lama-kelamaan akan berhenti menjadi pecandu game online.”⁹⁵

Selain itu, Ibu Naisya yang juga selaku informan di penelitian ini, mengatakan bahwa:

“kalo saya pribadi dek mengatasi anak yang sudah menjadi pecandu ini selain saya beri nasihat saya juga selalu kasih tau anak saya agar selalu mengerjakan sholat lima waktu dan itu saya wajibkan dia untuk pergi ke masjid. Selain itu saya memanggil guru ngaji khusus dirumah supaya ini anak tidak sering bermain game, jadi ada waktu-waktu tertentu dimana dia tidak boleh bermain game online.”⁹⁶

Ibu Uleng, yang juga selaku informan di penelitian ini, mengatakan bahwa:

“lebih mengontrol sama apa yang dikerjakan anak terutama main game online, kalo ngerubah perilaku anak yang sudah jadi pecandu itu

⁹⁴ Wawancara pribadi dengan Ibu Jumiani dikediamannya, hari Sabtu 3 November 2018, pukul 15.00 WIB

⁹⁵ Wawancara pribadi dengan Ibu Rosma dikediamannya, hari Minggu 4 November 2018, pukul 10.00 WIB

⁹⁶ Wawancara pribadi dengan Ibu Naisya dikediamannya, hari Minggu 4 November 2018, pukul 15.00 WIB

tidak bisa langsung berhenti jadi pelan-pelan mulai dari mengontrol biar rasa candu untuk main game berkurang.”⁹⁷

Selanjutnya

Dari hasil wawancara diatas dapat dipahami bahwa setiap orang tua dari pecandu game online memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengatasi anaknya yang sudah menjadi pecandu game online. Dimana orang tua memilih cara dengan mengalihkan perhatian si anak agar tidak terlalu fokus dengan bermain game online dengan cara mengajak si anak ke toko buku, memasukan anak di bimbel, dan ada juga yang memberikan pendidikan agama kepada anaknya. Sehingga waktu si anak tidak di proiritaskan hanya untuk bermain game melainkan melakukan hal yang lebih bermanfaat lagi.

Dilihat dari hasil wawancara tersebut pola komunikasi yang digunakan oleh orang tua dalam menghadapi pecandu *game online mobile legends*, pola komunikasi demokratis dimana orang tua lebih mengontrol kegiatan anak melalui pendekatan antar pribadi, orang tua bersikap demokratis pada anak memberi nasihat dan saran dalam mengatasi ketergantungan anak pada *game online mobile legends*.

Menurut Vito, ciri-ciri efektifitas komunikasi interpersonal, antara lain: bersifat dialogis. Komunikasi interpersonal dikatakan bersifat dialogis menunjukkan arti bahwa arus balik komunikasi antara komunikator dengan komunikan terjadi langsung tanggapan dari

⁹⁷ Wawancara pribadi dengan Ibu Uleng dikediamannya, hari Jum'at 5 Oktober 2018, pukul 15.00 WIB

komunikasikan, dan secara pasti mengetahui apakah komunikasinya bersifat positif, negatif, dan berhasil atau tidak.⁹⁸

Sebagaimana diketahui bahwa diantara fungsi komunikasi interpersonal adalah mengubah sikap dan perilaku, serta membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah. Komunikator bisa merubah sikap dan perilaku seseorang dengan melakukan komunikasi yang bersifat dialog secara tatap muka dan bertujuan untuk mempengaruhi komunikannya. Selain itu, membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah, seorang komunikator bisa membantu untuk menyelesaikan masalah yang sedang terjadi atau dialami seseorang seperti halnya dengan orang tua yang mencoba untuk mengatasi permasalahan anaknya yang menjadi pecandu *game online mobile legends*.

B. Faktor Penghambat dan Pendukung yang Mempengaruhi Proses Komunikasi Interpersonal Orang tua terhadap Anak Pecandu *Game Online Mobile Legends*

Proses komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online mobile legends* pastinya memiliki hambatan dan dorongan, diantara hambatan dan dorongan yang dihadapi dalam komunikasi interpersonal dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* ialah keterbatasan waktu dan kultur (budaya). Berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang memenuhi kriteria penulis, ada

⁹⁸ Heri Zan Pieter, *Pengantar Ilmu Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan*, (Jakarta: Kencana 202), h. 101

beberapa faktor penghambat dan pendukung dalam proses komunikasi interpersonal orang tua terhadap pecandu *game online mobile legends*:

1. Faktor Penghambat

a. Keterbatasan waktu

Faktor keterbatasan waktu yang dimaksud adalah kurangnya waktu orang tua berkomunikasi dengan anaknya dikarenakan orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga ia tidak memiliki waktu banyak untuk bisa berkomunikasi intens dengan anaknya. Seperti halnya yang dikatakan oleh ibu Jumiani:

“hambatan saya itu karena sibuk dek, saya kan kerja pergi pagi pulang sore belum lagi mau istirahat karena capek seharian kerja, jadi waktu untuk komunikasi sama anak itu sangat kurang. Kadang pengen biar bisa komunikasi sama anak tapi kadang anak saya juga sibuk sama game dia.”⁹⁹

Keterbatasan waktu yang di alami orang tua orang tua inilah yang menjadi penyebab komunikasi antara orang tua dengan anak terjadi kurang efektif.

b. Kultur (Budaya)

Faktor kultur (budaya) yang dimaksud adalah semakin majunya teknologi pada jaman sekarang di masa era global yang memudahkan anak untuk mengakses internet, karena pada jaman dahulu internet belum ada tidak seperti sekarang si anak sudah mengenal gadget yang difasilitasi dengan fitur-fitur yang canggih. Ibu Rosma mengatakan bahwa:

⁹⁹ Wawancara pribadi dengan Ibu Jumiani dikediamannya, hari Sabtu 3 November 2018, pukul 15.00 WIB

“anak kalau sudah kenal yang namanya hp/handphone itu susah buat dinasehatin, apalagi hp sekarang sudah canggih-canggih jadi si anak lebih tertarik sama hp, kalau diajak ngomong juga sambil main hp kan itu tidak sopan.”¹⁰⁰

Ibu Rosma selaku orang tua yang mengeluh karena ketika anak sudah mengenal gadget/handphone. Ketika seorang anak sudah kecanduan maka orang tua sulit untuk melarangnya. Maka dari itu orang tua perlu memberikan edukasi terhadap anak tentang baik dan buruknya suatu yang sedang ia gemari. Dan inilah yang menjadi faktor penghambat dalam proses komunikasi dimana orang tua tidak begitu paham dengan kemajuan teknologi sekarang berbeda dengan anak yang lebih mengerti dan lebih mengikuti kemajuan teknologi.

c. Lingkungan

Faktor lingkungan dimana lingkungan sangat mempengaruhi setiap perilaku dan tingkah anak, karena pengaruh lingkungan anak yang buruk akan berdampak negative pada anak itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh ibu Naisya yang mengatakan bahwa:

“mungkin karena temen anak yang rata-rata hobinya main game, jadi anak saya ikut-ikutan jadi candu main game. Jadi saya susah kalau mau ngedidik anak karena itu tadi lingkungan yang kurang baik anak jadi suka melawan kalau dibilangin, kalau dilarang ngambek. Kalau seperti itu saya juga bingung mau gimana lagi.”¹⁰¹

Dari hasil wawancara diatas dapat dilihat faktor penghambat ialah faktor lingkungan. Orang tua kesulitan dalam mendidik dan mengajar anak, karena dari lingkungan yang kurang baik akan berdampak buruk

¹⁰⁰ Wawancara pribadi dengan Ibu Rosma dikediamannya, hari Minggu 4 November 2018, pukul 10.00 WIB

¹⁰¹ Wawancara pribadi dengan Ibu Naisya dikediamannya, hari Minggu 4 November 2018, pukul 15.00 WIB

bagi perkembangan anak. Dalam hal ini orang tua bertanggung jawab dalam mendidik anak orang tua harus bisa membentengi anak dengan ilmu agama dan juga ilmu yang lainnya, agar ketika di luar anak bisa membatasi diri untuk melakukan hal-hal yang tidak baik. Hal ini sesuai dengan firman Allah ‘Azza wa Jalla, Surah At-Tahrim ayat 6:

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

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”¹⁰² (QS At-Tahrim ayat 6)

Dijelaskan dalam firman-Nya, bahwa kita harus memelihara keluarga dari urusan dunia dan akhirat berlandaskan ajaran al-Qur’an dan As-Sunnah. Tidak hanya orang tua yang bertanggung jawab atas pemeliharaan keluarga terhadap anak, tetapi juga anak memegang tanggung jawab terhadap orang tua dan saudara-saudaranya. Karena

¹⁰² *Al-Qur’an Tajwid dan Terjemah Surah At-Tahrim ayat : 6* (Jakarta Timur: Magfirah Pustaka, 2006), h.560.

mengingat anak mempunyai kewajiban untuk tidak mendurhakai orang tua.

2. Faktor Pendukung

a. Persepsi Interpersonal

Faktor pendukung salah satunya Persepsi Interpersonal maksudnya adalah memberikan makna terhadap stimuli indrawi yang berasal dari komunikasi (anak) yang berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan yang disampaikan oleh orang tua bersifat simple mudah di mengerti bahasa yang digunakan juga yang mudah dipahami dan tidak berbelit-belit. Sehingga anak bisa mengerti dan memudahkan anak untuk menerima pesan-pesan yang disampaikan oleh orang tuanya. Seperti halnya yang dikatakan oleh Ibu Naisya selaku informan yang mengatakan bahwa:

“kemudahannya ya saya lebih kepada intinya langsung dek, saya sampaikan ke anak kalau sesuatu yang berlebihan itu tidak baik, lakukan kegiatan yang lebih bermanfaat saja seperti belajar atau olahraga daripada harus menghabiskan waktu bermain game saja, kalau sesekali boleh. Anak kalau kita kasih tau dengan cara yang tepat pasti dia bisa mengerti, tapi kalau kita salah menyampaikan maka si anak tidak akan mendengarkan apa yang kita ucapkan.”¹⁰³

Orang tua memiliki cara yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesan kepada anak remajanya. Dengan menggunakan pendekatan bahasa yang santun dan mudah dimengerti anak mampu memahami dan menerima apa yang disampaikan oleh orang tuanya. Dalam hal ini orang tua bisa mengarahkan anak dan memberikan pengaruh yang baik

¹⁰³ Wawancara pribadi dengan Ibu Naisya dikediamannya, hari Minggu 4 November 2018, pukul 15.00 WIB

dalam mengatasi anak pecandu *game online* tersebut. Sebagai orang tua harus lebih bisa komunikatif pada saat sedang berkomunikasi dengan anaknya. Sehingga anak bisa memberikan respon yang positif.

b. Hubungan Interpersonal

Orang tua memberikan rasa saling percaya satu sama lain sehingga hubungan hubungan yang terjalin antara si anak dan orang tua berjalan dengan baik, dari hubungan yang baik akan memunculkan sikap terbuka satu sama lain. Seperti halnya yang dikatakan oleh ibu Rosma mengatakan bahwa:

“saya tipe orang tua yang terbuka dalam segala hal jadi saya berusaha sebisa mungkin untuk berkomunikasi dengan anak ketika ingin menyampaikan sesuatu saya lebih dulu mengeluarkan segala unek-unek. Dari situ saya kasih kesempatan anak juga melakukan hal yang sama jadi anak bisa bersikap terbuka, saya sebagai orang tua jadi lebih mudah untuk memberikan dia masukan dan nasihat.”¹⁰⁴

Ibu Rosma mengatakan sebagai orang tua ia selalu terbuka dengan anak dan berusaha sebisa mungkin untuk melakukan komunikasi yang baik kepada anak, ketika anak merasa nyaman otomatis anak akan bersikap lebih terbuka dengan orang tua. Berbeda ketika orang tua yang cenderung tertutup yang bersikap kurang peduli sama anak, dan itu berpengaruh kepada anak yang juga enggan untuk bersikap terbuka dengan orang tua.

¹⁰⁴ Wawancara pribadi dengan Ibu Rosma dikediamannya, hari Minggu 4 November 2018, pukul 10.00 WIB

c. Konsep Diri

Konsep diri adalah pandangan dan perasaan seseorang tentang dirinya. Dalam mempermudah pada saat proses komunikasi maka orang tua harus memiliki pandangan yang positif. Dimana orang tua disini akan mampu mengatasi masalah, mampu memperbaiki dan berusaha untuk mengubah perilaku anak pecandu game online. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Jumiani selaku informan mengatakan bahwa:

“saya selalu menyampaikan pesan yang baik untuk anak beserta contoh-contoh yang nyata, seperti dampak yang terjadi sama anak yang menjadi pecandu, sehingga anak percaya dengan pesan yang saya sampaikan. Saya sebagai orang tua harus punya pandangan yang positif, orang tua yang baik akan memberikan yang terbaik untuk anaknya”¹⁰⁵

Seperti yang dikatakan Ibu Jumiani pesan yang baik itu disampaikan dengan contoh nyata seperti dampak buruk yang terjadi pada anak pecandu game online, sehingga anak bisa percaya apa yang disampaikan orang tuanya tersebut memang benar adanya. Dengan adanya kepercayaan antara anak dan orang tua maka akan berdampak positif dan memiliki pengaruh yang positif bagi anak terhadap apa yang dikatakan orang tuanya.

¹⁰⁵ Wawancara pribadi dengan Ibu Jumiani dikediamannya, hari Sabtu 3 November 2018, pukul 15.00 WIB

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan Uraian dan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Pola komunikasi orang tua dengan anak remaja pecandu *game online mobile legends* ada tiga pola komunikasi yaitu pola komunikasi otoriter, pola komunikasi membebaskan (*permissive*), dan pola komunikasi demokratis. Pola komunikasi yang dipakai oleh orang tua terhadap anak remaja dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* adalah pola komunikasi demokratis, dimana orang tua bersikap lebih mengontrol kegiatan anak melalui pendekatan antar pribadi.
- 2) Ada beberapa faktor penghambat komunikasi *interpersonal* antara orang tua dan anak. Adapun faktor penghambat antara lain : Faktor keterbatasan waktu, lingkungan dan kultur (budaya). Sedangkan faktor pendukung yaitu: Persepsi interpersonal, konsep diri dan hubungan *interpersonal*.

B. Saran

1. Kepada orang tua dengan anak remaja pecandu game online “*Mobile Legends*”, disarankan agar orang tua meningkatkan kualitas pendekatan serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi kepada anak agar anak lebih cepat dalam menerima

informasi yang disampaikan orang tua tentang bahaya kecanduan bermain *game*

2. Untuk orang tua juga seharusnya memberi solusi yang tepat dan memberi jalan keluar kepada anak remajanya agar anak tidak kecanduan pada *game*, dengan cara dan pendekatan yang lebih baik
 3. Untuk anak juga seharusnya mengisi waktu dengan hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat, misalnya dengan ikut kegiatan eskul disekolah, ikatan remaja masjid atau musholla, sehingga waktu yang digunakan lebih bermanfaat dari pada hanya bermain *game online* berjam-jam.
- 3) Pola komunikasi otoriter adalah orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan keinginan anak. Pola komunikasi membebaskan (*permissive*) adalah memberikan kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi demokratis adalah orang tua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Fauzi.2015. *Pengaruh Komunikasi Interpersonal antara Dosen dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa*”. *Jurnal Pekommas*, Vol. 18 No. 1, April, Aceh Darussalam
- Asnawir dan Ustman, Basyirudin. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta:Ciputat Press
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Kencana
- Departemen Agama RI. 2006. *Al-Qur’an Tajwid dan Terjemah Surah At-Tahrim ayat : 6* Jakarta Timur: Maghfirah Pustaka
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Dwi Santoso, Yohannes Rikky.2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*, *Jurnal Humaniora*, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni: Bina Darma
- Harapan, Edi dkk. 2014. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Khairani, Drs.H. Mamun. 2015. *Psikologi Komunikasi dalam Pembelajaran* , Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Marzuki . 2015. *Pendidikan Karakter Islam*, Jakarta: AMZAH
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Muhammad, Arni. 2014. *Komunikasi Organisasi*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nor, Rohinah M. 2009. *Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia*, Jakarta: Katahati
- Pieter ,Heri Zan. 2012. *Pengantar Komunikasi & Konseling dalam Praktik Kebidanan*, Jakarta: Kencana
- Pratama, Herdiansyah. 2011. *Pola Hubungan Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Terhadap Motivasi Berprestasi Pada Anak*, Skripsi, (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)

- Sarwono, Sarlito Wirawan.2006. *Psikologi Prasangka Orang Indonesia*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Soyomukti, Nurani.2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*,Jogjakarta:Ar-ruzz Media
- Sumadiria, A.S Haris. 2019. *Sosiologi Komunikasi Massa*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Trisiah, Anita. 2015. *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak*, Palembang: NoerFikri Offset
- Wibowo ,Heru. 2009. *Hubungan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Dengan Altruisme Pada Remaja*, Skripsi, (Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)
- Wibowo, Agus. 2013. *Pendidikan Karakter Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Grasindo
- Yusnita, Fitria. 2009. SKRIPSI S1: *Hubungan Antara Intesitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja*
- Zahari. 2009. *Peranan Komunikasi Interpersonal Pimpinan Redaksi Terhadap Motivasi Kerja Wartawan (Studi Pada Koran Harian Umum Beritapagi Palembang)*, Skripsi, (Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang

PEDOMAN WAWANCARA
POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA TERHADAP ANAK
REMAJA DALAM MENGATASI PECANDU *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
DI KOMPLEK KENTEN AZHAR KELURAHAN KENTEN KECAMATAN
TALANG KELAPA BANYUASIN

Informan : Orang tua dan Anak Remaja Pecandu *Game Mobile Legends*
Jenis Wawancara : Wawancara mendalam (Indepth Interview)
Waktu wawancara : Tanggal 2018. Jam: Wib

1. Pernahkah ibu mengalami ketegangan dengan anak anda, kaitannya dengan aktivitas anak dalam bermain game?
2. Apakah anda selama ini menyadari adanya perubahan, terkait hubungan orang tua dengan anak yang tingkat kedekatan akibat adanya aktivitas anak dalam bermain game?
3. Apa yang anda inginkan untuk melakukan sesuatu terhadap anak yang telah kecanduan main game?
4. Adakah peran anda dalam mengelola atau menegosiasikan keadaan ini terhadap anak agar pola interaksi berjalan dengan baik lagi?
5. Apakah pernah anda melarang anak bermain game online?
6. Apakah pernah anda memberi hukuman kepada anak?
7. Apakah anda mengawasi anak ketika sedang bermain game online?
8. Apakah anda pernah bersikap keras dan tegas kepada anak?
9. Apakah anda membiarkan anak bermain game online?
10. Apakah anda memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain game online?
11. Apakah anda menuruti keinginan anak untuk bermain game online?
12. Apakah anda mengontrol keinginan anak untuk bermain game online?
13. Apakah anda bersikap terbuka dengan anak?
14. Apakah anda memberikan nasehat kepada anak anda mengenai baik dan buruk game online?
15. Bagaimana anda sebagai orang tua berkomunikasi dengan anak dalam mengatasi anak yang telah menjadi pecandu game online?
16. Apakah yang menjadi hambatan anda ketika berkomunikasi dengan anak?
17. Apakah yang menjadi kemudahan anda ketika berkomunikasi dengan anak?

1. Pernahkah anda mengalami ketegangan dengan orang tua, kaitannya dengan aktivitas anda yang telah kecanduan bermain game?
2. Apakah anda menginginkan adanya perubahan, terkait hubungan orang tua dengan anda?
3. Ketika terjadi pertentangan di antara anda, apa yang sering orang tua anda lakukan untuk mengendalikan anda yang telah kecanduan main game?
4. Biasanya apa yang dilakukan oleh orang tua untuk menegosiasikan keadaan ini terhadap anda agar pola interaksi berjalan dengan baik?
5. Apakah saat ini terjadi proses keterbukaan atau tertutupan dalam proses komunikasi antara anda dengan orang tua?
6. Apakah orang tua pernah melarang bermain game online?
7. Apakah orang tua pernah memberi hukuman kepada anda?
8. Apakah orang tua mengawasi anda ketika sedang bermain game online?
9. Apakah aorang tua pernah bersikap keras dan tegas kepada anda?
10. Apakah orang tua membiarkan anda bermain game online?
11. Apakah orang tua memberikan kebebasan kepada anda untuk bermain game online?
12. Apakah orang tua menuruti keinginan anda untuk bermain game online?
13. Apakah orang tua mengontrol keinginan anda untuk bermain game online?
14. Berapa lama anda memiliki kecenderungan untuk bermain game online setiap harinya?
15. Apa yang menarik perhatian anda untuk selalu memainkan game online mobile legends?
16. Apakah yang menjadi hambatan anda ketika berkomunikasi dengan orang tua?
17. Apakah yang menjadi kemudahan anda ketika berkomunikasi dengan orang tua?

Data Para Informan sebagaimana terlampir dalam tabel berikut:

Tabel 1
Informan Penelitian (Orang Tua)

No	Nama Informan	Umur	Pekerjaan	Jumlah Anak
1	Ibu Jumiani	43 thn	Wiraswasta	3
2	Ibu Naisya	55 thn	IRT	3
3	Ibu Rosmala Dewi	58 thn	Pegawai Swasta	2
4	Ibu Lilis	45 thn	Pegawai Swasta	5
5	Ibu Jamilah	49 thn	Pegawai Swasta	1
6	Ibu Rahma	52 thn	IRT	7
7	Ibu Linda	53 thn	IRT	4
8	Ibu Nenih	55 thn	IRT	2
9	Ibu Hayani	57 thn	Wiraswasta	4
10	Ibu Uleng	59 thn	IRT	6

Tabel 2
Informan Penelitian (Anak Remaja)

No	Nama Informan	Umur	Status	Anak Ke-
1	Bagas Saputra	16 thn	Pelajar SMK	3
2	Mardiana	17 thn	Pelajar SMA	3
3	Abdul Rasyid	17 thn	Pelajar SMK	2
4	Muhammad Ridwan	16 thn	Pelajar SMK	5
5	Rizky Pratama	16 thn	Pelajar SMA	1
6	Devin Pranata	18 thn	Pelajar SMA	5
7	Lusiana	17 thn	Pelajar SMA	3
8	Novita Sari	17 thn	Pelajar SMA	2
9	Yuni Sarah	16 thn	Pelajar SMA	3
10	Rodianti	16 thn	Pelajar SMA	4

LAMPIRAN DOKUMENTASI FOTO-FOTO PENELITIAN



Wawancara dengan Ibu Naisyah dan Rizky



Wawancara dengan Ibu Jumiani dan Ridwan



Wawancara dengan Ibu Lilis dan Novita



Wawancara dengan Ibu Shierly dan Yuni



Wawancara dengan Ibu Rahma dan Lusi



Wawancara dengan Ibu Rosma dan Mardiana

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Delvikarani
 Nim : 14510012
 Fakultas / Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Judul Skripsi : Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Desa Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin
 Pembimbing I : Dra. Choiriyah, M.Hum

No	Tanggal	Hal Yang Dikonsultasikan	Saran-saran	Paraf
1)	15-8-2018	Bab I / II	- Baca konsep / hasil Penelitian tentang Pola Komunikasi Interpersonal - Fahami teori yang digunakan. - Fahami bagaimana aplikasi teori ke penelitian.	U
2)	3-9-2018	Bab I	- Fahami Lagi Pola Komunikasi. ACC.	U
3)	13-9-2018	Bab II	ACC.	U
4)	17-9-2018	Daftar wawancara	ACC. Pedoman wawancara.	U
5)	1-11-2018	Bab III	ACC lanjut Bab III	U
6)	2	Bab IV	Perbaiki	U
7)	27-11-2018	Bab IV	Perbaiki cara menginterpretasikan data	U

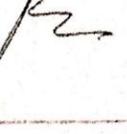
LEMBAR KONSULTASI

Nama : Delvikarani
 Nim : 14510012
 Fakultas / Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Judul Skripsi : Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Desa Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin
 Pembimbing I : Dra. Choiriyah, M.Hum

No	Tanggal	Hal Yang Dikonsultasikan	Saran-saran	Paraf
8)	6-12-18	Bab IV Hj.	Tambah data Hj. Pecandu game online	<i>[Signature]</i>
9)	10-12-18	Bab IV. tambah data pecandu.	Acc -	<i>[Signature]</i>
10)	13-12-18	Bab V	Acc	<i>[Signature]</i>

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Delvikarani
 Nim : 14510012
 Fakultas / Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Judul Skripsi : Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Desa Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin
 Pembimbing II : Hidayat, S.Ag, M.Hum

No	Tanggal	Hal Yang Dikonsultasikan	Paraf
1.	Rabu 8-8-2018	Penyusunan SK Perencanaan dan proposal / Bab I	
2.	Senin 13-8-2018	Pertemuan Bebeang Apple tulisan dalam Bab I, layout Bab II	
3.	Senin 20-8-2018	Ace Bab I dan revisi Bab II	
4	Selasa 28-8-2018	Pertemuan Bebeang print surat, Letter, Tempi	
5	Kamis 30-8-2018	Ace Bab II untuk layout pedoman wawancara	
6	Selasa 4-9-2018	Pertemuan kisi-kisi pertanyaan Penelitian	
7.	Rabu 5-9-	Ace kisi-kisi pertanyaan Penelitian	

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Delvikarani
 Nim : 14510012
 Fakultas / Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Judul Skripsi : Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kentenm Azhar Desa Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin
 Pembimbing II : Hidayat, S.Ag, M.Hum

No	Tanggal	Hai Yang Dikonsultasikan	Paraf
8	Rabu 24-10-18	Perubahan Bab III & IV Untuk & Koreksi	
9	Kamis 25-10-18	Perbaikan Bab III (Tambahkan data yang diperlukan)	
10	Senin 29-10-18	Ace Bab III untuk & lanjutkan ke Bab IV & V	
11	Jum'at 2-11-18	Penyempurnaan analisis bab IV dengan data-data akurat dan ditil Al-Qur'an / Hadis, Buku Pendukung.	
12	Senin 12-11-18	Ace Bab IV, lanjut ketegori & Akutali.	
13	Kamis 22-11-18	Ace Keseluruhan Bab dan Lampiran untuk segera menanggapi	

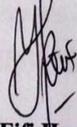
DAFTAR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Delvikarani
Nim : 14510012
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.

NO	PERBAIKAN
1	Latar Belakang ditambahkan hasil observasi
2	Abstrack penulisan, permasalahan dan kesimpulan
3	Kegunaan penelitian ditambah secara akademis
4	BAB IV ditambahkan data penjelasan
5	Daftar Pustaka diganti buku dan pengarang

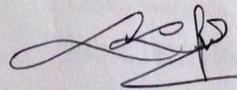
Palembang, Februari 2019

PENGUJI I



Dr. Fifi Hasmawati, S.E., M.Si.
NIP. 197007261992032001

PENGUJI II



Lenna Marianti, M.Pd
NIDN. 202111901

Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Penjilidan Skripsi

**Kepada Yth
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Palembang**

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Bersamaan dengan surat keterangan ini, kami memberitahu bahwa setelah mengadakan pemeriksaan serta perbaikan seperlunya sesuai dengan kebutuhan, maka kami berpendapat bahwa skripsi:

Nama : Delvikarani
NIM : 14510012
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.

Telah memersetujui untuk dilakukan penjilidan berdasarkan atas ketentuan yang berlaku. Demikianlah surat keterangan ini dibuat, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Palembang, Februari 2019

Penguji I



**Dr. Fifi Hasmawati, S.E., M.Si.
NIP. 197007261992032001**

Penguji II



**Lenna Marianti, M.Pd
NIDN. 202111901**

PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
NOMOR : 104 TAHUN 2018

TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S.1)
BAGI MAHASISWA TINGKAT AKHIR FAKULTAS DAKWAH
UIN RADEN FATAH PALEMBANG

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG.

- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengakhiri Program sarjana (S1) bagi Mahasiswa, maka perlu ditunjuk *Tenaga ahli sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing kedua* yang bertanggung jawab dalam rangka penyelesaian Skripsi Mahasiswa.
2. Bahwa untuk lancarnya tugas pokok itu, maka perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan (SKD) tersendiri. Dosen yang ditunjuk dan tercantum dalam SKD ini memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat : 1. Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 tentang Pendidikan tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama RI No. 53 Tahun 2015 tentang Organisasi dan tata kerja Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang;
4. Keputusan Menteri Agama RI No. 62 tahun 2015 tentang statuta UIN Raden Fatah Palembang;
5. Keputusan Menteri Agama RI No. 27 Tahun 1995 tentang Kurikulum Nasional Program Sarjana (S1) Universitas Islam Negeri;
6. Keputusan Menteri Agama RI No. 232 Tahun 1991 yang telah disempurnakan dengan Keputusan Menteri Agama No. 298 Tahun 1993.

MEMUTUSKAN

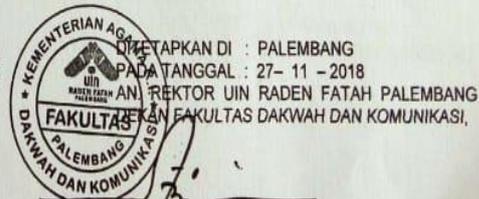
MENETAPKAN

- Pertama : Menunjuk sdr. : 1. Dra. Choiriyah, M.Hum NIP : 19620213 199103 2 001
2. Hidayat, S.Ag, M.Hum NIP : 19700116 199603 1 002

Dosen Fakultas Dakwah UIN Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Kedua Skripsi Mahasiswa :

Nama : **DELVI KARANI**
NIM/Jurusan : 14510012 / Komunikasi dan Penyaiaran Islam
Semester/Tahun : Ganjil / 2018 - 2019
Judul Skripsi : Pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak remaja dalam mengatasi pecandu game online mobile legends di komplek kenten azhar kelurahan kenten kecamatan talang kelapa Banyuasin.

- Kedua : Berdasarkan masa studi tanggal 30 bulan Juli Tahun 2019.
ketiga : Keputusan ini mulai berlaku satu tahun sejak tanggal ditetapkan dan akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.



KUSNADI

TEMBUSAN :

1. Rektor UIN Raden Fatah Palembang ;
2. Ketua Jurusan KPI/BPI / Jurnalistik Fakultas Dakwah UIN - RF Palembang ;
3. Mahasiswa yang bersangkutan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Nomor : B. 887/Un.09/V.1/PP.00.9/09/2018
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Penelitian
An. Delvikarani

25 September 2018

Kepada Yth.
Lurah Kelurahan Kenten
Kecamatan Talang Kelapa
Kab. Banyuasin

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan penulisan karya ilmiah berupa skripsi/makalah mahasiswa kami;

Nama : Delvikarani
Smt / Tahun : IX / 2018-2019
NIM / Jurusan : 14510012 / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Alamat : Jl. Melaburi. No.20. Blok 4E.
Judul : *Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.*

Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan untuk dapat memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di lingkup wilayah kerja Bapak sehingga memperoleh bahan bahan yang diperlukan.

Demikianlah, harapan kami dan atas segala bantuan serta perhatian bapak, kami haturkan terima kasih.



Dekan

Kusnadi, MA
NIP. 197108192000031002

Knowledge, Quality & Integrity

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Delvikarani
Alamat : Komplek Kenten Azhar Permai Blok AE. 1
No. 20 Rt. 022 Rw.006 Kelurahan Kenten
Kec. Talang Kelapa, Banyuasin
NIM : 14510012
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : Palembang, 16 Juni 1996
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Warga Negara : Indonesia
No Telp : -

Nama Orang Tua
Ayah : Rusdin
Ibu : Jumiani
Alamat Orang Tua : Komplek Kenten Azhar Permai Blok AE. 1
No. 20 Rt. 022 Rw.006 Kelurahan Kenten
Kec. Talang Kelapa, Banyuasin

Riwayat Pendidikan

Periode			Sekolah	Jurusan
2002	-	2008	SD Negeri 03 Kenten	-
2008	-	2011	SMP Negeri 41 Palembang	-
2011	-	2014	SMA Negeri 14 Palembang	IPS

Hormat Saya,

Delvikarani