

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA BAGI ANAK  
PECANDU GAME ONLINE FREE FIRE DI SDN 056018  
BATANG SERANGAN LANGKAT**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri  
Sumatera Utara Medan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**



**Disusun Oleh :**

**TAUFIK IDRIS**

**NIM : 0105173260**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

**2021**

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA BAGI ANAK  
PECANDU GAME ONLINE FREE FIRE DI SDN 056018 BATANG  
SERANGAN LANGKAT**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam  
Negeri Sumatera Utara Medan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

**Oleh :**

**TAUFIK IDRIS  
0105173260**

**Progam Studi : Ilmu Komunikasi**

**Mengetahui :**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Abdul Rasyid, M.A  
NIDN. 2002046401**

**Dr. Khoirul Jamil M.A  
NIDN. 2004026802**

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA BAGI ANAK  
PECANDU GAME ONLINE FREE FIRE DI SDN 056018 BATANG  
SERANGAN LANGKAT**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam  
Negeri Sumatera Utara Medan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

**Oleh :**

**TAUFIK IDRIS  
0105173260**

**Progam Studi : Ilmu Komunikasi**

**Mengetahui :**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Abdul Rasyid, M.A  
NIDN. 2002046401**

**Dr. Khoirul Jamil M.A  
NIDN. 2004026802**

**Ketua Prodi Ilmu Komunikasi**

**Dr. Muhammad Alfikri, S.Sos, M.Si  
NIDN. 2023038301**

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Lembar Persetujuan Skripsi

Lamp : -

**Kepada**

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

UIN Sumatera Utara Medan

Di Medan

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

**Nama : Taufik Idris**

**Nim : 0105173260**

**Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat.**

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial Jurusan/Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami mengharapkan agar Skripsi/Karya Ilmiah Saudara tersebut di atas dapat segera di Munaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

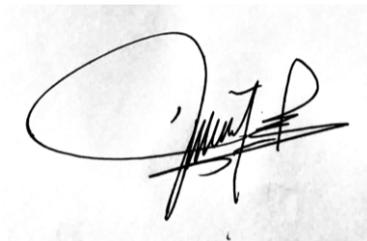
Medan, 15 September 2021

**Pembimbing I**



**Dr. Abdul Rasyid, M.A**  
**NIDN. 2024116101**

**Pembimbing II**



**Dr. Khoirul Jamil M.A**  
**NIDN. 2004026802**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat**” atas nama Taufik Idris, Nim. 0105173260 Program Studi Ilmu Komunikasi telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal : 13 Oktober 2021. Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

Medan, 13 Oktober 2021

Ketua

Sekretaris

**Dr. Muhammad Alfikri, S.Sos, M.Si**  
NIDN. 2023038301

**Dr. Solihah Titin Sumanti, M.A**  
NIDN. 2013067301

Penguji,

1. **Dr. Hasan Sazali, M.A**  
NIDN. 2022027604

2. **Dr. Anang Anas Azhar, M.A**  
NIDN. 0104107401

3. **Dr. Khoirul Jamil, M.A**  
NIDN. 2004026802

4. **Dr. Abdul Rasvid, M.A**  
NIDN. 2002046401

Mengetahui,  
Dekan FIS UIN SU

**Dr. Maraimbang Daulay, M.A**  
NIDN. 2029066903

## **MOTTO**

“Tetap berfikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu.”

**Ali bin Abi Thalib**

## PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Taufik Idris  
NIM : 0105173260  
Tempat/Tgl. Lahir : Batang Serangan, 18 Maret 1999  
Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UINSU Medan  
Alamat : Dusun Jatimulyo, Kec. Batang Serangan Langkat

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul "*Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat*" adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya untuk membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Medan, 10 September 2021

Pembuat Pernyataan

**Taufik Idris**  
**Nim. 0105173260**



Nama : Taufik Idris  
NIM : 0105173260  
Judul : Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat  
Pembimbing 1 : Dr. Abdul Rasyid, M.A.  
Pembimbing 2 : Dr. Khoirul Jamil, M.A.

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “*Komunikasi Interpersonal Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire Di SDN 056018 Batang Serangan Langkat*” dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu game online FreeFire. Untuk dapat menemukan jawaban dari permasalahan diatas maka peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai sarana untuk menghubungkan antara masalah dengan teori. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif guna memberikan hasil data serta memberikan fakta terkait bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu *game online FreeFire* di SDN 056018 Batang Serangan Langkat. Dan menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif dengan mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan baha-bahan lainnya. Maka diperoleh hasil bahwa proses komunikasi interpersonal yang digunakan ialah model *two way process* yang mana pada saat proses tersebut orang tua yang menjadi komunikator pesan maupun informasi atau memberikan wejangan yang mendidik pada anak, sehingga sang anak yang merupakan komunikan dapat menerima pesan maupun informasi dengan baik dan dapat memberikan feedback. Kemudian tujuan dari orang tua tersampaikan dengan mendapat respon atau timbal balik dari sang anak baik itu patuh, cuek atau bahkan marah.

**Kata Kunci** : Komunikasi Interpersonal, Orang tua, Anak, Game Online



*Name* : Taufik Idris  
*ID* : 0105173260  
*Title* : *Parental Interpersonal Communication for Children Addicts to Free Fire Online Games at SDN 056018 Batang Serangan Langkat*  
*Preceptor 1* : Dr. Abdul Rasyid, M.A.  
*Preceptor 2* : Dr. Khoirul Jamil, M.A.

### ***ABSTRACT***

This study is entitled "Interpersonal Communication for Children Addicts to FreeFire Online Games at SDN 056018 Batang Serangan Langkat" where this study aims to determine how the interpersonal communication process between parents for children addicted to FreeFire online games is. To be able to find answers to the problems above, the researcher uses the theory of symbolic interactionism as a means to relate the problem to the theory. The method used is a descriptive qualitative method to provide data results and provide facts related to the interpersonal communication process between parents for children addicted to the FreeFire online game at SDN 056018 Batang Serangan Langkat. And using descriptive qualitative data analysis techniques by searching and systematically compiling data obtained from interviews, field notes and other materials. Then the result is that the interpersonal communication process used is a two way process model where during the process parents are the communicators of messages and information or provide educational advice to children, so that the child who is the communicant can receive messages and information properly and can provide feedback. Then the goal of the parents is conveyed by getting a response or reciprocity from the child, whether obedient, indifferent or even angry.

**Keywords:** Interpersonal Communication, Parents, Children, Online Games

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah ala kulli hal, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia yang diberikan-Nya dan tidak lupa shalawat serta salam kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW atas segala risalah Islam bebentuk ajaran ilmu yang benar lagi sempurna, sehingga penulis mampu menyelesaikan juga menuntaskan penyusunan skripsi ini seperti yang diharapkan walau dengan segala kekurangan yang ada namun penulis sangat bersyukur atas apa yang telah diberikan.

Skripsi yang berjudul "*Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat*" disusun dalam rangka memenuhi tugas serta melengkapi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis juga telah berupaya dengan seluruh usaha yang dilakukan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Namun tentu penulis sangat menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan serta kelemahan baik itu dari segi isi, data, maupun tata bahasa dan penulisan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun bagi penulis agar dapat memperbaiki segala kekurangan untuk kesempurnaan skripsi ini. Sekiranya skripsi ini dapat berguna dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan serta penulis juga sangat berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Dalam proses penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari pengarahan maupun bantuan lainnya yang dimana bimbingan serta bantuan yang penulis peroleh tentunya mampu mengatasi segala hambatan yang dihadapi. Dan pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak terkait baik secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam memberikan dukungan serta bantuan baik dalam bentuk moril maupun materil sehingga skripsi

ini dapat terselesaikan.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Syahrin Harahap, M.A selaku Rektor Uin Sumatera Utara
2. Bapak Dr. Maraimbang Daulay, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Uin Sumatera Utara
3. Bapak Dr. Muhammad Al Fikri Matondang, S.sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara serta Ibu Dr. Solihah Titin Sumanti, M.A selaku Sekertaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial yang telah dengan tulus memberikan arahan, motivasi serta nasihat kepada penulis.
4. Bapak Dr. Abdul Rasyid, M.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Bapak Dr. Khoirul Jamil M.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis demi kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Achiriah, M.Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Bapak/Ibu dosen serta seluruh staf pegawai Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan yang telah memberikan pelayanan, ilmu, serta bantuan yang mendidik penulis selama masa perkuliahan berlangsung.
6. Terkhusus dan paling teristimewa penulis ucapkan banyak terimakasih kepada kedua orang tua penulis yaitu Ibunda Sumilah dan Ayahanda Legio, dan kakak Nurul Khotimah yang telah banyak berkorban dan sangat berjasa dalam hidup penulis yang tentunya memberikan dukungan serta doa tulus dengan limpahan kasih sayang yang tak terhingga sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Untuk sahabat yang selalu mendukung serta membantu penulis dalam hal apapun, juga sebagai pengganti keluarga karena penulis tidak tinggal bersama keluarga maka sahabat merupakan keluarga besar bagi penulis, terimakasih kepada Ade Ayu Ardiana, Dody Purnomo, Dika Pratama, Prayudi, Fadhila Sri Utami, Mukhlis, Faisal Hamdhani, Siddiq Pratama, Lisna Pratiwi, Rizky Pratama, Annisa Putri, Clara Alverina, Nabila Budi

Agnesta, Lsa Despyandira, Nur Huda, Edo Bagus Prasetyo (serta seluruh teman SMK), dan tak lupa ucapan terimakasih kepada sahabat selama masa perkuliahan Ahmad Deni Sinambela, Rahil Fauzan, Abdul Azis, Fajrul Fallah, Anggi Ayu Wandari, Indry Ayu Desvira, Pradinda Rahmadila, Ardian Nurul Puspita, Fuzi Soleha, Meilinia Silvia (5 menantu idaman) yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

8. Serta kepada teman-teman di IKOM-B, Humas 7 dan teman-teman jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2017 yang tentunya selalu memberikan dukungan yang tak pernah hentinya untuk membangun semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Sekali lagi penulis ucapkan banyak terimakasih atas bantuan yang telah diberikan dari semua pihak yang penulis kenal baik secara moril maupun materil. Dan meminta maaf apabila penulis belum bisa membalas segala bantuan tersebut hingga pada akhirnya penulis hanya dapat memohon kepada Allah SWT berharap semoga segala kebaikan serta bantuan yang diberikan kepada penulis bernilai ibadah di sisi-Nya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Langkat, 10 September 2021

Penyusun

**Taufik Idris**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	5
C. Identifikasi Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Definisi Konseptual .....	9
1. Komunikasi Interpersonal.....	9
2. Orang Tua dan Anak.....	12
3. Pecandu Game Online.....	14
4. Game Free Fire .....	15
B. Pandangan Islam .....	19
C. Kerangka Teori .....	23
D. Kajian Terdahulu .....	26
BAB III .....	29
METODOLOGI PENELITIAN.....	29
A. Metode dan Pendekatan Penelitian .....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
C. Subyek Penelitian.....	30
D. Sumber Data.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31

F. Teknik Analisis Data.....	33
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	34
BAB IV .....	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	36
A. Deskripsi Umum Data Penelitian.....	36
1. Profil SDN 056018 Batang Serangan .....	36
2. Lokasi Penelitian.....	38
3. Subyek Penelitian.....	39
4. Obyek Penelitian.....	48
B. Hasil Temuan Penelitian .....	50
C. Pembahasan.....	62
BAB V .....	65
PENUTUP .....	65
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN.....	70
A. Hasil Wawancara .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Online FreeFire .....	16
Gambar 2.2 Karakter FreeFire .....	17
Gambar 2.3 Map FreeFire .....	17
Gambar 2.4 Senjata FreeFire.....	18
Gambar 2.5 Pertempuran FreeFire .....	18
Gambar 4.1 SDN 056018 Batang Serangan.....	36
Gambar 4.2 Kepala Sekolah SDN 056018.....	37
Gambar 4.3 Denah Lokasi Dusun Jatimulyo .....	39
Gambar 4.4 Peneliti dengan Ibu Ana .....	41
Gambar 4.5 Peneliti dengan Ibu Leni .....	42
Gambar 4.6 Peneliti dengan Ibu Dedek .....	43
Gambar 4.7 Peneliti dengan Ibu Ani.....	45
Gambar 4.8 Peneliti dengan Ibu Ros.....	46
Gambar 4.9 Peneliti dengan Ibu Susmi.....	48
Gambar 5.1 Anak Bermain Game Online FreeFire .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	28
--------------------------------------	----

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Proses Komunikasi Interaksionisme Simbolik .....	49
Bagan 4.2 Model Komunikasi Wilbur Schramm.....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Wawancara .....	70
Surat Izin Penelitian/Riset.....	75

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Komunikasi adalah salah satu hal yang sangat lumrah dan tidak bisa dipisahkan dalam segala kegiatan kehidupan sehari-hari manusia. Bahkan pada saat pertama kali manusia dilahirkan sudah dapat melakukan kegiatan komunikasi walau belum secara sempurna. Komunikasi yang terjalin secara alami ini merupakan salah satu cara antar manusia untuk saling terhubung dan dapat terjalin dengan baik jika tercipta komunikasi yang baik pula, tidak hanya dengan komunikasi secara verbal saja namun juga dapat dilakukan dengan cara non-verbal atau bisa disebut juga dengan komunikasi tanpa menggunakan kata namun juga bisa dengan menggunakan tanda-tanda.(Effendy, 2002:3)

Pada dasarnya proses komunikasi adalah proses penyampaian pesan maupun informasi dari komunikator baik dengan menggunakan sarana penyampaian pesan ataupun secara langsung kepada komunikan dan dengan mengharapkan mendapat *feedback* atau balasan dari komunikan ataupun pendengarnya. Komunikasi secara harfiah memiliki dua fungsi secara umum yaitu, Pertama tentu berfungsi untuk kelangsungan hidup manusia itu sendiri demi mencapai ambisi pribadi maupun menunjukkan eksistensi jati diri manusia itu sendiri, dan yang kedua yaitu sebagai kelangsungan hidup dalam masyarakat atau tepatnya untuk menjalin hubungan sosial serta mengembangkan keberadaan suatu masyarakat tertentu.(Mulyana, 2010:26)

Komunikasi juga menjadi suatu hal yang mendasar dengan selalu menjadi landasan dasar bagi tiap individu dalam melakukan interaksi dengan lainnya maupun dengan suatu kelompok. Dengan keaneka ragaman dalam berkomunikasi tentu membuat hal ini menjadi sangat fleksibel yang membuat komunikasi dapat menyatu dalam segala aspek bahkan tak terkecuali komunikasi antar orang tua dengan anak. Komunikasi yang terjalin dengan baik dalam sebuah keluarga menjadi salah satu faktor yang akan membuat hubungan keluarga itu juga menjadi baik.

Komunikasi interpersonal atau disebut juga komunikasi antar pribadi yang menjadi dasar hubungan orang tua dengan anak terjalin dengan baik untuk keluarga yang harmonis. Komunikasi interpersonal juga didefinisikan sebagai salah satu proses penyampaian pesan atau informasi antara dua orang atau lebih pada suatu kelompok kecil yang terdiri dari beberapa individu, yang tentu mengharapkan efek atau *feedback* pada saat itu juga. Selain berkomunikasi secara langsung orang tua juga dapat memanfaatkan media komunikasi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pada anak dengan memperoleh *feedback*, contoh besar yang bisa kita lihat ialah ketika orang tua yang berkomunikasi menggunakan media komunikasi seperti handphone dan dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana penyampaian pesan atau untuk menghubungi anak agar hubungan dapat terjalin dengan baik. (Suranto, 2011:4)

Namun seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membuat media komunikasi menjadi kian beragam jenisnya dan tentu dengan berbagai fungsi utamanya. Media komunikasi yang mulanya dilakukan secara langsung atau dengan berada pada satu waktu atau tempat tertentu, kini dengan perkembangannya media komunikasi dapat dilakukan dengan sentuhan teknologi yang memungkinkan proses komunikasi dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, dan kepada siapa saja tanpa batasan waktu, usia, bahkan wilayah.

Dengan kemajuan teknologi yang terjadi hingga saat ini tentunya menjadi peluang besar dan di manfaatkan oleh berbagai kalangan terutama perusahaan besar dengan mengembangkan proses penyampaian pesan dengan perkembangan teknologi tersebut. Komunikasi dengan memanfaatkan media massa kini dianggap lebih efisien ditambah lagi dengan kondisi dunia saat ini yang memprioritaskan segala kegiatan secara online bahkan tak terkecuali dengan komunikasi dengan menggunakan internet yang merupakan hasil dari perkembangan IPTEK. Media massa menjadi salah satu yang paling sering digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan atau informasi seperti halnya surat kabar, radio, televisi, hingga *game online*.

Game online didefinisikan sebagai sebuah permainan atau *games* yang mana dapat diakses oleh siapa saja dengan memiliki banyak pemain (*multi-user game*), dengan menggunakan internet maka para pemain akan saling terhubung dalam satu jaringan. Dalam *game online* setiap pemain tentunya dapat saling berinteraksi dengan berkomunikasi secara virtual, mereka dapat saling berkomunikasi dengan pemain lainnya pada satu server jaringan tertentu (*game online*) walau para pemain berada pada wilayah yang berbeda sekalipun.

Tentu setiap hal yang kita lakukan memiliki nilai positif dan juga negatif, maka tak terkecuali dengan bermain game online yang juga memiliki nilai positif maupun nilai negatif pada para penggunanya dan dalam hal ini khususnya bagi anak-anak. Nilai positif yang bisa anak-anak dapatkan ketika bermain game online diantaranya dapat melatih pola pikir anak, melatih refleksitas pada anak, juga dapat menajdi suatu ajang bagi anak untuk memperoleh keuntungan berupa uang dengan mengikuti *event* tertentu atau dengan menjual item-item tertentu pada game online yang dapat di perjual belikan. Dan terlepas dari nilai positif maka tak ayal dengan nilai negatif pada anak dengan bermain *game online* yaitu dapat menjadi candu (adiksi), dan dapat menurunkan semangat anak dalam melakukan kegiatan lainnya seperti bersekolah dan belajar. (Filder, 2003)

Peneliti disini juga setuju dengan argument yang disampaikan Elizabert Hurlock didalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan tahun 1980, dimana dalam bukunya ia menjelaskan bahwa pada saat anak-anak menginjak priode akhir pada masa kanak-kanak mereka akan cenderung memiliki minat dalam bermain yang sangat tinggi. Anak-anak yang dimaksud disini ialah mereka yang menginjak usia 6 hingga 13 tahun, dimana pada masa ini mereka mulai mencari dan memiliki identitas diri mereka sendiri itu seperti apa. Mereka juga akan cenderung ingin menyesuaikan diri mereka dengan kelompok yang dimiliki dengan penyesuaian diri khususnya dalam bermain dan juga dengan cara mereka berkomunikasi dengan kelompoknya.

Kurangnya pemahaman orang tua terkait baik buruknya dampak dari anak yang candu bermain game online yang kemudian membuat orang tua secara tidak sadar memberikan kebebasan pada anak untuk tetap bermain game online. Anak yang mulai candu bermain game online akan lebih sering emosional ketika mereka dipaksa untuk menjauhi atau berhenti bermain *game online*, mereka akan cenderung memberontak atau bahkan marah apabila anak merasa terganggu ketika bermain game. Selain dari dampak candu yang diberikan ketika anak mulai suka bermain game online tentu juga berdampak pada fisik seperti mata yang merasa lelah dan sering berair karena radiasi yang ditimbulkan ketika bermain game online, dan juga berdampak pada psikis anak yang candu bermain game online tentu akan menyebabkan anak malas beraktivitas maupun sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Hal ini pula yang kemudian membuat orang tua merasa kesulitan untuk berkomunikasi secara langsung atau *face to face* dengan anak mereka. Karena kebiasaan buruk inilah yang membuat anak pecandu game online mulai melupakan waktu untuk belajar, mengaji, berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau bahkan berkomunikasi dengan orang tua karena mereka terlalu senang menghabiskan waktu untuk bermain game online.

Untuk wilayah Dusun Jatimulyo Kec. Batang Serangan tepatnya para siswa Sekolah Dasar Negeri 056018 setidaknya ada sekitar 20 lebih siswa yang mulai candu bermain game online FreeFire dengan rentan usia mulai dari 9 hingga 12 tahun. Namun banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa untuk bermain game online FreeFire tidak dianjurkan untuk dimainkan oleh anak-anak berusia 12 tahun kebawah. Hal ini lah yang kemudian dikhawatirkan akan membawa perubahan sikap seorang anak yang mulai candu bermain game salah satu diantaranya ialah komunikasi interpersonal dengan orang tua yang minim dan tidak tepat sasaran.

Karena penting bagi orang tua untuk menjalin komunikasi yang baik dengan sang anak agar tentunya anak dapat menjadi terarah dan tidak terlalu berambisi untuk mementingkan kepentingan anak itu sendiri. Banyak orang tua yang masih awam terhadap pentingnya menjaga komunikasi yang baik dengan

anak, karna tentunya hal ini nantinya akan menjadi pondasi anak untuk bisa kuat, mandiri, dan santun dalam kehidupan bersosial. Dan dengan komunikasi interpersonal inilah yang menjadi salah satu cara dalam menjaga hubungan antar orang tua dan anak, sehingga dalam suatu keluarga tidak terjadi miss komunikasi yang dikhawatirkan akan berdampak pada tumbuh kembang anak terutama dalam berperilaku di lingkungan sosial.

Berdasarkan paparan tersebutlah peneliti tertarik ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak. Hal ini layak untuk diteliti sebab pada masalah ini dapat menampilkan serta memberikan penjelasan mengenai bagaimana proses komunikasi orang tua yang baik dengan anak sehingga dapat mendidik dan menjadi cara untuk orang tua dalam menjaga hubungan keluarga. Atas dasar latar belakang masalah tersebut peneliti memilih judul penelitian “**Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire Di SDN 056018 Batang Serangan Langkat**”.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan atas apa yang telah dikemukakan, maka peneliti membuat pembatasan masalah dengan tujuan untuk memperjelas hal yang akan diteliti sehingga menghindari meluasnya pembahasan dari penelitian ini. Dengan membuat suatu batasan masalah secara jelas maka dapat membantu peneliti untuk tetap mengacu kepada topic yang dituju dalam penelitian ini.

Adapun batasan istilah yang telah ditentukan oleh peneliti, yaitu :

### **1. Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal disebut juga sebagai salah satu wadah dalam proses belajar untuk mempengaruhi orang lain, atau bertujuan untuk merubah pandangan individu lainnya. Komunikasi interpersonal juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana komunikasi yang berlangsung hanya antara seorang komunikator dengan komunikan paling banyak sekitar dua orang. Komunikasi interpersonal yang baik maka akan berdampak pada hubungan yang dijalin menjadi baik pula, sama halnya dengan orang tua yang menjaga komunikasi dengan anak maka anak juga akan menjaga komunikasi

yang baik dengan orang tua. Dan komunikasi interpersonal ini jika digunakan oleh seseorang dengan baik maka orang tersebut juga dapat bersosialisasi dengan orang lain dan dapat menjadikan diri sebagai suatu agen yang dapat merubah diri.

## **2. Orang Tua dan Anak**

Orang tua merupakan anggota keluarga yang paling utama, terdiri dari seorang ibu dan ayah dimana memiliki kedudukan yang sangat istimewa di hadapan anak-anaknya sehingga sang anak juga harus bisa menghormati serta mematuhi arahan maupun perintah yang diberikan oleh orang tua. Sedangkan anak adalah keturunan dari hubungan seorang pria dengan wanita yang telah menikah, yang juga merupakan anugerah dari Tuhan yang maha Kuasa untuk kemudian harus dijaga, dididik, karena anak merupakan tanggung jawab penuh untuk orang tua dalam sebuah keluarga. (Marzuki, 2005:80)

## **3. Pecandu Game Online FreeFire**

Game online FreeFire merupakan salah satu game multiplayer atau game yang dapat dimainkan dengan jumlah pemain lebih dari satu, game yang didirikan oleh perusahaan Singapura dan diketuai oleh Forrest Li, menjadikan game online FreeFire ini sebagai rujukan untuk bermain game bagi para pemain diseluruh dunia hingga dapat membuat candu tiap pemainnya. Candu (adiksi) dalam bermain game merupakan salah satu jenis dari bentuk kecanduan terhadap sesuatu yang disebabkan oleh teknologi internet (Addictive Disorder). (Soettjipto, 2007:34).

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi bahwa : “Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua Penting Bagi Anak Pecandu Game Online FreeFire”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah : “ Bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu game online freefire

di SDN 056018 Batang Serangan Langkat”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini ialah : “untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu game online freefire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat dari hasil penelitian skripsi ini ialah :

#### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini dimaksudkan menjadi khazanah intelektual bagi penambahan literasi maupun informasi yang mana juga diharapkan bisa menjadi hal baru dalam pembelajaran mengenai bagaimana proses komunikasi interpersonal yang baik antara orang tua dengan anak. Penelitian ini juga ditujukan kepada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, dan terkhusus untuk para peneliti yang tertarik untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi guna menambah wawasan maupun menjadi referensi terkait penelitian ini.

#### **2. Secara Praktis**

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada para orang tua dan masyarakat Dusun Jatimulyo agar mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua bagi anak dengan baik sehingga dapat membantu anak dalam tumbuh kembangnya juga hubungan dalam keluarga juga terjalin harmonis. Selain itu juga dapat menambah wawasan serta pengalaman langsung untuk penulis sehingga hasil penelitian ini dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom).

## **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti membagi pembahasan menjadi 5 bab pembahasan yang dimana pada tiap-tiap bab dibagi lagi menjadi sub-bab dengan uraian sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga sistematika pembahasan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini peneliti menjelaskan mengenai definisi konseptual dalam penelitian, teori yang digunakan, hingga penelitian terdahulu.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab tiga ini membahas mengenai bagaimana metode dan pendekatan penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, hingga teknik analisis/keabsahan data.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang bagaimana proses komunikasi interpersonal.

### **BAB V : KESIMPULAN**

Dan terakhir pada bagian menjelaskan mengenai kesimpulan dari skripsi.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan salah satu unsur dari sebuah penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan tentang karakteristik terhadap suatu masalah yang akan diteliti. Dan definisi konseptual juga berfungsi sebagai penjelasan mengenai pembahasan agar menjadi jelas dan terarah pada tema utama yang akan dibahas, maka terdapat definisi konseptual penelitian, yaitu :

#### **1. Komunikasi Interpersonal**

##### **a. Definisi Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal atau biasa disebut juga sebagai komunikasi antarpribadi, yang berasal dari arti kata "*Interpersonal Communication*". Komunikasi interpersonal merupakan kegiatan komunikasi yang dapat dilakukan secara langsung atau dengan bertatap muka secara langsung (*face to face*) dengan dua orang atau lebih baik secara terorganisasi atau dalam suatu kelompok kecil tertentu. Komunikasi interpersonal ini juga merupakan sebuah interaksi antar satu individu dengan individu lainnya secara dua arah dan dapat dilakukan dengan komunikasi secara verbal maupun non-verbal, yang bersikap saling menukar informasi ataupun pesan dengan individu lainnya atau bahkan dengan kelompok kecil. (Wiryanto, 2004:43).

Komunikasi interpersonal juga merupakan sebuah wadah dimana proses belajar untuk mempengaruhi orang lain, atau dengan merubah pola pikir orang lain, dan juga dapat membantu orang lain dalam mengambil sebuah keputusan. Seseorang yang menggunakan komunikasi interpersonal juga dengan mudah dapat bersosialisasi dengan lingkungan sosial dan juga dapat membuat diri seseorang menjadi suatu agen yang dapat merubah diri maupun lingkungan sosial

sesuai dengan apa yang diinginkan orang tersebut.

Para ahli juga berpendapat demikian dalam menjelaskan arti dari komunikasi interpersonal menurut cara pandang mereka masing-masing. Dan berikut beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya :

- 1) Dean Barnuld (1975) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal itu merupakan tindakan seorang individu pada saat melakukan pertemuan dengan individu lain secara langsung (face to face) dan dilakukan dalam situasi sosial informal yang terfokus pada pertukaran informasi baik secara verbal maupun non-verbal dan mendapat balasan.
- 2) Joseph DeVito (1989) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan suatu langkah dalam mengirim dan menerima informasi atau pesan antar individu atau dengan kelompok kecil tertentu, dan mendapatkan respon maupun *feedback*. (Edi, 2014:23)
- 3) Onong Uchyana Effendi juga menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal itu merupakan sebuah langkah yang dimana komunikasi hanya dapat dilakukan oleh komunikator dan dengan komunikan yang tidak lebih dari dua orang.

Komunikasi interpersonal merupakan salah satu cara dimana seorang individu yang ingin menjalin hubungan dengan individu lainnya, seperti halnya orang tua dengan anaknya ketika mereka berharap dapat terjalin hubungan yang baik maka mereka juga harus mengetahui dan memahami bagaimana proses komunikasi interpersonal yang baik pula.

#### **b. Faktor Penghambat Dalam Komunikasi Interpersonal**

Dalam kegiatan berkomunikasi sering terjadi *miss communication* yang dimana antara komunikator dengan komunikan tidak dapat memahami apa maksud dari pesan ataupun informasi yang

ingin disampaikan. Hal tersebut dapat terjadi pada komunikasi interpersonal yang disebabkan oleh beberapa penyebab, antara lain :

1) Penyampai Pesan (Komunikator)

Komunikator bisa juga menjadi alasan terjadinya *miss communication* yang biasa disebabkan oleh kesulitan secara biologi seperti halnya komunikator gagap dalam berbicara, gangguan psikologis, ataupun perbedaan bahasa.

2) Media

Hambatan pada media biasanya berkaitan dengan masalah teknis seperti halnya kendala pada teknologi komunikasi yang digunakan sebagai media penyampai pesan seperti *microphone*, *handphone*, dan lain sebagainya. Atau ketika komunikator menggunakan *symbol* yang memiliki arti yang berbeda juga dapat menghambat proses komunikasi.

3) Penerima Pesan (Komunikan)

Sama halnya dengan komunikator penyebab terjadinya *miss communication* pada komunikan salah satunya ialah secara biologis seperti memiliki gangguan pendengaran, atau gangguan psikologis yang membuat penerima pesan kesulitan menerima pesan yang disampaikan dengan baik.

4) Interaksi Sosial

Dalam melakukan komunikasi tentunya hal tersebut termasuk dalam kegiatan interaksi sosial yang juga memiliki sifat positif maupun negatif. Interaksi sosial juga dapat menjadi penghambat apabila interaksi yang dilakukan bersifat negatif seperti mengarah pada pertentangan atau perbuatan lain yang akan merugikan komunikasi.

5) Budaya (Adat Istiadat)

Budaya juga dapat menjadi salah satu penghambat terjadinya komunikasi yang baik akibat perbedaan budaya antara komunikator dengan komunikan maka dapat

mengakibatkan perbedaan pendapat mengenai isi dari pesan atau informasi yang disampaikan.(Fauzi, 2015:101)

## **2. Orang Tua dan Anak**

### **a. Definisi Orang Tua**

Orang tua merupakan sepasang pria dan wanita yang telah menikah yang kemudian diberi amanah oleh Allah SWT untuk kemudian menjaga, mendidik, memberikan kasih sayang dan bertanggung jawab penuh atas anak yang mereka miliki. Orang tua sangat berperan penting pada perkembangan dan pertumbuhan anak, hingga memberi banyak ilmu agar nantinya sang anak siap berada dalam berinteraksi sosial dilingkungan masyarakat. (Mansur, 2005:319)

Komponen utama dalam sebuah keluarga ialah orang tua yang terikat dalam suatu hubungan yang sah menurut agama maupun hukum. Orang tua juga bertanggung jawab penuh atas keluarga yang dibinanya selain kasih sayang maupun pendidikan, orang tua juga bertanggung jawab atas kebutuhan sang anak baik sekunder maupun primer bahkan tersier hal ini termasuk menafkahi, kesehatan, dan sebagainya.

Orang tua juga perlu menjaga serta menjalin komunikasi yang baik kepada anak agar sang anak nantinya tahu dan paham bagaimana berkomunikasi yang baik untuk melakukan kegiatan interaksi sosial yang baik pula. Orang tua juga memiliki posisi yang sangat istimewa dalam sebuah keluarga dan juga dihadapan anak mereka sehingga sang anak juga harus bisa menghormati serta mematuhi perintah maupun ajaran yang diberikan oleh orang tua mereka. (Marzuki, 2015:80)

### **b. Definisi Anak**

Definisi anak menurut KKBI ialah merupakan keturunan yang dihasilkan dari hubungan antara seorang pria dan wanita yang telah sah menikah baik secara agama maupun hukum. Dalam Undang-Undang

No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, yang menjelaskan bahwasanya seorang anak merupakan karunia Tuhan Yang Maha Esa, juga didalam dirinya terdapat hak serta martabat sebagai seorang manusia pada umumnya. (Nasir, 2013:8)

Dapat disimpulkan bahwa seorang anak merupakan hasil dari hubungan antara suami istri yang sah juga merupakan penerus dari orang tua (keturunan), dan merupakan anugerah dari Allah SWT yang tentunya harus diberi perlindungan, pendidikan, serta kasih sayang karena anak merupakan harta yang tidak ternilai harganya.

Pada umumnya manusia yang berada di bumi ini tentu telah melewati beberapa fase hidup yang bermula dari lahir hingga menjadi tua, namun dalam fase-fase tersebut tentunya telah dibagi menjadi beberapa fase berdasarkan batasan usia. Maka sama halnya dengan anak-anak mereka termasuk berada dalam fase *Childhood* yaitu anak-anak dengan usia perkembangan mulai dari 1<sup>th</sup>-2<sup>th</sup> hingga 10<sup>th</sup>-12<sup>th</sup>, dan pada masa *Childhood* ini juga dibagi menjadi dua tingkatan masa yaitu *Early Childhood* atau anak kecil yang berusia 1<sup>th</sup> hingga 6<sup>th</sup> dan *Later Childhood* atau anak-anak yang berusia 6<sup>th</sup> hingga 12<sup>th</sup>.

Kemudian anak-anak yang peneliti maksud disini ialah mereka yang merupakan keturunan asli (kandung) dari orang tua mereka yang sudah menginjak usia sekitar 9<sup>th</sup> hingga 12<sup>th</sup> dimana pada usia ini mereka masih dalam kategori anak-anak (*Later Childhood*). Namun pada usia ini anak-anak sudah dapat menerima pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan mereka maupun orang tuanya dengan bekal pengetahuan yang dimiliki oleh anak baik dari lingkungan sekolah maupun dari orang tua/keluarga. Dan pada usia ini mereka perlahan akan mencoba untuk mencari jati diri mereka yang tentunya dalam bimbingan dari orang tua maupun sekolah hingga kemudian mereka akan segera memasuki tingkatan masa berikutnya.

### 3. Pecandu Game Online

#### a. Defisini Pecandu Game Online

Pengertian pecandu atau candu (adiksi) pada kamus psikologis juga dijelaskan suatu keadaan tertentu yang dimana pecandu akan merasa ketergantungan secara fisik seperti halnya pada obat tertentu. Kata candu atau disebut juga *addiction* ini juga sering digunakan pada sebuah kasus klinis yang kemudia diperhalus dengan tindakan yang berlebihan, konsep pecandu juga dapat digunakan dalam perilaku yang secara luas seperti halnya dengan candu akan teknologi komunikasi informasi. (Yuwanto, 2010:25)

Sedangkan untuk arti game online sendiri ialah sebuah game (permainan) yang berbasis pada *vicual electronics*. Game online juga dapat menyebabkan radiasi pada mata apabila penggunaan yang secara berlebihan ssehingga dapat mengakibatkan mata menjadi cepat merasa lelah ditambah lagi dengan sakit kepala ringan yang disebabkan oleh pemanfaatan media *visual electronics* itu sendiri. (Angela, 2013:543)

Menjadi pecandu dalam bermain game online juga merupakan salah satu bentuk kecanduan (adiksi) terhadap sesuatu jika terlalu sering dimainkan yang juga disebabkan oleh candu teknologi internet atau bisa disebut juga dengan *Internet Addictive Disorder*. Dengan bermain game online secara berlebihan selain tentunya memiliki banyak resiko pada kesehatan apabila tidak diperhatikan dengan baik juga akan berdampak bagi perilaku anak nantinya terutama dalam berkomunikasi. Namun jika kita lihat untuk masa seperti saat ini kini game online menjadi bagian dari internet yang sering digunakan atau dikunjungi dan juga sangat digemari yang akan berakibat pada rasa candu terhadap game (Mobile Game Addictive). (Soettjipto, 2007:3)

#### 4. Game Free Fire

##### a. Definisi Game FreeFire

Game Online pertama muncul pertama kali pada tahun 1960, dimana pada awal kemunculannya adalah awal mula dari perkembangan game online. Pada saat pertama kali meluncur game online yang saat itu masih menggunakan sistem permainan dengan *computer* dan hanya dapat diakses oleh dua orang saja untuk bermain game online pada saat yang bersamaan. Dan baru muncul komputer dengan kemampuan *timesharing* sehingga pemain dapat memainkan game online tersebut dengan terdapat pemain yang lebih dari dua dengan tidak harus berada pada ruangan yang sama pula (*Multiplayer Games*). (Hardiansyah, Dian, 2016)

Kemudian semakin berkembangnya teknologi informasi yang membuat berbagai perusahaan game untuk mengembangkan teknologi mereka dalam konteks hiburan atau game online. Banyaknya ragam jenis game online yang masuk di Indonesia dengan ciri khas mereka masing-masing untuk menarik perhatian dari para pemain di Indonesia. Freefire menjadi salah satu game online yang saat ini menjadi trending hanya dalam kurun waktu beberapa tahun sejak awal dirilis pada tahun 2017 dan hingga saat suda di *download* atau dimainkan oleh lebih kurang 500juta pemain diseluruh dunia. Game online FreeFire yang didirikan oleh perusahaan Singapura dan diketuai oleh Forrest Li, game ini juga melakukan pembaharuan setiap beberapa bulan sekali untuk meningkatkan segala fitur didalamnya demi memanjakan para pemain game FreeFire.

Game online FreeFire juga merupakan sebuah *mobile game* Iatau permainan yang dapat diakses dengan menggunakan seluler secara online serta memiliki fitur yang menarik dengan beragam aksi petualangan bertempur dengan model permainan berupa *battle royale*. Para pemain dengan mudah dapat memilih ragam senjata, karakter,

hingga wilayah bertempur yang diinginkan dan dapat disesuaikan dengan tingkatan (*level*) para pemainnya dan tentu permainan ini dapat dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet yang sangat luas sehingga menciptakan rasa puas, senang untuk para pemain. *Game FreeFire* juga termasuk dalam jenis game online *action-adventure* yang dimana menggunakan orang ketiga atau karakter dalam permainan tersebut yang akan bermain.



(Gambar 2.1 Game Online FreeFire; Sumber : <https://ff.garena.com> )

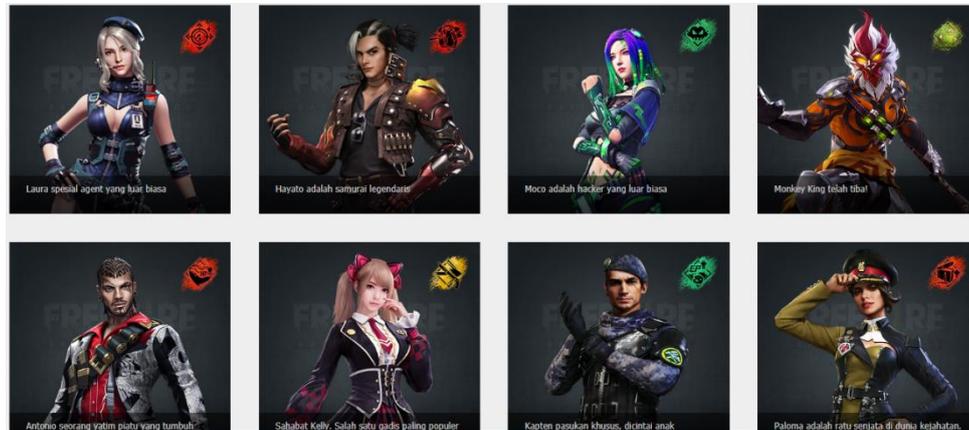
### **b. Keunggulan Game FreeFire**

Setiap game tentu memiliki ciri khas maupun keunggulan pada tiap bidangnya masing-masing untuk menarik perhatian para pemain. Hal inilah yang kemudian membuat Garena *FreeFire* juga melakukan pembaharuan setiap bulannya demi menarik perhatian dari para pemainnya. Berikut beberapa keunggulan dari *Game FreeFire*, diantaranya :

#### 1) Karakter *Game FreeFire*

*Game FreeFire* mengandalkan orang ketiga dalam penciptaan karakternya dengan membuat karakter menjadi seperti hamper mirip dengan manusia asli. Pada setiap karakter dalam *Game FreeFire* tentunya memiliki desain atau penampilan yang

berbeda-beda , juga memiliki kemampuan atau (*skill*) yang berbeda pula dengan menggunakan *Character Fragment*.



(Gambar 2.2 Karakter FreeFire; Sumber : <https://ff.garena.com> )

## 2) Tempat Pertempuran (Map)

Salah satu game yang dapat memilih tempat untuk bertempur ialah salah satunya game FreeFire yang dimana dapat memilih pulau sebagai tempat pendaratan dengan menggunakan parasut. Dan pada pulau-pulau tersebut terdapat perbedaan sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi para pemain untuk memilih tempat pertempuran yang sesuai dengan keinginan.



(Gambar 2.3 Map FreeFire; Sumber : <https://ff.garena.com> )

### 3) Senjata

Dan karena *game FreeFire* adalah *game* yang ber-genre *action* tentu senjata merupakan daya tarik utama dalam permainan ini atau *icon* yang sangat diunggulkan dalam game ini, juga terdapat berbagai jenis senjata yang dapat digunakan para pemain dalam pertempuran. Senjata yang ada pada game FreeFire sangat beragam mulai dari senjata yang memiliki *damage* rendah hingga tinggi, dan memiliki bentuk seperti panci hingga Groza.



(Gambar 2.4 Senjata FreeFire; Sumber : <https://ff.garena.com> )



(Gambar 2.5 Pertempuran FreeFire; Sumber : <https://ff.garena.com> )

### c. Alur Game FreeFire

Berikut alur dari *game FreeFire* yang dimana dalam permainannya ada beberapa arahan dan petunjuk yang harus diikuti agar dapat menyelesaikan permainan dengan tuntas, diantaranya :

- 1) *Game* akan segera mulai ketika para pemain menaiki sebuah pesawat menuju pulau yang telah ditentukan dan pemain akan turun menggunakan parasut ke pulau untuk memulai pertempuran.
- 2) Tujuan pemain dalam permainan ini adalah bertahan hidup (*survive*) dengan mencari dan mengumpulkan senjata yang ada di pulau tersebut lalu membunuh atau dibunuh oleh pemain lain yang juga ingin bertahan hidup dalam pertempuran.
- 3) Selalu waspada merupakan sikap yang harus dimiliki para pemain selain karena bertempur dengan pemain lainnya, para pemain juga harus waspada pada zona aman pertama dimana pada beberapa menit setelah permainan dimulai.
- 4) Kemudian didalam permainan pemain hanya memiliki satu nyawa saja jadi para pemain harus berusaha bertahan hidup dengan berlari, bersembunyi, atau bunuh pemain lainnya maka gunakanlah strategimu dalam bertahan hidup.

## B. Pandangan Islam

### 1. Pandangan Islam Tentang Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal merupakan jenis komunikasi yang dapat terjadi apabila satu individu bertemu secara langsung *face to face* dengan individu lainnya baik secara verbal ataupun non-verbal. Dan bagaimana perspektif Islam mengenai komunikasi interpersonal terkhusus hubungan antara orang tua dengan anak.

Proses komunikasi sangat diperlukan dalam menjalin hubungan yang baik secara interpersonal yang dimana para orang tua harus tau bagaimana proses komunikasi yang baik dengan anak agar hubungan yang

terjalin juga menjadi harmonis. Berikut beberapa perspektif Islam mengenai hubungan orang tua dan anak yang tercantum didalam Al-Qur'an.

1) Surah As-Saffat Ayat 102 :

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يَا بُنَيَّ إِنِّي أَرَى فِي الْمَنَامِ أَنِّي  
 ٥ قَالَ يَا أَبَتِ افْعَلْ مَا تُؤْمَرُ ۖ أَذْبَحْكَ فَأَنْظُرْ مَاذَا تَرَى  
 سَتَجِدُنِي إِن شَاءَ اللَّهُ مِنَ الصَّابِرِينَ

Latin : *Fa lamma balaga ma'ahus-sa'ya qala ya bunayya inni ara fil-manami anni azbahuka fanzur maza tara, qala ya abatif'al ma tu maru satajiduni in sya'allahu minas-sabirin.*

Terjemahan : “Maka pada saat anak itu telah sampai (pada usia) mampu berusaha bersama-sama, (Ibrahim) berucap, “wahai anakku! Sesungguhnya aku bermimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka pikirkanlah bagaimana pendapatmu!” Ia (Ismail) pun menjawab, “Wahai ayahku! Lakukanlah apa yang diperintahkan (Allah) kepadamu ; insya'Allah engkau akan mendapatiku termasuk dalam orang yang sabar.”(<http://tafsirweb.com/8224-qur'an-surat-as-saffat-ayat-102.html.com> diakses pada 04/15/2021).

Tafsir ayat diatas menurut Syaikh Dr. Muhammad Sulaiman Al Asyqar /Zubdatut Tafsir Min Fathil Qadir, mudarris tafsir dari Universitas Islam Madinnah menjelaskan isi makna dari kandungan ayat tersebut dengan “Saat dia telah mencapai usia yang mensanggupi untuk bekerja dengan ayahnya, Ibrahim berkata :”Hai anakku , sesungguhnya didalam mimpi aku melihat (penglihatan para nabi itu pasti benar dan merupakan wahyu) bahwa aku sedang menyembelihmu, lalu bagaimana pendapatmu tentang hal tersebut”. Ismail anaknya menjawab kepada Ibrahim : “Wahai ayah, kerjakanlah dan tunaikanlah apa yang menjadi perintah kepadamu, karena aku akan sabar atas perintah Allah”.

Dalam kandungan ayat tersebut menjelaskan bahwa komunikasi orang tua dengan anak juga berpengaruh penting dalam membangun kebersamaan dan

kepercayaan yang dimana sebagai contoh Nabi Ibrahim as yang berkomunikasi dengan anaknya Nabi Ismail as. Nampak jelas bagaimana teknik komunikasi dialogis didalam ayat tersebut yaitu komunikasi secara dua arah antara orang tua dengan anaknya, bisa kita lihat juga bagaimana proses komunikasi yang dilakukan Nabi Ibrahim dengan anaknya Nabi Ismail yang terlihat jelas bagaimana Nabi Ibrahim menjelaskan dengan nada yang lembut bahasa yang sopan ketika berbicara dengan anaknya saat berdialog atau ketika bertanya perihal bagaimana pendapat anaknya terkait hal tersebut, sedangkan yang sedang dibicarakan oleh mereka adalah suatu masalah yang tentu berkaitan dengan perintah Allah (keagamaan).

Padahal bisa saja Nabi Ibrahim sebagai seorang ayah dapat memberi perintah pada Nabi Ismail untuk langsung menuruti apa yang telah diperintahkan tanpa harus meminta pendapat beliau, apa lagi memang sifat Nabi Ibrahim sebagai seorang anak yang baik, penurut jadi bisa saja hal tersebut beliau lakukan tanpa memberi pendapatnya. Atas peristiwa inilah yang kemudian memberitahukan kepada kita bahwa menjadi orang tua haruslah bersikap adil dan bijaksana termasuk dalam menjalin hubungan dengan anak menggunakan komunikasi yang baik pula pada anaknya.

## **2. Pandangan Islam Tentang Pecandu *Game Online***

*Game online* merupakan salah satu jenis hiburan masa kini yang digandrungi oleh banyak orang bahkan tidak memandang kalangan usia. Hiburan yang tentu juga mengalami perubahan pada tiap perkembangannya baik dari segi penampilan maupun dalam segi kegunaan, dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang membuat game juga menjadi salah satu jenis hiburan yang berkembang mengikuti zaman.

Sebelum membahas mengenai pandangan Islam tentang *game online*, perlu diketahui bahwa kedudukan hiburan dalam Islam itu sejatinya diperbolehkan. Karena Islam sangat fleksibel dalam memahami kebutuhan dan kondisi realitas pada manusia, namun dengan syarat yang dimana hiburan tersebut diperoleh dengan cara yang baik dan dilakukan dengan benar. Islam juga mengajarkan untuk mencari ketenangan,

beristirahat, dan juga mencari hiburan yang bisa dilakukan namun harus sesuai dengan porsinya dan tidak berlebihan.

Namun tidak sedikit yang kemudian terjerumus akan kenikmatan yang disajikan oleh *game online*, yaitu merasa candu atau ketagihan dengan hiburan tersebut. Lantas bagaimana pandangan Islam terkait dengan fenomena candu dalam bermain *game online*. Berikut pandangan Islam mengenai game online dan pecandu game online, dalam Hadist Riwayat.

1). HR. Bukhori no. 6412, dari Ibnu Abbas :

نِعْمَتَانِ مَغْبُونٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Latin : *Ni'mataa ni magh buu nun fihi maa katsiiruu minannaa si shahhataa wal fara gha.*

Artinya : “Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tetipu, yaitu nikmat sehat dan nikmat waktu luang.” (HR Bukhari)(  
<http://inforepublik.com/pandangan-islam-terhadap-orang-yang-kecanduan-game-online> diakses pada 09/13/2021).

Tafsir Hadist diatas menurut Syekh Yusuf Qaradawi dalam kitabnya, Fiqhu al-Lahwi wa al- Tarwihi, menjelaskan tentang jenis-jenis hiburan yang dilarang dalam Islam. *Game* yang dilarang dalam Islam yaitu yang mengandung unsur membahayakan secara fisik, menampilkan aurat wanita dihadapan laki-laki yang bukan mahramnya, menyakiti binatang (sambung ayam), unsur judi, dan hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.

Dengan begitu secara alat dan media keberadaan *game online* tersebut boleh dengan syarat konten didalamnya tidak melanggar prinsip dan nilai- nilai Islam. Dan yang menjadi larangan terkait *game online* selain dari pada unsur didalamnya juga karena perilaku yang berlebihan sehingga melalaikan kewajiban lainnya.

Maka seseorang yang kecanduan dalam bermain *game online* adalah mereka orang yang merugi karena menyia-nyiakan waktu senggang mereka.

Karena biasanya para pecandu *game online* adalah mereka yang memiliki waktu senggang yang cukup lama sehingga mereka mengisinya dengan bermain *game online* dengan rentang waktu yang cukup lama. Dan tak jarang akibat dari bermain *game online* hingga memakan waktu yang lumayan lama membuat mereka samapi melupakan ataupun meninggalkan kewajiban dan tugas yang seharusnya mereka kerjakan.

Dan oleh sebab itu diharapkan untuk para generasi muda tentunya harus bijak dan pintar dalam menggunakan waktu senggang terutama untuk hal-hal yang lebih produktif. Sebab apabila mereka terlalu menyia-nyiakan waktu luang mereka akan cenderung malas untuk melakukan hal atau kewajiban lain, seperti belajar, sekolah, dan menjalankan ibadah.

### **C. Kerangka Teori**

Kerangka teori ini merupakan salah satu bagian dari sebuah penelitian yang menjadi tempat bagi seorang peneliti untuk memberikan penjelasan terkait dengan variabel atau menjadi penghubung pokok masalah yang akan diteliti dalam penelitiannya. Teori tersebut nantinya menjadi pendukung dari sebuah penelitian. Dan didalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Interaksionisme Simbolik :

#### **1. Teori Interaksi Simbolik (*Symbolic Interactionism*)**

Sebelum menjelaskan mengenai apa itu teori *symbolic interactionism* bisa dipahami terlebih dahulu mengenai sejarah teori *symbolic interactionism* (interaksionisme simbolik) tidak lepas dengan pemikiran dari George Herbert Mead yang tentunya pembuat pemikiran orisinal, yaitu “The Theoretical Perspective” dan merupakan awal mula dari teori interaksi simbolik itu sendiri. Pada pemikiran Mead, dalam terminologinya yang dimana setiap bentuk dari non-verbal dan bentuk pesan verbal dapat dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama oleh seluruh pihak terkait didalam suatu interaksi yang merupakan satu bentuk simbol yang memiliki arti sangat penting.

Simbol yang diberikan oleh orang lain akan memiliki potensi untuk merubah perilaku seseorang, sama halnya dengan orang tersebut. Dengan memberikan isyarat yang berupa simbol, maka seseorang dapat mengutarakan perasaan, tujuan dari pikiran seseorang dengan cara membaca simbol yang ditampilkan pada orang lain. Dan berikut penjelasan singkat mengenai konsep dasar interaksi simbolik menurut George Herbert Mead : (Elvirano, 2007:136)

a. Pikiran (*Mind*)

Pikiran merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan simbol yang dimana mempunyai makna sosial yang serupa, setiap orang harus bisa mengembangkan pemikiran mereka dengan melalui interaksi dengan orang lain. Ciri khas dari pemikiran itu sendiri ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang ingin memunculkan lebih dari satu respon (feedback) secara keseluruhan. Pemikiran (*Mind*) juga dapat dilihat secara pragmatis, yang berarti pemikiran tersebut akan melibatkan proses berfikir yang dimana itu lebih mengarah kepada penyelesaian suatu masalah.

b. Diri Sendiri (*Self*)

Diri sendiri merupakan salah satu kemampuan untuk dapat mereksikan pribadi setiap individu dari penelitian dengan sudut pandang atau argumentasi orang lain, dan dengan teori interaksionisme simbolik ini adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang menjelaskan mengenai diri sendiri dan dunia luarnya. Diri sendiri atau *self* yang memungkinkan seorang individu untuk dapat melakukan komunikasi, yang kemudian disadari bahwa apa yang dikatakan dan pada akhirnya dapat mencerna apa yang sedang dibicarakan dan dapat mengantisipasi untuk apa yang akan dibicarakan selanjutnya.

c. Masyarakat (Society)

Masyarakat atau *society* adalah hubungan sosial yang tercipta, didirikan, dan dikontribusikan oleh setiap individu didalam masyarakat, dan individu tersebut juga terlibat didalam perilaku yang mereka tunjuk secara aktif dan suka rela, yang kemudian membuat manusia masuk dalam proses pengamblan peran didalam masyarakat. Masyarakat juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan *mind* (pikiran) dan *self* (diri sendiri). (George and Douglas, 2007:280)

Ide dasar teori interaksi simbolik yang menyatakan bahwa lambang atau budaya yang dipelajari melalui sebuah interaksi, dimana orang memberi makna pada segala sesuatu yang akan mengendalikan sikap dan perilakunya. Memahami mengenai bagaimana interaksi simbolik (symbolic interactionism) adalah cara berpikir tentang apa itu pikiran (mind), diri sendiri (self), dan masyarakat (society).

Dengan menggunakan sosiologi sebagai landasan, sekaligus mengajarkan bahwa ketika manusia berinteraksi satu sama lain, maka mereka akan berbagi makna untuk priode tertentu dan untuk tindakan tertentu. George Herbert Mead adalah sosok yang dipandang sebagai pembangun interaksi simbolik yang memahami hal tersebut.

Ia juga mengajarkan bahwa makna muncul sebagai hasil interaksi antar manusia, baik secara verbal maupun non-verbal. Melalui tindakan dan tanggapan yang terjadi, kita memberi makna pada suatu kata-kata atau tindakan, dan oleh karena itu kita juga dapat memahami suatu bahkan dalam cara-cara tertentu juga, karena orang diasumsikan bangkit dari percakapan yang saling terkait antar individu. (Nina, 2011;80)

#### D. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan sebuah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain dengan mengangkat tema ataupun masalah yang serupa, namun tentu terdapat perbedaan baik dalam penyajian data maupun sumber data yang kemudian menjadi ciri khusus bagi tiap penelitian tersebut. Berikut beberapa penelitian terdahulu maupun jurnal yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya adalah ;

- 1) **Delvikarasi**, dalam skripsinya (2019) yang berjudul “*Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Candu Game Online Mobile Legends di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Talang Kelapa Banyuasini*”. Dalam penelitiannya ia mencoba menjelaskan mengenai bagaimana pola komunikasi interpersonal dan juga mengenai faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses komunikasi interpersonal. Dengan menggunakan metodologi berupa penelitian lapangan (*field research*) dan dengan metode deskriptif kualitatif sebagai sarana untuk pengumpulan data dengan melalui observasi dan wawancara dengan orang tua dari anak pecandu *game online mobile legends*.
- 2) **Wisnu Yudha**, dalam skripsinya (2015) yang berjudul “*Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Let’s Get Rich di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan*”. Dalam penelitiannya ia mencoba menjelaskan bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online dengan merujuk hubungan internal *relational delectics* antara orang tua dan anak. Dengan menggunakan metodologi penelitian ialah deskriptif kualitatif dengan paradigma konstruktivis menggunakan metode studi kasus, dan juga sumber data yang diperoleh melalui observasi, dan wawancara dengan orang tua dan anak pecandu *game online lets get rich*.

- 3) **Nugrahanto Ramadhan**, dalam skripsinya (2013) yang berjudul “*Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pemain game Online Dota di Surabaya*”. Pada penelitiannya ia mencoba untuk menjelaskan bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pemain game online dengan menggunakan tiga pola komunikasi sebagai acuan dalam analisisnya yaitu pola komunikasi authoritarian, permissive dan authoritative. Dengan menggunakan metode penelitian berupa deskriptif kualitatif yang dimana memperoleh data melalui observasi dan wawancara mendalam pada orang tua dan anak pemain *game online dota*.

No	Nama Peneliti, Judul Skripsi/Jurnal	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	<b>Delvikarasi (2019)</b> <i>“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Candu Game Online Mobile Legends di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Talang Kelapa Banyuasini”</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas tentang komunikasi interpersonal orang tua dan anak</li> <li>• Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif</li> <li>• Sumber data menggunakan observasi dan wawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumusan masalah dimana peneliti ingin mengetahui bagaimana Proses Komunikasi</li> <li>• Objek penelitian yang berbeda</li> </ul>
2	<b>Wisnu Yudha (2015)</b> <i>“Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas tentang komunikasi interpersonal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumusan masalah dimana peneliti</li> </ul>

	<i>Online Let's Get Rich di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan</i>	<p>orang tua dan anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif</li> <li>• Sumber data menggunakan observasi dan wawancara</li> </ul>	<p>ingin mengetahui bagaimana Proses Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objek penelitian yang berbeda</li> </ul>
3	<p><b>Nugrahanto</b>  <b>Ramadhan (2013)</b>  <i>"Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pemain game Online Dota di Surabaya"</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas tentang komunikasi interpersonal orang tua dan anak</li> <li>• Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif</li> <li>• Sumber data menggunakan observasi dan wawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumusan masalah dimana peneliti ingin mengetahui bagaimana Proses Komunikasi</li> <li>• Objek penelitian yang berbeda</li> <li>• Tidak menggunakan wawancara mendalam</li> </ul>

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan didalam penelitian ini ialah pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan hasil dari riset atau penelitian dan juga menunjukkan bagaimana gambaran secara menyeluruh terkait obyek yang diteliti. Kemudian untuk data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata maupun gambar, dan bukan merupakan angka (statistic). Data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video, ataupun catatan teks tertentu, atau bahkan dokumen resmi lainnya.

Metode penelitian dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif adalah suatu penelitian yang dimana dapat menghasilkan data berupa fakta-fakta secara tertulis maupun secara lisan dari suatu sikap yang dicermati, pada sebuah keadaan yang alami, atau ilmiah dan tidak dalam kondisi yang dikendalikan (Sanapiah, 2005:18).

Oleh karena itu metode pendekatan deskriptif kualitatif diharapkan dapat membantu menjelaskan bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu *game online freefire* secara mendalam.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Peneliti akan melakukan kegiatan penelitian bertempat lokasi di Dusun Jatimulyo SDN 056018 Batang Serangan, Kecamatan Batang Serangan, Kabupaten Langkat Sumatera Utara, 20852. Dengan waktu penelitian yang dimulai pada tanggal 08 Agustus 2021 hingga 14 September 2021.

### C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan suatu batasan yang menjadi fokus penelitian baik itu benda, orang, atau hal lainnya yang menjadi data untuk variable penelitian dan menjadi jawaban dari permasalahan yang ada. Subyek penelitian juga memiliki peranan yang sangat strategis dalam sebuah penelitian karena pada subyek penelitian ini responden atau disebut juga sebagai informan yaitu orang yang memberikan informasi terkait dengan data yang diinginkan oleh peneliti dalam penelitian yang sedang dilaksanakan. (Suharsimi, 2016:26)

Subyek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak kelas 4-6 yang bersekolah di SDN 056018 Batang Serangan, yang dimana anak tersebut memiliki candu dalam bermain *game online FreeFire*.

### D. Sumber Data

Data tentu dapat disajikan baik dalam bentuk teks yang berupa uraian kata-kata dengan bentuk gambar maupun lukisan, atau dalam bentuk tabel berupa susunan yang dibagi menjadi beberapa bagian. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan sumber data dengan menggunakan data penelitian primer dan data penelitian sekunder, yaitu :

#### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk kemudian dapat disajikan menjadi suatu data penelitian. Sumber data primer juga disebut sebagai data asli yang dimana memiliki sifat baru dan aktual. Pada saat memperoleh data primer, seorang peneliti harus dapat mengumpulkannya secara langsung baik dengan melakukan observasi terlebih dahulu, wawancara, atau diskusi yang berfokus pada penelitian dan juga penyebaran kuesioner atau lain sebagainya yang berhubungan langsung dengan sumber data primer. (Salim dan Haidir, 2019:103) Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah para orang tua dan juga anak pecandu *game online*.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari obyek penelitian, melainkan data sekunder dapat dikumpulkan atau diperoleh dari dokumen-dokumen, buku, maupun karya ilmiah. Tentu data yang didapatkan dari sumber data sekunder ini tidak perlu diolah kembali, karena disini peneliti hanya bertindak sebagai orang kedua. Sumber data sekunder ini juga tidak dapat memberikan data secara langsung dalam pengumpulan data karena data yang dikumpulkan sudah ada sebelum peneliti memperoleh data terkait penelitian ini. (Wiratna, 2014:74). Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah buku maupun karya ilmiah yang berkaitan dengan candu akan sesuatu.

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

Dalam penelitian ini sebagaimana penelitian kualitatif lainnya, yang dimana menggunakan teknik wawancara (*interview*) sebagai cara utama dalam memperoleh serta mengumpulkan data maupun informasi, yang juga di bantu dengan observasi terlebih dahulu terkait masalah yang akan diselesaikan apakah sesuai dengan data yang akan dikumpulkan, dan kemudian memiliki berbagai bukti pendukung (dokumentasi) terkait data yang dikumpulkan.

Berikut teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah :

#### 1. Observasi

Cartwright (Herdiansyah, 2010 : 131) menjelaskan bahwa, observasi dapat diartikan sebagai suatu proses dimana kita melihat, mengamati, mencermati atau bahkan merekam tingkah laku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Observasi juga dapat diartikan sebagai pencatatan atau pengamatan secara sistematis terkait fenomena-fenomena yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini dimana peneliti melakukan observasi terkait anak yang candu bermain game online di Dusun Jatimulyo, Kecamatan Batang Serangan, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, 20852.

## 2. Wawancara (*Interview*)

Sukmadinata (2013:216-217) menjelaskan bahwasanya wawancara (*interview*) merupakan salah satu kunci utama dalam pengumpulan informasi maupun data pada penelitian kualitatif. Dalam penelitian deskriptif kualitatif maupun penelitian deskriptif kuantitatif wawancara (*interview*) menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang sering digunakan dalam memperoleh data pada sebuah penelitian. Wawancara (*interview*) tentunya dilakukan baik secara lisan yang dilakukan dalam suatu pertemuan tatap muka secara langsung baik antar individu atau bahkan dengan kelompok.

Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur kepada para orang tua dan pada anak yang candu bermain *game online FreeFire* guna memperoleh data berupa informasi terkait masalah yang akan diselesaikan dari para informan terkait. Sehingga hasil dari wawancara tersebut dapat membantu peneliti untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dan anak pecandu *game online FreeFire*.

## 3. Dokumentasi

Sugiyono (2017:329) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu namun tercatat baik dalam bentuk tulisan, gambar, atau bahkan karya-karya monumental seseorang. Dokumentasi juga dapat digunakan sebagai cara untuk memperoleh data secara tidak langsung terkait dengan penelitian, hal ini juga diperlukan guna melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa gambar ketika melakukan wawancara dan observasi terkait anak yang candu bermain game online.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses yang dimana peneliti mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari wawancara maupun observasi, dengan mengorganisasikan data tersebut kedalam kategori, menjelaskan pada tiap unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam suatu pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat suatu kesimpulan sebagai hasil akhir sehingga dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. (Sugiyono, 2005:89)

Dengan menggunakan model analisis data deskriptif menurut Burhan Bungin sebagai cara yang digunakan untuk menganalisis data hingga diperoleh hasil dari analisis data tersebut. Data deskriptif yang ada cukup banyak dan pengumpulan data tidak berjalan dengan pertanyaan yang telah ditetapkan, melainkan akan selalu berkembang berdasarkan data yang sudah diperoleh dan selalu mengarah pada pendalaman dan kelengkapan data.

Berikut tahapan teknik analisis data dari proses analisis data, diantaranya :

### 1. Penyajian Hasil Observasi dan Wawancara

Tahap ini bertujuan untuk menyajikan hasil observasi dan juga wawancara yang telah dilakukan selama kegiatan penelitian dalam lembaran yang mudah untuk dibaca. Kemudian data-data tersebut tidak perlu lagi dikelompokkan sesuai domain atau sub-domain, hanya perlu menyajikan data hasil observasi dan wawancara sehingga dapat dibaca dengan mudah. Dan pada tahapan ini peneliti tentunya telah melakukan sedikit *editing* data kecil-kecilan mengenai bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak.

### 2. Pemilihan Hasil Observasi dan Wawancara

Pada tahapan ini peneliti selanjutnya melakukan pemilihan terhadap hasil wawancara dan juga observasi yang telah dilakukan. Dengan maksud memilih hasil wawancara menurut domain atau sub-domain yang telah ditentukan tanpa harus mempersoalkan dari mana elemen sub-sub domain itu berasal. Dan peneliti juga dapat memilih data

dari hasil wawancara sesuai dengan kemiripan hasil data, yang kemudian data tersebut akan dikelompokkan.

### 3. Mendapati Elemen-Elemen Kontras

Dan pada tahapan ini, peneliti dapat membuat tabel ataupun daftar urutan tertentu yang kemudian dipakai untuk mencari dan menempatkan pilihat sub-domain yang telah ditemukan elemen kontras. (Burhan, 2008: 53)

Setelah pengumpulan data, peneliti mulai mencari penjelasan kemudian pada proses penelitian kesimpulan itu diverifikasi dengan massa ketika melakukan kegiatan penelitian berlangsung dengan cara memikir ulang dan meninjau kembali catatan lapangan sehingga terbentuk penegasan kesimpulan.

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

Untuk dapat menjelaskan hasil dari sebuah penelitian, maka perlu dilakukan pengecekan data. Hal inilah yang kemudian dilakukan untuk memastikan bahwa benar data yang disajikan adalah data valid, maka diperlukan teknik validitas/validasi data. (Moelong, 2000:326) Peneliti menggunakan teknik tringulasi dalam penelitian ini sebagai teknik untuk memeriksa validitas maupun keabsahan data didalam penelitian ini.

Triangulasi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memeriksa keaslian data atau informasi yang didapat dari berbagai sudut dengan meminimalkan perbedaan dalam proses pengumpulan dan analisis data.

Triangulasi juga dapat dikatakan sebagai teknik pengumpulan data yang menggabungkan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas dapat dijelaskan sebagai pemeriksaan data dari sumber yang berbeda dalam waktu yang berbeda dengan berbagai cara.

Oleh sebab itu, ada tringulasi sumber, triangulasi sumber data, dan pengukuran waktu.

Berikut beberapa jenis teknik tringulasi yang memiliki varian, diantaranya:

### 1. Triangulasi Data

Triangulasi data atau biasa disebut juga sebagai triangulasi objek data yang kemudian dibedakan menjadi triangulasi waktu, triangulasi tempat, dan triangulasi sumber data/responden. Triangulasi waktu yaitu menempatkan waktu sebagai saluran pembeda dalam mengumpulkan data sehingga dapat dibandingkan dalam sudut pandang yang berbeda. Begitu pula dengan triangulasi tempat yang menguji suatu konsep atau satu relasi variable dalam lokasi yang berbeda-beda.

### 2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber data merupakan teknik memperdalam kebenaran informasi tertentu dengan metode dan sumber pengumpulan data. Sebagai contoh, selain wawancara dan observasi, peneliti juga dapat melakukan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, atau tulisan pribadi seperti karya ilmiah dan foto atau gambar. Tentu saja masing-masing metode ini akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda dan akan memberikan informasi yang berbeda tentang fenomena yang sedang diteliti. Perspektif inilah yang kemudian memunculkan berbagai pengetahuan untuk mendapatkan fakta yang kredibel.

### 3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu merupakan teknik penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data pada waktu yang berbeda. Karena dalam rangka pengujian kredibilitas data maka dapat dilakukan pengecekan dengan berbagai teknik seperti wawancara, observasi, dan lain sebagainya dalam waktu atau situasi yang berbeda yang juga akan mempengaruhi proses pengumpulan data. (Sugiyono, 2008:127)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Umum Data Penelitian**

##### **1. Profil SDN 056018 Batang Serangan**

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa SDN Batang Serangan yang berlokasi di Dusun Jatimulyo, Sei Bamban, Kecamatan Batang Serangan, Kabupaten Langkat Sumatera Utara. SDN 056018 Batang Serangan merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang sekolah dasar (SD) yang dalam menjalankan kegiatannya SDN 056018 Batang Serangan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

SDN 056018 Batang Serangan tentunya memiliki sarana prasana seperti pada sekolah dasar negeri lainnya, demi mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang baik seperti ruang kelas, ruang laboratorium, ruang perpustakaan, dan lain sebagainya. Sekolah dasar yang didirikan sejak tahun 1979 ini, kini telah mengalami banyak perubahan baik dari infrastruktur maupun sistem pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman demi dapat mendidik para siswa dengan baik dan nyaman. (<http://infosekolah.net> diakses pada 16 Agustus 2021)



(Gambar 4.1 SDN 056018 Batang Serangan, Sumber :Hasil Penelitian 2021)



(Gambar 4.2 Kepala Sekolah SDN 056018, Sumber : Hasil Penelitian 2021)

Sekolah dasar yang memiliki luas tanah sekitar 20812 m<sup>2</sup> ini memiliki sumber listrik dari PLN dengan daya listrik sekitar 900 Watt. Hal tersebut juga memiliki pengaruh yang cukup signifikan dengan kebutuhan sekolah maupun kebutuhan siswa, pasalnya dengan luas tanah yang dimiliki maka pihak sekolah dapat membangun infrastruktur dengan sebaik-baiknya guna mendukung proses belajar mengajar seperti halnya membangun perpustakaan, unit kesehatan sekolah (uks), taman, toilet dan lain sebagainya.

Para siswa tentunya akan merasa nyaman apabila sekolah tersebut memiliki pendukung lain demi membuat para siswa merasa nyaman seperti halnya pendingin ruangan, penerangan pada tiap ruangan, dan lain sebagainya yang tentu menggunakan tenaga listrik sebagai suplay energy disekolah tersebut. Namun dengan adanya pilihan sekolah dasar lain yang tentu memiliki keunggulannya masing-masing seperti sekolah khusus keagamaan atau bahkan sekolah dasar negeri lainnya, tidak mematahkan semangat dari pihak SDN 056018 Batang Serangan untuk terus berusaha memberikan pelayanan serta fasilitas pendukung kegiatan siswa agar nantinya menjadi daya tarik tersendiri bagi SDN 056018 Batang Serangan di kalangan masyarakat khususnya masyarakat di dusun Jatimulyo. (<http://data.sekolah-kita.net> diakses pada 16 Agustus 2021)

Setiap sekolah tentunya memiliki segudang prestasi yang diraih bersama pihak sekolah dengan para siswa, bahkan tak terkecuali SDN 056018 Batang Serangan yang memiliki segudang prestasi baik secara akademik maupun non akademik. Hal tersebutlah yang menjadikan SDN 056018 Batang Serangan ini menjadi prioritas bagi para orang tua khususnya di Dusun Jatimulyo untuk mendaftarkan anak mereka di sekolah dasar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang mungkin tidak bisa didapatkan di rumah atau lingkungan sekitar.

SDN 056018 Batang Serangan menjadi pilihan utama para orang tua selain memang dari prestasi maupun fasilitas yang dimiliki tentunya juga karena lokasi atau jarak yang mudah dijangkau terutama bagi orang tua yang tinggal di Dusun Jatimulyo. Peralnya letak sekolah yang tepat berada di wilayah Dusun Jatimulyo membuat sebagian orang tua memilih SDN 056018 Batang Serangan sebagai pilihan mereka, karena kebanyakan siswa yang mendominasi sekolah tersebut ialah mereka yang bertempat tinggal di Dusun Jatimulyo.

## **2. Lokasi Penelitian**

Peneliti akan melakukan kegiatan penelitian sesuai topik yang mana lokasi tersebut berada di Dusun Jatimulyo, Kecamatan Batang Serangan, Kabupaten Langkat, 20852, Sumatera Utara.

Lokasi ini menjadi prioritas peneliti selain dikarenakan para siswa yang bersekolah di SDN 056018 Batang Serangan, juga karena mengingat pada masa seperti ini dimana pada saat peneliti melakukan penelitian masih dalam masa PPKM level 1-4. Oleh sebab itu maka peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara hanya untuk wilayah Dusun Jatimulyo demi menekan penyebaran virus corona untuk mengurangi interaksi dengan masyarakat luar.

Karena hal tersebut juga yang kemudian membuat peneliti untuk fokus pada anak-anak di Dusun Jatimulyo yang bermain *game online freefire* untuk mencari tau penyebab dari berbagai permasalahan yang ada terutama masalah pada komunikasi interpersonal dengan orang tua.



(Gambar 4.3 Denah Lokasi Dusun Jatimulyo, Sumber : Google Maps)

### 3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sesuatu yang diteliti terkait masalah yang akan diselesaikan baik itu orang, benda, maupun lembaga (organisasi) terkait. Dalam subyek penelitian ini adalah informan yang mampu memberikan informasi terkait dengan fokus penelitian. Maka subyek penelitian ini adalah mereka para orang tua dan anak-anak yang dapat memberikan informasi tentang bentuk komunikasi interpersonal yang sedang berlangsung.

Dan didalam penelitian ini, peneliti telah mendapatkan beberapa informan yang mana sesuai dengan kriteria yang peneliti harapkan yaitu orang tua dengan jenis kelamin wanita atau ibu dari anak tersebut karena wanita dianggap dapat mendidik anak dengan lebih disiplin dan tentu saja juga pada anak-anak pria yang bermain game online freefire karena anak pria dianggap lebih susah untuk diberi pengarahan apabila tidak tegas pada mereka.

Berikut beberapa informan yang telah peneliti pilih dan diharapkan mampu membantu peneliti dalam memperoleh serta melengkapi data penelitian yang konkrit dan detail mengenai komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu *game online*.

Informan I (satu) adalah ibu Wardiana (38), beralamat tinggal di Dusun Jatimulyo memiliki dua orang anak. Dan anak pertama yang juga merupakan narasumber yaitu Rifky Abi Permana (10) bersekolah di bangku kelas IV SDN 056018 Batang Serangan.

Informan pertama merupakan orang tua dan anak yang dimana ibu dari anak tersebut biasa di panggil dengan ibu ana oleh masyarakat sekitar maupun keluarga. Beliau merupakan seorang ibu rumah tangga dengan 2 orang anak, anak pertama bernama Abi berusia sekitar 10 tahun yang merupakan siswa kelas 4 SDN 056018 Batang Serangan. Sedangkan anak kedua bernama viona berusia sekitar 7 tahun yang baru memasuki kelas 1 di sekolah yang sama dengan kakaknya.

Pertama kali ibu Ana mengetahui anaknya mulai bermain *game online* pada saat masa sekolah dari rumah (*daring*) yang dimana ibu ana memberikan handphone untuk membantu kegiatan belajar Abi dari rumah. Namun akibat terlalu sering menggunakan handphone, Abi mulai tertarik untuk bermain *game online freefire* karena ajakan dari teman-temannya, yang dimana semakin lama sikap Abi menjadi perlahan berubah, dan mulai candu bermain *game online freefire*. Oleh sebab itu peneliti memilih ibu Ana dan Abi untuk menjadi informan sebagai sumber kelengkapan data.



(Gambar 4.4 Peneliti dengan Ibu Ana, Sumber : Hasil Penelitian 2021)

Informan II (dua) adalah ibu Leni Wahyuni (32), beralamat tinggal di Dusun Jatimulyo memiliki satu orang anak. Dan anak ibu Leni yang juga merupakan narasumber yaitu Alzio Gunawan (19) bersekolah di bangku kelas III SDN 056018 Batang Serangan.

Informan kedua merupakan orang tua dan anak yang mana ibu dari anak tersebut biasa dipanggil dengan sebutan ibu Leni baik oleh keluarga maupun masyarakat sekitar. Beliau merupakan seorang ibu rumah tangga dengan satu orang anak yang bernama Zio berusia sekitar 9 tahun yang merupakan siswa kelas 3 di SDN 056018 Batang Serangan.

Ibu Leni pertama kali mengetahui anaknya bermain *game online freefire* ketika sang anak mulai aktif bermain menggunakan handphone dengan teman-temannya. Ibu Leni masih bisa memberikan pengarahan agar Zio tidak terlalu candu ketika bermain *game online* dengan memberikan kegiatan lain seperti mengaji atau bermain dengan teman dilingkungan sekitar.

Ibu Leni juga berperan ekstra dalam mengawasi Zio karena ibu Leni harus mengawasi sendiri secara langsung sebab suami beliau merupakan seorang perantau. Oleh karenanya ibu Leni sedikit lebih tegas dalam memberikan pengarahan kepada Zio. Namun tetap saja walau dengan memberi pengarahan serta batasan agar tidak terlalu candu bermain *game online*, ibu Leni merasakan perubahan demi perubahan yang dialami oleh Zio mulai dari semangat belajar yang menurun hingga pola makan yang menjadi tidak teratur. Karena hal tersebutlah peneliti memilih ibu Leni dan Zio untuk menjadi informan sebagai sumber kelengkapan data.



(Gambar 4.5 Peneliti dengan Ibu Leni, Sumber : Hasil Penelitian 2021)

Informan III (tiga) adalah ibu Adelia Pertiwi (35) seorang ibu rumah tangga yang beralamat tinggal di Dusun Jatimulyo memiliki dua orang anak. Dan anak pertama yang juga merupakan narasumber yaitu Arif Ramadhani (11) bersekolah di bangku kelas V SDN 056018 Batang Serangan.

Informan ketiga merupakan orang tua dan anak yang dimana orang tua dari anak tersebut biasa dipanggil dengan sebutan ibu Dedek oleh keluarga maupun masyarakat sekitar. Beliau merupakan ibu dari dua orang anak, yang dimana anak pertama bernama Arif berusia sekitar 11 tahun merupakan siswa kelas 5 di SDN 056018 Batang Serangan. Dan anak kedua bernama Alfarizi berusia sekitar 5 tahun.

Ibu Dedek merupakan seorang ibu rumah tangga yang memiliki usaha kecil-kecilan yang dimana usaha tersebut ia kelola sendiri dari hasil tabungan beliau sehingga dapat membantu perekonomian keluarga. Oleh sebab itu ibu Dedek tidak terlalu fokus dalam mengawasi Arif yang pada akhirnya Arif juga tertarik bermain *game online freefire* dari teman-teman dilingkungan sekitar. Karena hal tersebutlah yang membuat ibu Dedek sedikit kesulitan dalam memberikan Arif pengawasan yang pada akhirnya membiarkan Arif untuk bermain game online karena beranggapan akan membuat Arif tenang dan tidak merepotkan karena ibu Dedek juga harus menjaga usaha yang dikelolanya. Hal tersebut membuat peneliti menjadikan ibu Dedek dan Arif sebagai informan untuk memperoleh sumber data secara lengkap.



(Gambar 4.6 Peneliti dengan Ibu Dedek, Sumber : Hasil Penelitian 2021)

Informan IV (empat) adalah ibu Rohani (49), beralamat tinggal di Dusun Jatimulyo memiliki tiga orang anak. Dan anak ketiga yang juga menjadi narasumber yaitu Farel Andhika (12) bersekolah di bangku kelas VI SDN 056018 Batang Serangan.

Informan keempat merupakan orang tua dan anak yang dimana orang tua dari sang anak biasa dipanggil dengan sebutan ibu Ani oleh keluarga maupun masyarakat sekitar tempat tinggal ibu Ani. Beliau merupakan ibu dari ketiga orang anak yang dimana anak pertama ibu Ani bernama Hendri berusia sekitar 26 tahun yang juga telah menikah. Kemudian anak kedua bernama Nanda berusia sekitar 19 tahun yang telah menyelesaikan sekolah menengah kejuruan, dan yang ketiga bernama Farel berusia 12 tahun merupakan siswa kelas 6 di SDN 056018 Batang Serangan.

Ibu Ani yang saat ini sudah menginjak usia diatas 40 tahun tentunya tidak bisa lagi memberikan penegasan kepada anak-anaknya karena ketiga anaknya yang telah beranjak dewasa dan memiliki ego masing-masing yang membuat ibu Ani sedikit mengalami kesulitan dalam berkomunikasi untuk memberikan pengarahan terutama untuk anak ketiga yaitu Farel. Saat ini Farel sudah mulai candu bermain *game online freefire* karena kakaknya juga bermain *game online* yang sama.

Ibu Ani juga merasakan perubahan perilaku dari Farel secara perlahan-lahan akibat dari putra ibu Ani yang lebih tertarik dengan *game online* yang selalu dimainkannya bersama dengan saudara maupun temannya. Hal inilah yang kemudian membuat peneliti menjadikan ibu Ani dan farel sebagai informan untuk memperoleh sumber data secara lengkap.



(Gambar 4.7 Peneliti dengan Ibu Ani, Sumber : Hasil Penelitian 2021)

Informan V (lima) adalah ibu Rosni (38), merupakan seorang ibu rumah tangga beralamat tinggal di Dusun Jatimulyo memiliki dua orang anak. Dan anak pertama yang juga merupakan narasumber yaitu Wariadhim Husein (11) bersekolah di bangku kelas V SDN 056018 Batang Serangan.

Informan kelima merupakan orang tua dan anak yang dimana orang tua dari anak tersebut biasa dipanggil dengan sebutan ibu Ros oleh keluarga maupun masyarakat dilingkungan sekitar. Beliau merupakan ibu rumah tangga yang memiliki 2 orang putra, anak pertama bernama Adhim berusia sekitar 11 tahun merupakan siswa kelas 5 di SDN 056018 Batang Serangan, kemudian putra bungsunya bernama Rafasya berusia sekitar 2 tahun.

Ibu Ros pertama kali mengetahui Adhim menjadi candu bermain *game online freefire*, saat adhim mulai aktif menggunakan handphone yang pada mulanya ibu Ros memberikan Adhim Handphone untuk membantunya dalam proses belajar dari rumah (daring). Namun akibat penggunaan handphone secara berlebihan yang membuat Adhim mencoba bermain *game online* dengan teman-temannya. Akibatnya Adhim menjadi

candu dalam bermain game online freefire hingga bahkan dalam sehari Adhim dapat bermain game online lebih dari dua jam.

Karena Ayah Adhim yang sering tidak dirumah membuat Adhim menjadi leluasa dalam bermain *game online*, karena ibu Ros yang juga harus menjada adik Adhim maka ibu Ros juga tidak bisa melakukan banyak hal terkait Adhim yang candu bermain *game online*. Hal ini lah yang kemudian membuat peneliti menjadikan ibu Ros dan Adhim sebagai informan untuk memperoleh sumber data secara lengkap.



(Gambar 4.8 Peneliti dengan Ibu Ros, Sumber : Hasil Penelitian 2021)

Informan VI (enam) adalah ibu Erna Susmiati (35), beralamat tinggal di Dusun Jatimulyo memiliki anak semata wayang. Dan anak tersebut juga merupakan narasumber yaitu Dafi Febrian Ourelo (12) bersekolah di bangku kelas VI SDN 056018 Batang Serangan.

Informan keenam merupakan orang tua dan anak yang dimana orang tua dari anak tersebut biasa dipanggil dengan sebutan ibu Susmi oleh keluarga maupun masyarakat sekitar tempat tinggal ibu Susmi. Beliau

merupakan ibu rumah tangga dari anak semata wayangnya bernama Dafi yang saat ini berusia 12 merupakan siswa kelas 6 di SDN 056018 Batang Serangan.

Ibu Susmi yang saat ini hanya tinggal berdua dengan putranya itu juga harus menjaga serta mengawasi dengan ekstra secara mandiri, karena ayah Dafi yang saat ini merantau di negeri Jiran. Ibu susmi pertama kali mengetahui Dafi mulai candu bermain game online freefire saat kali pertama ibu Susmi memberikan Dafi sebuah handphone yang pada awalnya diperuntukan untuk Dafi agar dapat berkomunikasi dengan ayahnya. Namun Dafi lama-kelamaan menjadi candu dan lebih suka menghabiskan waktu dengan bermain *game online* untuk hiburan dari pada pendidikan. Ibu Susmi terkadang sering melihat Dafi bermain *game online* hingga tengah malam, yang kemudian membuat ibu Susmi menjadi khawatir akan kesehatan putranya tersebut.

Ibu Susmi sering merasa kasihan apabila ia terlalu keras dengan memberikan teguran pada sang anak, karena Dafi merupakan putra satu-satu yang tinggal bersama ibu Susmi hal tersebutlah yang membuat ibu Susmi yang enggan untuk memberikan teguran secara keras dan tegas pada Dafi. Hal inilah yang membuat peneliti untuk menjadikan ibu Susmi dan Dafi sebagai informan untuk memperoleh sumber data secara lengkap.

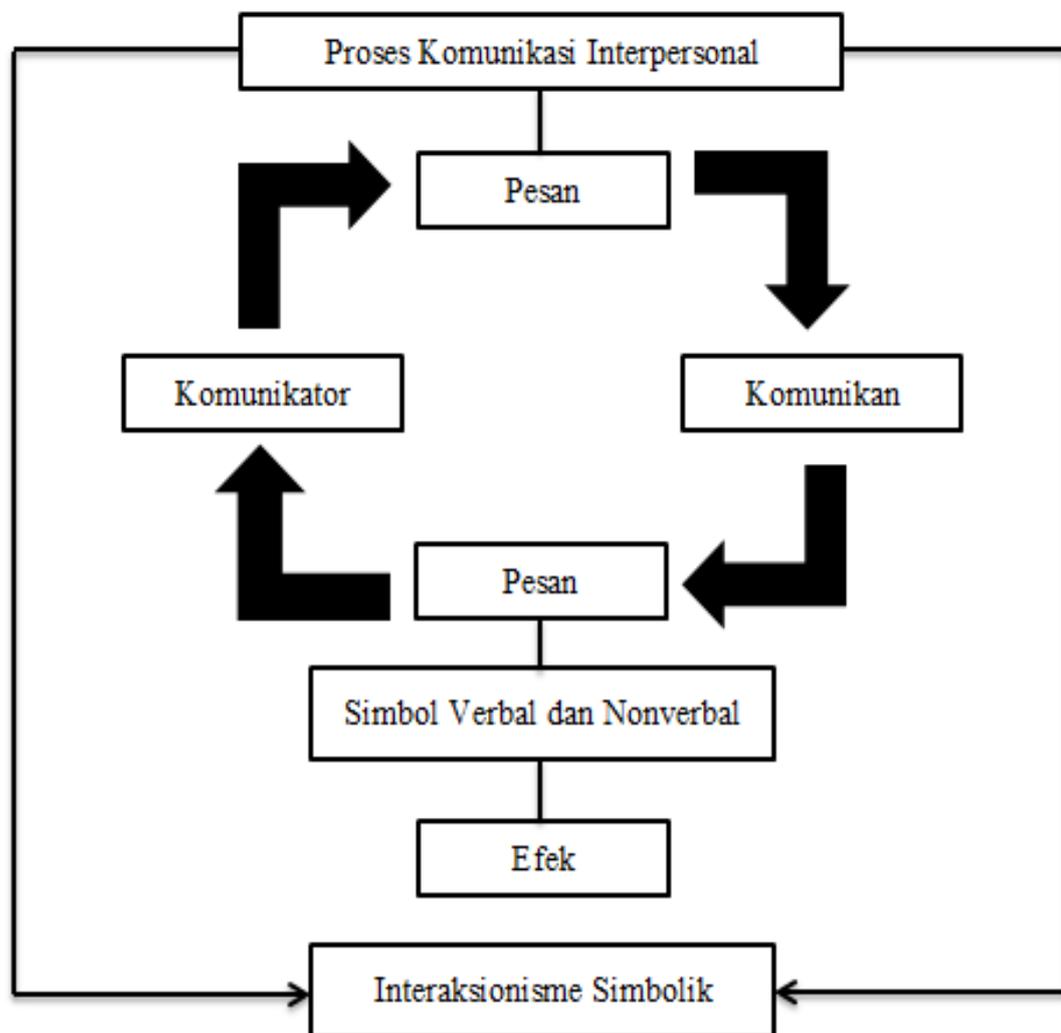


(Gambar 4.9 Peneliti dengan Ibu Susmi, Sumber : Hasil Penelitian 2021)

#### **4. Obyek Penelitian**

Obyek dari penelitian ini adalah proses komunikasi interpersonal orang tua dan anak. Dimana komunikator disini adalah orang tua yang menyampaikan pesan maupun informasi kepada anak-anak mereka masing-masing secara *face to face* (tatap muka) untuk kemudian dapat memberikan pesan yang berisi pengetahuan, bimbingan, nasehat maupun aturan ketika bermain *game online*.

Komunikasi interpersonal ini sangat perlu dilakukan oleh orang tua bagi anak agar dapat memberikan pengarahan kepada anak supaya berperilaku yang baik dan tidak menjadi candu terhadap *game online*. Dengan ini peneliti memusatkan bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua bagi anak karena komunikasi interpersonal sangatlah sesuai dengan penelitian ini.



Bagan 4.1 Proses Komunikasi Interaksionisme Simbolik

## **B. Hasil Temuan Penelitian**

Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan sejak awal Agustus hingga September dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait proses komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu *game online freefire* di Dusun Jatimulyo. Dengan berdasarkan pada bab 2 yang dimana menjadi pisau bedah dalam penelitian ini, maka peneliti dapat memaparkan setiap aspeknya didukung dengan data-data yang telah diperoleh.

Dan proses komunikasi yang sering dilakukan baik dalam kehidupan sehari-hari dengan secara langsung ataupun tidak langsung, karena tidak bisa dipungkiri bahwa komunikasi merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Karena manusia merupakan makhluk sosial yang dimana seluruh kegiatannya tentu memerlukan orang lain disekitar tempat tinggal untuk dapat diajak berkomunikasi.

Dalam ruang lingkup keluarga tentu komunikasi juga memiliki peranan yang sangat penting terutama bagi orang tua dan anak, komunikasi dalam keluarga juga sangat bermanfaat karena merupakan sarana untuk menyampaikan pesan yang bersifat mendidik tentunya. Berikut peneliti telah merangkum beberapa temuan penelitian, diantaranya :

### **1. Emosi Orang Tua Yang Mudah Tersulut**

Setiap orang tua tentunya sangat menginginkan keharmonisan dalam hubungannya dengan anak-anak mereka, selain itu juga tentu para orang tua sangat ingin mendidik dan membuat anak mereka menjadi lebih baik dengan mengandalkan bimbingan sebijak mungkin melalui komunikasi. Dan tentunya komunikasi tersebut haruslah sesuai dengan tujuan para orang tua agar pesan maupun nasehat dapat tersampaikan dengan baik pada anak, dan anak juga dapat menerima serta memberi respon yang baik pula terkait pesan maupun nasihat yang ia terima.

Tentu dalam berkomunikasi dengan anak terkadang orang tua juga memiliki beberapa perasaan atau emosi yang muncul ketika komunikasi sedang berlangsung. Emosi ini dapat muncul akibat sang komunikator atau saat sang ibu sebagai orang tua ingin menghentikan aktivitas anaknya

ketika sedang bermain *game online* dengan rentan waktu yang cukup lama. Namun tentu karena anak juga masih memiliki emosi yang labil dan belum bisa mengendalikan diri sepenuhnya yang tidak ingin di ganggu apa lagi dihentikan paksa ketika sedang bermain *game online*.

Akibatnya emosi orang tua atau ibu yang sudah tidak bisa ditahan yang kemudian ia lampiaskan kepada anak mereka pada saat mereka sedang berkomunikasi. Disini orang tua atau ibu dari anak tersebut memberikan pesan ataupun teguran dengan intonasi yang sedikit tinggi agar diharapkan anak tersebut dapat memaknai pesan atau teguran dari orang tua yang sebenarnya.

Emosi lain yang juga muncul yaitu ditunjukkan ketika orang tua sedang menggerutu atau mengomel kepada anak mereka yang sama sekali tidak merespon pesan dari orang tua tersebut. Hal inilah yang disebabkan oleh pesan dari orang tua yang tidak tersampaikan dengan baik kepada anak mereka sehingga sang anak tidak memberi respon atau tidak mendengarkan perkataan dari orang tua. Selain memarahi anak mereka orang tua juga terkadang ingin membuat anaknya melakukan kegiatan lain yang sekiranya dapat menyibukkan sang anak agar dapat menghentikan candu mereka terhadap *game online*.

Anak pecandu *game online* sebagai komunikan tentu memiliki beberapa tahapan dalam memproses pesan yang disampaikan oleh orang tua mereka. Setelah masuk proses *decoding*, pertama-tama sang anak akan melalui proses sensasi, dimana sang anak akan menggunakan alat indera telinga dan mata untuk mengetahui asal pesan, kemudian menyerapnya. Seperti halnya ketika saat orang tua menyampaikan pesan yang berisi kalimat perintah yang dimana orang tua menyuruh sang anak untuk mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh sekolah. Dalam proses ini, anak akan menerima dan menyerap pesan yang disampaikan oleh orang tua melalui indera pendengarannya dan melihat ekspresi wajah dari orang tua dengan melalui indera penglihatan mereka.

Kemudian proses tersebut berlanjut ke proses selanjutnya yaitu proses asosiasi, yang dimana proses ini sang anak akan mengelompokkan pesan yang telah diterimanya. Dalam proses ini pesan yang telah disampaikan orang tua telah diterima oleh sang anak. Pesan tersebut yang dimana orang tua memberi perintah atau menyuruh anak mereka untuk dapat mengerjakan tugas sekolah yang kemudian hal tersebut telah dikelompokkan dalam otak anak.

Lalu proses persepsi, dimana anak akan menafsirkan pesan tersebut didalam otak sesuai dengan pengalaman pribadinya. Dalam proses ini tentunya anak pecandu *game online* telah memproses pesan yang telah disampaikan oleh orang tuanya, yaitu pesan yang dimana orang tua memberikan perintah atau menyuruh anaknya untuk dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah dirumah telah diterima oleh anak dan diproses didalam otak. Setelah pesan tersebut telah dikelompokkan, anak akan mencari-cari pesan yang hampir serupa atau yang telah ia ketahui sebelumnya dalam otak mereka.

Setelah itu, anak akan melalui proses memori yang dimana proses tersebut mereka akan mengingat kembali pesan yang telah diketahui sebelumnya. Dalam proses ini anak akan mengingat kembali terkait pesan yang telah disampaikan oleh orang tua mereka sebelumnya. Seperti halnya orang tua yang menyampaikan pesan berupa kalimat perintah atau menyuruh anak mereka untuk mengerjakan tugas sekolah. Pesan serupa tersebut bisa saja telah disampaikan sebelumnya oleh orang tua pada waktu lampau. Dan dalam proses inilah anak akan mencoba mengingat kembali pesan-pesan tersebut yang memiliki kesamaan atau serupa dengan pesan yang telah disampaikan oleh orang tua mereka.

Sampailah pada proses akhir yang dimana anak akan berpikir dan merenung sejenak sambil memaknai pesan tersebut. Proses yang terlihat sepele ini memang membuat anak seperti tidak melakukan apa-apa padahal sang anak sedang berpikir keras untuk merepson pesan yang telah diterima dan yang telah disampaikan oleh orang tua mereka. Pesan orang

tua yang memberi perintah atau menyuruh anak untuk dapat mengerjakan tugas sekolah tersebut telah di proses didalam otak anak, sehingga anak dapat memaknai pesan yang disampaikan oleh orang tua mereka tersebut.

Setelah proses-proses tersebut telah dilalui, maka anak akan memberikan *feedback* berupa respon kepada orang tua selaku komunikator, agar komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak berjalan dengan semestinya. Respon yang sering disampaikan oleh anak dalam masalah ini biasanya merupakan respon yang negatif. Dimana sang anak saat membalas pesan yang disampaikan orang tua hanya dengan bergumam, menganggukkan kepala, atau bahkan dengan sengaja hanya membalas pesan tersebut dengan kata singkat seperti 'ya'. Respon yang disampaikan anak tersebut juga dimaksudkan agar orang tua tahu kalau anak mereka telah menerima dan memahami pesan yang disampaikan oleh mereka.

Respon negatif anak yang didengar oleh orang tua inilah kemudian membuat emosinya menjadi tersulut. Padahal peran orang tua sebagai komunikator telah menyampaikan pesan dengan baik untuk kemudian menasihati anak mereka supaya anak dapat menerimanya dengan baik pula. Rata-rata orang tua akan langsung marah akibat dari respon sang anak tersebut yang kemudian membuat para orang tua juga tidak tinggal diam, bahkan beberapa orang tua juga sampai memberikan intonasi yang tinggi.

Beberapa anak akan terdiam dan menyesali perbuatan mereka yang membuat ibu mereka marah, namun beberapa anak juga akan marah apabila merasa diganggu dengan pesan yang disampaikan kepadanya. Namun sedikit faktor anak yang membalas emosi sang ibu, biasanya karena tidak ada keberadaan sang ayah dirumah membuat anak terkadang berani bertindak lebih karena biasanya anak-anak takut apabila yang marah itu adalah ayah mereka. Mereka yang ayahnya berada diperantauan sering merasa tidak mau mengalah dalam argument dengan orang tua mereka selama mereka merasa diri mereka dirugikan.

Namun kasus anak yang tersulut emosinya akibat ibu mereka yang juga emosi pada mereka dan membalas ucapan orang tua tersebut cukup jarang ditemui, karena dominannya dalam keluarga terdapat sosok ayah yang berada di rumah membuat anak merasa takut untuk berargumentasi. Emosi anak juga dapat ditunjukkan melalui bentuk komunikasi verbal dan non verbal, yang dimana bentuk komunikasi tersebut juga memiliki peranan penting dalam proses komunikasi.

Bentuk komunikasi nonverbal yang sering dijumpai yaitu dalam bentuk gerakan tubuh dimana pada saat orang tua memosisikan kedua tangannya berada dipinggang, tindakan seperti ini menunjukkan bahwa ia sedang merasa kesal atau geram. Kemudian gerakan dimana salah satu tangannya diangkat untuk memegang kepala atau dahinya, yang dimaksudkan bahwa orang tua sedang merasa pusing akibat respon dari sang anak. Dan gerakan tangan yang menunjuk-nunjuk sang anak, hal ini berarti ia benar-benar marah sambil berkomunikasi dengan anaknya.

Sedangkan gerakan yang ditunjukkan pada anak pecandu *game online* biasanya sedikit lucu. Dimana anak kadang memberi respon berupa hentakan kaki ke lantai yang dapat diartikan bahwa ia sedang merasa kesal akan ucapan maupun perintah dari orang tuanya tersebut. Dan tak jarang menggerakkan kepala ke lain sisi dari orang tuanya, merupakan tanda kalau ia pura-pura tidak mendengar atau tidak mau mendengar ucapan dari orang tuanya.

Bentuk komunikasi nonverbal lainnya yaitu intonasi suara. Karena rata-rata seseorang yang sedang merasa kesal atau bahkan marah maka akan semakin tinggi intonasi yang ia keluarkan sebagai bentuk penegasan dan menunjukkan bahwa mereka sedang merasa kesal atau marah. Intonasi yang sering muncul dalam komunikasi orang tua dengan anak pecandu *game online* yaitu berteriak. Dimana jika hal tersebut terjadi berarti memiliki maksud tersendiri, seperti halnya berteriak karena membentak, ada yang berteriak agar dapat bisa didengar, dan juga berteriak karena marah.

## 2. Sikap Tegas dan Pemberian *Rewards* Pada Anak

Tindakan tegas yang orang tua lakukan untuk mengurangi kegiatan bermain *game online* secara berlebihan, yaitu dengan memberikan kegiatan positif lainnya. Dengan memberikan kegiatan lainnya diharapkan dapat memberikan kesibukan lain dan juga dapat berinteraksi dengan temannya.

Sebagai orang tua tentu harus memberikan tindakan tegas agar dapat mengurangi candu bermain *game online* pada anak, diantaranya dengan membatasi penggunaan handphone dan memberi kegiatan lainnya agar dapat menyibukkan anak. Tentu sebagai komunikator orang tua memarahi anaknya yang sering bermain *game online*. Namun beberapa orang tua lainnya tak jarang memberi hukuman pada anaknya, atau bahkan ada yang membiarkan anaknya begitu saja.

Orang tua juga memberikan waktu pada anak mereka agar dapat mendinginkan pikirannya setelah dimarahi. Kemudian anak diharapkan dapat menyadari apa kesalahan yang telah ia perbuat hingga membuat orang tuanya menjadi marah dan sang anak harus dapat memperbaiki sikapnya dengan meminta maaf atau memberikan respon positif terhadap pesan yang disampaikan oleh orang tua.

Orang tua juga berharap ketika menjadi komunikator dapat menyampaikan pesan dengan baik agar dapat menjadi informasi, motivasi, maupun pendidikan kepada anak mereka. Pesan yang disampaikan juga merupakan percakapan biasa seperti orang tua dan anak ataupun percakapan kegiatan sehari-hari seperti sekolah dan lain sebagainya.

Percakapan biasa seperti itu memang terlihat sepele dan tidak memiliki arti tertentu, padahal orang tua sedang berusaha untuk menyampaikan maksud tertentu. Dimana orang tua sebagai komunikator ingin mengajak atau menghimbau kepada anak sebagai komunikan agar dapat melakukan sesuatu, dan terdapat makna lain didalamnya. Mereka ingin anaknya merespon perkataan orang tua dengan baik dan dapat berhenti sejenak bermain *game online* agar dapat melakukan hal yang

dipinta oleh orang tua.

Sebagai komunikator tentu orang tua menyampaikan pesan kepada anak mereka agar dapat menghentikan candu mereka dari bermain *game online* yang dimainkannya. Misalnya, dengan menyuruh anak mereka untuk pergi mengaji, mengerjakan tugas secara mandiri, atau bahkan membantu ibu untuk menyelesaikan tugas rumah seperti menyapu, mencuci piring, dan lain sebagainya yang sekiranya dapat menyibukkan sang anak.

Bentuk komunikasi yang dilakukan orang tua bagi anak pecandu *game online* juga menggunakan bentuk komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang paling sering dilakukan dalam komunikasi interpersonal ini. Dimana orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan yang diterima oleh komunikan atau anak mereka dengan baik. Mereka juga dapat saling berkomunikasi satu sama lain menggunakan ucapan atau kalimat yang membuat mereka saling memahami satu dengan yang lain.

Perkataan yang paling dapat mempengaruhi perilaku anak, yaitu yang bersifat persuasif. Dimana orang tua merayu, memerintah, dan mendisiplinkan anaknya untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan kalimat atau kata-kata yang mudah dipahami oleh anak. Sehingga komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *game online freefire* dapat berjalan dengan efektif.

Bentuk komunikasi verbal yaitu komunikasi yang dilakukan secara langsung menggunakan bahasa sebagai perantara penyampaian pesan dengan mengharap *feedback* atau respon langsung dan berjalan dengan dua arah (*two way process*). Sedangkan bentuk yang digunakan dalam komunikasi non verbal antara orang tua dengan anak yaitu dengan gerakan anggota tubuh sebagai penegas dari pesan yang ingin disampaikan, berikut beberapa bentuk komunikasi non verbal diantaranya *Body Movement, Posture, Gesture* (gerakan tubuh); *Eye Contact* (kontak mata); *Facial Expressions* (raut/ ekspresi wajah); dan *Vocal Cues* (intonasi suara).

Bentuk komunikasi nonverbal melalui kontak mata sangat diperlukan, karena dapat memahami perasaan satu dengan lain hanya dengan melalui mata. Tindakan lain yang juga sering terlihat, yaitu saat orang tua dan anak saling melebarkan mata, yang berarti bahwa mereka berdua sedang terkejut. Dan tak jarang orang tua juga akan memejamkan matanya, yang berarti bahwa mereka sedang serius dalam menyampaikan pesan.

Tindakan lain untuk mengatasi candu terhadap bermain game online secara berlebih pada anak adalah dengan memberikan mereka *rewards* atau hadiah yang mana memberikan kesenangan pada mereka dengan mengajak liburan, jalan-jalan, atau hanya sekedar menikmati keadaan di lingkungan sekitar. Dimana orang tua harus bisa berusaha semaksimal mungkin untuk menuruti keinginan anak dalam batas wajar, dan memberikan kesibukan lain dalam hal positif selama itu bisa menghentikan bermain *game online* dari mereka.

*Rewards* lain yang disarankan bagi anak pecandu *game online* yaitu dengan membelikan peralatan pendukung olah raga seperti sepeda, raket, bola, dan lain sebagainya untuk dapat memenuhi hasrat mereka untuk bermain dan berinteraksi dengan temannya. Hal ini merupakan *rewards* bagi anak karena anak dapat menyibukan diri mereka dengan bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya yang juga akan berdampak pada candunya bermain *game online*.

Terdapat *rewards* lain lagi yang muncul dalam bentuk komunikasi verbal dan non verbal. Dalam komunikasi verbal sendiri bisa dilakukan oleh orang tua sebagai komunikator dengan memberikan pujian pada anak mereka karena telah mengikuti pesan yang telah disampaikan oleh orang tua dengan baik. Dan orang tua juga dapat memberi pujian pada anak mereka saat anak mereka telah mengubah perilakunya sesuai dengan pesan yang berhasil dan sampai dapat dimaknai dengan baik oleh anak.

Seperti pada saat orang tua mengucapkan ‘terimakasih’ atau memujinya dengan sesuatu yang telah berhasil anak kerjakan. Hal tersebut merupakan *rewards* tersendiri bagi anak yang kemudian mereka maknai dengan berbuat baik dan patuh pada orang tua maka orang tua juga akan baik dan lembut pada mereka.

Selain verbal juga terdapat *rewards* dalam bentuk nonverbal, hal ini dilakukan orang tua untuk memberikan pujian maupun kasih sayang mereka pada anak. Agar anak merasa nyaman dan aman saat berkomunikasi atau sedang bersama orang tua mereka. Bentuk komunikasi ini dapat ditunjukkan dengan gerakan tubuh (*body movement*) orang tua seperti memberi pijatan kecil dibahu, memeluk, atau mengelus kepala anak mereka. Tindakan ini berarti bahwa orang tua merasa lega, senang atas apa yang anak mereka lakukan juga sebagai bentuk kasih sayang orang tua pada anaknya. Bentuk komunikasi nonverbal selanjutnya, yaitu ekspresi wajah (*facial expressions*), hal yang sangat umum ditunjukkan untuk memberi pujian pada anak. Namun beragam ekspresi wajah yang ditunjukkan orang tua pada anak pecandu *game online* saat mereka sedang berkomunikasi. Jika tersenyum maka itu berarti tanda mereka senang dengan perilaku anak dan anak juga merasa dihargai.

Namun bila ekspresi wajah orang tua datar, itu juga menandakan bahwa mereka sedang kecewa dengan perilaku anak yang tidak sesuai dengan pesan yang disampaikan oleh orang tua. Bahkan jika orang tua mengkerut wajah mereka ketika berkomunikasi dengan anak mereka, maka dapat diartikan bahwa mereka sedang marah atau merasa kecewa dengan respon yang diberikan oleh anak apabila tidak sesuai dengan pesan yang disampaikan dan jawaban yang diharapkan oleh orang tua.

### 3. Sikap Anak Lebih Mengutamakan *Game Online* Daripada Orang Tua

Komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dengan anak pecandu *game online* tentunya memiliki hambatan sekaligus efek dalam berlangsungnya proses komunikasi. Hambatan yang terlihat jelas pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, hambatan media, hambatan bahasa dan simbol. Hambatan dalam proses komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak, rata-rata lebih mengarah ke hambatan personal yang dimana hambatan tersebut terjadi dalam diri komunikator maupun komunikan.

Hambatan personal yang terjadi dalam proses komunikasi meliputi sifat, sikap, emosi, *stereotype*, prasangka, dari dalam diri komunikator maupun komunikan. Dari sisi komunikan biasanya terdapat emosi yang tidak menentu, dan tak jarang sikap komunikan yang tidak fokus dalam berkomunikasi ketika orang tua sedang mengajak anak berbicara saat sang anak sedang bermain *game online*.

Hambatan yang selanjutnya yaitu hambatan media terjadi pada saat orang tua ingin berkomunikasi, namun tiba-tiba sinyal di *handphone* mendadak tidak stabil ketika sedang bermain *game online*. Lalu sang anak lebih mementingkan untuk berpindah tempat mencari sinyal agar stabil dalam bermain *game online* terlebih dahulu dari pada mendengar pesan yang disampaikan oleh orang tua.

Karena fenomena hambatan diatas menunjukkan bahwa anak lebih mementingkan bermain *game online* dari pada perkataan yang disampaikan oleh orang tua mereka. Hal inilah yang kemudian menunjukkan bahwa bermain *game online* menjadi prioritas utama bagi anak pecandu *game online*. Akibat dari peristiwa ini orang tua dianggap telah gagal sebagai komunikator yang seharusnya dapat menyampaikan pesan kepada komunikan melalui komunikasi yang efektif.

Dengan adanya hambatan-hambatan tersebut maka pesan yang disampaikan orang tua tidak dapat sampai dan tidak dapat dimaknai dengan baik oleh sang anak. Sehingga anak tidak dapat mengubah

perilakunya ke arah yang lebih baik. Hambatan lain juga terjadi pada saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan menggunakan bahasa yang terlalu tinggi, dan tak jarang juga menggunakan symbol bentuk nonverbal seperti intonasi yang terlalu tinggi atau membentak, kemudian menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah yang seakan-akan sedang marah.

Hambatan ini yang membuat anak sebagai komunikan menjadi takut untuk merespon orang tua, dan enggan untuk mendengar ucapan dari orang tua. Kemudian setelah proses komunikasi telah dianggap gagal ataupun berhasil barulah timbul efek dari proses komunikasi yang telah selesai. Efek merupakan akibat yang ditimbulkan atau terlihat setelah proses komunikasi telah selesai dilakukan. Selain respon (*feedback*), efek dapat berupa hasil positif maupun negatif tergantung pada komunikasi interpersonal yang sesuai atau tidak dengan tujuan dan target komunikasi itu dilakukan.

Jika respon yang dihasilkan berupa positif, maka tujuan dari komunikator terjadi atau timbul pada diri komunikan. Respon positif yang terjadi adalah pada saat sang anak telah berhasil memahami dengan baik maksud dari orang tua untuk berhenti atau mengurangi bermain *game online* terlebih dahulu, kemudian melakukan tindakan sesuai yang diinginkan orang tua sebagai komunikator. Beberapa anak memang ada yang patuh dan menuruti nasehat orang tuanya, namun juga ada yang meresponnya dengan perkataan lagi atas ucapan orang tuanya kearah yang negatif.

Respon negative ini muncul dalam diri komunikan setelah mereka selesai berkomunikasi dengan orang tua mereka adalah dengan membalas perkataan orang tua ke arah yang negatif atau bisa dikatakan membentak. Beberapa ada yang pura-pura diam tidak mendengarkan atau sengaja tidak merespon hanya dengan berdiam diri. Sedangkan ada yang marah, karena merasa orang tua mereka terlalu membatasi atau terlalu *talkative* mengenai bermain game online yang mereka mainkan.

Terdapat respon lain yang dimana muncul dalam bentuk komunikasi verbal dan non verbal. Dalam komunikasi verbal, respon yang ditunjukkan sang anak biasanya menunjukkan bahwa anak memang lebih mengutamakan bermain *game online* dari pada bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya. Seperti pada saat orang tua mereka menyuruh anak untuk melakukan suatu kegiatan lainnya, anak pecandu *game online* akan lebih memilih untuk menunda perintah yang telah diberikan oleh orang tua mereka. Anak yang kecanduan bermain *game online* akan cenderung menjawab dengan kata 'sementar' sebagai respon dari pesan yang telah disampaikan orang tua mereka.

Selain bentuk verbal juga terdapat bentuk nonverbal dalam komunikasi yang terjalin menunjukkan bahwa anak lebih memprioritaskan *game online* dari pada orang tua mereka. Hal ini terlihat pada saat anak memberikan respon dengan menunjukkan wajah yang tertekuk, berarti bahwa mereka sedang murung atau merasa tidak suka atas apa yang disampaikan oleh orang tua mereka. Anak akan berpikir bahwa orang tua menyuruh mereka pada waktu yang kurang tepat dimana mereka sedang asyik-asyiknya bermain *game online*, anak pecandu *game online* tentu akan menunjukkan ekspresi yang murung sebagai respon atas pesan yang disampaikan oleh orang tua mereka.

Kemudian bentuk nonverbal lainnya, yaitu anak akan menunjukkan ekspresi menggeram, yang berarti kalau mereka sedang marah atau merasa kesal. Anak akan menunjukkan ekspresi marah pada saat orang tua mengganggu mereka yang sedang bermain *game online*. Bahkan terkadang anak tidak beres ekspresi sama sekali atau terlihat dingin yang berarti anak tersebut sedang serius atau fokus bermain *game online*. Anak akan menunjukkan ekspresi serius ketika mereka sedang bermain *game online* dengan durasi waktu yang cukup lama dan sedang tidak ingin dihentikan. Pada saat anak sedang serius dan terlalu asyik bermain *game online* inilah yang bahkan membuat orang tua tidak dapat menggangukannya karena sudah terlihat jelas pada ekspresi wajah anak mereka.

### C. Pembahasan

Dari hasil observasi hingga wawancara dengan beberapa informan yang sesuai dengan kriteria subyek penelitian, maka peneliti dapat menganalisis dan menyimpulkan bahwa proses komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua bagi anak pecandu *game online FreeFire* yang merupakan siswa SDN 056018 Batang Serangan yaitu dengan proses komunikasi dua arah (*two way process*).

Model komunikasi Schramm merupakan proses komunikasi yang tergambar dalam penelitian ini, yang dimana dalam model ini menuntut komunikator dan komunikan sebagai *encoder* dan *decoder*, yang menyajikan balik tanda-tanda. Dalam model Wilbur Schramm disebut juga dengan umpan balik (*feedback*) yang menggambarkan proses komunikasi berlangsung secara dua arah. Proses komunikasi menurut Schramm dimulai dari pengiriman pesan (*encoder*) yang mengirimkan sebuah pesan (*message*) kepada penerima pesan (*decoder*) yang kemudian secara bergantian mengirim pesan kepada pengirim pesan pertama.

Karena dalam model Schramm tersebut kita dapat mengetahui bagaimana pesan yang kita sampaikan kemudian dapat ditafsirkan, baik dalam bentuk kata-kata (*verbal*) sebagai jawaban, maupun secara *non verbal* seperti anggukan kepala, kening berkerut, wajah yang melengos, dan lain sebagainya. Namun dalam model Schramm umpan balik (*feedback*) juga dapat berasal dari pesan kita sendiri, seperti halnya kesalahan dalam pengucapan maupun kesalahan tulisan yang kemudian kita perbaiki kembali untuk menyampaikan pesan yang kita inginkan. (Deddy, 2000:156)



Bagan 4.2 Model Komunikasi Wilbur Schramm

Sumber : Wilbur Schramm 1974

Peneliti juga mengkonfirmasi atau membandingkan hasil temuan penelitian dengan teori sehingga didapatkan jawaban dari rumusan masalah secara holistik. Pada penelitian ini juga menjelaskan mengenai hasil temuan data penelitian dengan teori intaksionisme simbolik yang juga dikaitkan dengan bentuk komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu *game online*.

Peneliti juga berfokus dalam penelitian ini pada proses komunikasi dan bentuk komunikasi interpersonal dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik yang merupakan fokus penekanannya pada keutamaan interaksi manusia dan tindakan. Teori ini dikemukakan oleh George Herbert Mead yang mana menjelaskan bahwa dalam teori ini memiliki 3 konsep utama, diantaranya *mind*, *self*, *society*.

Jika konsep *mind* (pikiran) yang dikaitkan dengan komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu *game online*, maka dapat dilihat sebagai proses berpikir yang lebih mengarah pada penyelesaian masalah yang terjadi dalam sebuah komunikasi. Konsep ini dapat diterapkan ketika orang tua sedang melakukan komunikasi dengan anaknya, maka akan menimbulkan argumen (pendapat) maupun konflik didalamnya. Pada konsep *mind* ini juga dapat dilihat bahwa orang tua yang berperan sebagai komunikator kemudian anak menjadi komunikan, harus sebisa mungkin berpikir bagaimana cara menangani konflik yang terjadi pada mereka saat berkomunikasi agar komunikasi yang terjalin menjadi lebih efektif.

Seperti halnya konflik yang terjadi pada anak yang candu bermain *game online*, maka orang tua disini haruslah berpikir bagaimana caranya agar anak dapat mengurangi aktivitas bermain *game online* agar orang tua tidak menjadi khawatir akan kesehatan maupun dampak yang akan ditimbulkan pada anak nantinya. Dengan pemikiran yang demikian maka orang tua akan berpikir dan melakukan tindakan yang sesuai seperti halnya memberi kesibukan lain yang tentu memiliki nilai positif agar dapat mengurangi intensitas bermain *game online*, dan memberi *rewards* pada anak agar mereka merasa dihargai dengan mengajak liburan atau pun *rewards* lainnya.

Kemudian terdapat konsep *self* (pribadi) yang merupakan kemampuan seseorang untuk merefleksikan diri dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain. Dengan melakukan refleksi diri diharapkan jika seseorang dapat menyesuaikan diri mereka dengan keadaan dimana mereka berada, serta dapat menyesuaikan makna serta efek dari tindakan yang dilakukan. Dengan memiliki sikap simpati dan empatilah yang akan membuat orang tua dengan anak pecandu *game online* dapat mengerti atau memahami satu dengan yang lain.

Konsep terakhir dalam interaksionisme simbolik adalah *society* (masyarakat). Pada konsep konsep in menjelaskan bahwa hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, serta dikonstruksikan oleh tiap individu dalam lingkungan masyarakat. Dengan hubungan masyarakat inilah yang kemudian sangat berpengaruh pada seseorang dalam memberikan kemampuan untuk kritik pribadi (*self*) dalam mengenadalikan pikiran seseorang. Konsep ini juga terlihat pada saat sang anak yang selalu bermain *game online* dengan teman-temannya juga yang bermain *game online* yang dapat berperilaku baik pada orang tuanya, dengan hal ini akan membuat anak tersebut memiliki kritik pribadi (*self*). Dan dengan kemampuan tersebut diharapkan anak mampu menyadari dirinya sendiri, untuk tidak menjadi candu dalam bermain *game online* karena akan berperilaku buruk pada orang tuanya.

Dan dengan pembahasan diatas yang menyatakan bahwa teori interaksionisme simbolik sejalan dengan permasalahan yang ada didalam penelitian ini maka peneliti menemukan fakta bahwa komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak pecandu *game online* adalah dengan proses komunikasi dua arah (*two way process*).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian diatas yang membahas berbagai substansi pada bab-bab terdahulu mengenai komunikasi interpersonal orang tua bagi anak pecandu *game online* di SDN 056018 Batang Serangan Langkat, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai hasil dari penelitian tersebut, diantaranya :

1. Proses komunikasi interpersonal menggunakan model *two way process communication* yang dimana proses ini dilakukan pada saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan yang berupa informasi ataupun nasehat mendidik kepada anak, kemudian anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut lalu memprosesnya hingga memaknai pesan sehingga anak dapat memberikan respon dengan tepat. Dan tujuan dari orang tua dapat tersampaikan dengan mendapat efek yang terlihat pada anak dapat *feedback*, seperti berdiam diri, patuh, cuek, atau bahkan membentak. Hal tersebut yang kemudian menjadi jawaban atas masalah dalam penelitian ini yang memfokuskan pada bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dengan anak pecandu *game online*.
2. Hambatan dalam komunikasi interpersonal yang terlihat pada saat berlangsungnya proses komunikasi orang tua dengan anak adalah hambatan personal, seperti hambatan media, bahasa, dan simbol. Tentu terdapat efek positif yang terjadi pada sang anak ketika berhasil memahami maksud orang tua untuk mengurangi atau bahkan berhenti untuk bermain *game online*, kemudian dapat melakukan tindakan sesuai dengan yang diharapkan orang tua sebagai komunikator. Namun juga terdapat efek negatif yang timbul dari dalam diri anak sang komunikan setelah mereka selesai berkomunikasi dengan orang tua mereka yang cenderung membalas perkataan orang tua mengarah pada negatif atau dapat dikatakan dengan membentak.

3. Bentuk komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak mereka yang merupakan pecandu *game online* yaitu dengan menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal. Yang dimana komunikasi verbal sering dijumpai dalam bentuk percakapan atau perkataan. Kemudian terdapat beberapa bentuk lain yang digunakan dalam komunikasi antara orang tua dengan anak yaitu komunikasi non verbal yang meliputi *Body Movement, Posture, and Gesture* (gerakan tubuh); *Eye Contact* (kontak mata); *Facial Expressions* (ekspresi wajah); dan *Vocal Cues* (intonasi suara).

## **B. Saran**

Setelah penelitian ini telah diselesaikan kemudia peneliti membahas sedikit mengenai skripsi ini yang dimana pada bab penutup peneliti ingin memberikan beberapa saran yang sesuai dengan hasil pengamatan, diantaranya :

1. Untuk pihak orang tua diharapkan agar dapat lebih memperhatikan segala kegiatan anak supaya dapat memantau perkembangan anak.
2. Untuk pihak orang tua diharapkan agar lebih bersabar dalam mendidik anak dan menghadapi mereka dengan berkomunikasi seefektif mungkin supaya tercipta hubungan yang harmonis.
3. Untuk orang tua dan anak agar sekiranya dapat saling memahami dan mampu untuk bekerja sama satu dengan lain untuk membantu meningkatkan prestasi anak.
4. Untuk anak diharapkan agar mau mendengarkan segala masukan dari orang tua selagi mengarah kearah yang positif.
5. Untuk anak diharapkan mampu untuk mengendalikan diri akan nafsu yang tercipta akibat pergaulan yang seharusnya tidak untuk diikuti karena akan dikhawatirkan untuk perkembangan sang anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Syarwani & Harapan, Edi. 2014. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbosa Rekatama Media.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan metode dan Paradigma Baru*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Djamil, Nasir M. 2013. *Anak Bukan Untuk Dihukum*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Effendy, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Faisal, Sanapiah. 2005. *Format-Format Penelitian Sosial*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Filder, Roger. 2003. *Mediamorfosis : Memahami Media Baru*. Yogyakarta : Bentang Budaya.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia
- Lexy, J. Moleong. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Marzuki. 2005. *Metodologi Riset Panduan Penelitian Bidang Bisnis dan Sosial, Edisi Kedua*. Ekosiana. Yogyakarta.
- Marzuki. 2015. *Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Yogyakarta : UNY press.
- Mulyana, Deddy. 2000. *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*. Bandung : remaja Rosadakarya.

- Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Cet. XIV. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, George-Douglass J. Goodman. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta : Kencana Predana Media Group.
- Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian : Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Gramedia Widayana Indonesia
- Yuwanto, L. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya : Putra Media Nusantara.

#### **JURNAL&SKRIPSI**

- Abubakar, Fauzi. 2015. “*Pengaruh Komunikasi Interpersonal Antara Dosen dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa*”. Jurnal Pekommas. Vol 18 No. 1.
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir*. E-journal Ilmu Komunikasi, 1(2) : 532-544.
- Hamzah, Uno B. dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara, Cet 2.
- Hardiansyah, Masya dan Adi, Dian Candra. 2016. “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun*

*Pelajaran 2015/2016*". E-Journal Bimbingan dan Konseling.

Soetjipto. 2007. Berbagai Macam Adiksi dan Pelaksanaannya. *Anima : Indonesian Psychological Journal*. Vol. 23. No. 1. P:80-94.

---

Delvikarasi. 2019. "*Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Candu Game Online Mobile Legends di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Talang Kelapa Banyuasini*".

Nugrahanto Ramadhan. 2013. "*Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pemain game Online Dota di Surabaya*".

Wisnu Yudha. 2015. "*Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Let's Get Rich di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan*".

## **INTERNET**

Penjelasan Informasi Terkait Sekolah dalam <http://infosekolah.net> (16 Agustus 2021).

Penjelasan Seputar Game Online FreeFire dalam <https://ff.garena.com> (12 April 2021).

Penjelasan Tafsir dan Ayat dalam <http://tafsirweb.com/8224-qur'an-surat-as-saffat-ayat-102.html.com> (15 April 2021).

Penjelasan Tafsir dan Ayat dalam <https://tafsirweb.com/3742-quran-surat-yusuf-ayat-4.html> (22 Juli 2021).

## LAMPIRAN

### A. Hasil Wawancara

#### 1. Wawancara Informan I (satu)

Orang Tua dan Anak : Ibu Ana dan Abi

Apakah ketika kamu bermain *game online* susah untuk diajak komunikasi?

Abi : iya bang karena ketika sedang bermain *game online* saya fokus pada permainan dan tidak ingin diganggu, saya hanya berkomunikasi pada rekan satu tim saya aja bang.

Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan yang disampaikan oleh ibu Ana yang mengatakan “ bahwa sulit untuk berkomunikasi dengan anak ketika mereka sedang sibuk bermain *game*, kadang hanya merespon dengan jawaban singkat atau bahkan tidak merespon sama sekali”.

Dan dapat disimpulkan dari kedua pernyataan diatas bahwa sulit untuk berkomunikasi dengan baik antara orang tua dengan anak, apabila anak sedang bermain *game online*. Karena seperti yang kita bahas sebelumnya bahwa terdapat beberapa tahapan anak dalam memproses dan memaknai pesan yang disampaikan orang tua, maka apabila fokus anak tertuju pada permainan maka ia tidak dapat memaknai pesan dengan baik oleh sebab itu akan sulit berkomunikasi pada anak ketika bermain *game online*.

#### 2. Wawancara Informan II (dua)

Orang Tua dan Anak : Ibu Leni dan Zio

Adakah tindakan orang tua pada kamu untuk mengurangi aktifitas bermain *game online*?

Zio : Ada bang kadang disuruh ngaji atau ikut kegiatan sekolah, pun kadang dibatasi waktu bermain *game online*-nya.

Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan yang disampaikan oleh ibu Leni dimana ibu Leni Mengatakan “kadang saya suruh dia pergi mengaji atau melakukan aktifitas lain diluar rumah juga saya membatasi waktu penggunaan *handphone* sebagai cara saya untuk mengurangi intensitas dia dalam bermain *game online*”.

Dengan kedua pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tindakan yang dapat mengurangi intensitas anak dalam bermain *game online*, diantaranya dengan memberi kegiatan tambahan yang bersifat positif dan lain sebagainya demi memberi kesibukan pada anak. Dan tindakan ini tergolong cukup ampuh yang dimana anak akan disibukan dengan kegiatan lain hingga ia dapat berhenti atau mengurangi intensitasnya dalam bermain *game online*.

### 3. Wawancara Informan III (tiga)

Orang Tua dan Anak : Ibu Dedek dan Arif

Apakah kamu sering tersulut emosi apabila mendapat gangguan ketika bermain *game online*?

Arif : Engga bang palingan cuma kayak merajuk atau merasa rishi aja kalau diganggu gitu.

Hal yang berbeda disampaikan oleh ibu Dedek yang dimana ibu Dedek mengatakan “ Kadang mau dia melawan (membentak) kalau saya coba paksa menghentikan aktifitasnya, bahkan dia juga sempat berkata kasar apabila adiknya mengganggu dia ketika bermain *game online*”.

Dan diketahui dari kedua pernyataan tersebut terdapat perbedaan yang dimana Anak menyatakan tidak pernah marah, berbanding terbalik dengan pernyataan orang tua bahwa anak cenderung mudah emosi ketika ia diganggu dalam bermain *game online*. Hal tersebut cenderung membuat anak mengarah ke perilaku yang negatif, sebagai seorang anak seharusnya tidak membentak kepada orang tua dan harus berperilaku baik karena dalam isi kandungan surah Al-Isra Ayat 23 yang menyatakan “janganlah kamu berkata kasar “ah” kepada orang tua mu namun ucapkanlah perkataan yang mulia kepada mereka”.

### 4. Wawancara Informan IV (empat)

Orang Tua dan Anak : Ibu Ani dan Farrel

Berapa lama waktu yang kamu habiskan ketika sedang bermain game online FreeFire?

Farrel : sekitar 1 atau 2 jam, cuma kalau pas lagi kumpul sama kawan gitu

kalau mabar (main bareng) bisa lebih lama bang.

Hal yang serupa juga disampaikan oleh ibu Ani yang dimana ibu Ani mengatakan “kalau sudah yang nama nya main game sudah tidak ingat waktu lagi, terkadang saya juga kesal karena anaknya saya terlalu lama bermain game dan melupakan kewajiban lainnya”.

Maka dapat diketahui dari kedua pernyataan diatas yang mana menyatakan bahwa durasi anak ketika bermain game itu sekitar kurang lebih 2 jam per hari, hal ini lah yang kemudian membuat anak candu dalam bermain *game online*. Seperti pembahasan kita sebelumnya yang dimana ketika anak sudah candu dalam bermain game online mereka akan lebih memprioritaskan *game online* tersebut daripada kegiatan lain atau bahkan orang tua mereka.

#### 5. Wawancara Informan V (lima)

Orang Tua dan Anak : Ibu Ros dan Adhim

Bagaimana cara orang tua kamu dalam mengajak kamu berkomunikasi?

Adhim : ya ketika lagi berdua karna ayah kan merantau, kayak missal pada malam hari kadang ibu nanyak gimana kegiatan sekolah, ada engga tugas, kadang nanyak juga game FreeFire itu kayak gimana karena tau saya sering main game FF ini.

Selaras dengan apa yang disampaikan oleh orang tua Adhim yang dimana ibu Ros mengatakan “saya cukup sering mengajak Adhim berkomunikasi ketika ada waktu luang atau ketika ayah Adhim menelpon untuk menanyakan beberapa perihal diantaranya kegiatan sehari-hari atau bahkan soal *game online* yang dia mainkan.

Dengan kedua pernyataan diatas memiliki kesamaan dimana orang tua sebagai komunikator tentunya menginginkan komunikasi yang baik dengan anak mereka sebagai komunikan untuk kemudian mendapat respon yang sesuai dengan pesan yang disampaikan oleh orang tua. Hal ini merupakan proses komunikasi interpersonal yang coba dibangun oleh orang tua dengan anak mereka untuk kemudian mendapati komunikasi yang efektif.

6. Wawancara Informan VI (enam)

Orang Tua dan Anak : Ibu Susmi dan Dafi

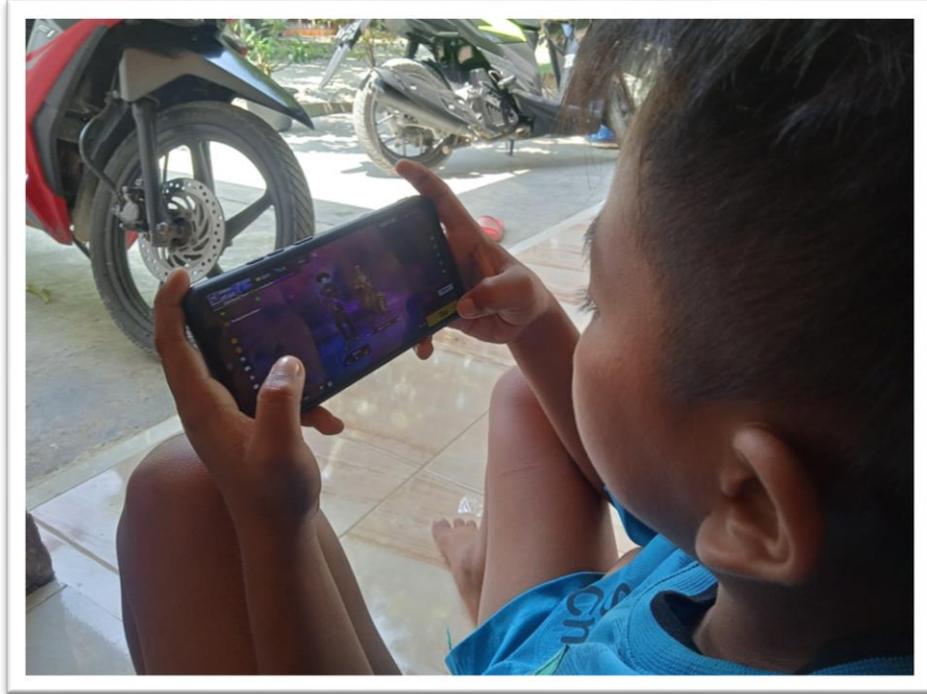
Bagaimana cara orang tua kamu dalam memberikan *rewards* ketika kamu berperilaku baik atau ketika kamu dapat mengurangi kegiatan bermain *game online* kamu?

Dafi : iya kadang ibu sering kasih tugas dulu kalau tugas itu saya laksanakan dengan baik ya ibu kadang kasih apa yang saya mau atau kadang mengajak saya jalan-jalan.

Hal tersebut juga diperkuat dengan pernyataan orang tua Dafi yang dimana ibu Susmi mengatakan “kadang kalau dafi dapat berperilaku baik ya saya juga akan baik pada dafi dengan memberikan apa yang dia mau atau mengajak dia jalan-jalan sembari memberi kesibukan lain agar dafi juga mengurangi kegiatan dalam bermain *game online*, dan memberikan kasih sayang berupa sentuhan agar Dafi merasa di hargai atas apa yang sudah ia kerjakan”.

Maka dapat disimpulkan dari kedua pernyataan diatas bahwa orang tua berperan penting dalam mengawasi dan membentuk karakter anak dan memberikan mereka *rewards* atas segala usaha yang dilakukan oleh anak. Tentu hal tersebut dapat membuat anak merasa nyaman dan merasa dihargai ketika dapat berperilaku baik yang diharapkan dapat membuat anak mempertahankan karakternya untuk berperilaku baik. Apabila orang tua dapat bertindak dengan bijak maka anak tentu dapat menerima pesan yang disampaikan dengan baik tanpa adanya paksaan ataupun tekanan yang malah akan membuat anak merasa tidak nyaman dan cenderung akan memberontak.

## B. Anak Bermain Game Online FreeFire



(Gambar 5.1 Anak Bermain Game Online FreeFire, Sumber : Hasil Penelitian 2021)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARAMEDAN**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL**  
**Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371**  
**Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683**

Nomor : B.1730/IS.I/KS.02/08/2021

12 Agustus 2021

Lampiran : -

Hal : **Izin Riset**

**Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN 056018 Batang Serangan Langkat**

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

**Nama : Taufik Idris**  
**NIM : 0105173260**  
**Tempat/Tanggal Lahir : Dusun Jatimulyo Kec. Batang Serangan, 18 Maret 1999**  
**Program Studi : Ilmu Komunikasi**  
**Semester : VIII(Delapan)**  
**Alamat : Dsn. Jatimulyo Kec. Batang Serangan Kab. Langkat**  
**Kecamatan Batang Serangan**

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset pada siswa SDN 056018 Batang Serangan di Dusun Jatimulyo Kecamatan Batang Serangan Kabupaten Langkat, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

***Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pencandu Game Online Free Fire Di SDN 056018 Batang Serangan Langkat***

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 12 Agustus 2021  
 a.n. DEKAN  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 dan Kelembagaan



*Digitally Signed*

**Dr. H. SORI MONANG, M.Th**  
 NIP. 19741010 200901 1 013

**Tembusan:**

- Dekan Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara Medan