

SKRIPSI

**POLA KOMUNIKASI KELUARGA DALAM MENGHADAPI
TINGKAH LAKU ANAK GAMERS DI DESA LONTOI**



**OLEH
AZHAR
151801003**

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMADIYAH BUTON**

BAU-BAU

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Proposal Skripsi : pola komunikasi keluarga dalam menghadapi tingkah laku anak gamers di desa lonto.

Nama : Azhar

NPM : 151801003

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah diperiksa dan diperbaiki oleh pembimbing untuk diajukan dan dipertahankan dihadapan panitia penguji proposal penelitian.

Menyetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II

HarryFajarMaulana,S.Sos.,M.I.Kom
NIDN. 0911118107

Muh. Hidayatullah,S.M.,M.I.Kom.
NIDN. 0917069202

LEMBAR PENGESAHAN
POLA KOMUNIKASI KELUARGA DALAM MENGHADAPI
TINGKAH LAKU ANAK GAMERS DI DESA LONTOI

SKRIPSI

Oleh :
AZHAR
151801003

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus
Pada Ujian Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Buton

Pada Tanggal :

PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua :

Ansar Suherman, S.IP., M.I.Kom (.....)

Sekretaris :

Muh. Hidayatullah, S.M., M.I.Kom (.....)

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I :

Ansar Suherman, S.IP., M.I.Kom (.....)

Penguji II :

M. Rizal Ardiansah Putra, S.Kom., M.I.Kom (.....)

Penguji III :

Hastuti S.Sos., M.I.Kom (.....)

Mengetahui,
Dekan FISIP

Anwar Sadat, S.IP., M.IP

NIDN. 0919097604

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini

Nama : AZHAR
Nomor Mahasiswa : 151801003
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas : Muhamadiyah Buton

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul “**Pola Komunikasi Keluarga Dalam Menghadapi Tingkah Laku Anak Gamers Di Desa Lontoi**” yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengembalian tulis atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Baubau,
Yang Menyatakan

AZHAR
NPM. 151801003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, Puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmata, karunia atas pertolongan dan perlindungan-nya. Sehingga, penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pola Komunikasi Keluarga Dalam Menghadapi Tingkah Laku Anak Gamers Di Desa Lontoi”**.

Shalat dan salam penulis hanturkan kepada Baginda Rasulullah Nabi Muhammad Saw, keluarga Rasulullah, serta Sahabat Rasulullah beserta pengikut-pengikutnya yang membimbing serta menunjukkan jalan yang lurus terhadap manusia dari zaman kebodohan menuju zaman intelektual hingga sekarang ini.

Penulis skripsi ini memiliki tujuan sebagai tugas akhir guna memperoleh gelar S-1 Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhamadiyah Buton. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyaknya kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini sehingga penulis sangat berbesar hati menerima berbagai saran dan kritik guna menyempurnakan skripsi yang telah penulis susun. Selain itu, dalam proses penyusunan skripsi akhir ini, penulis mendapatkan banyak pengalaman serta ilmu yang melengkapi ilmu yang di dapat saat dibangku perkuliahan hal yang tidak bisa terlupakan serta bisa menjadi bekal penulis dalam terjun dimasyarakat maupun dunia kerja suatu saat nanti.

Dalam proses penyusunan skripsi ini mulai dari penelitian hingga selesai, penulis banyak menemukan tantangan dan hambatan, namun berkat dukungan dan motivasi yang diberikan, untuk itu istimewa penulis ucapkan terimakasih kepada ayahanda Mahyudin dan Ibunda Wa Jaima yang telah melahirkan, membesarkan dan menyekolahkan serta mendoakan keberhasilan penulis, serta bimbingan dan nasehat

dari bapak.: Harry Faajar Maulana, S.Sos., M.I.Kom pembimbing I dan bapak Muh. Hidayatullah, S.M.,M.I.Kom. pembimbing II yang sudah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai. Sehingga, penulis sudah sepantasnya mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dr. Wa Ode Al Zarliani, S.P.,M.M, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Buton.
2. Anwar Sadat, S.Sos., M.I.P, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Buton.
3. Ansar Suherman, S.IP., M.I.Kom, selaku Ketua Program Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Buton.
4. Muh. Hidayatullah, S.M., M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik selama penulis berkuliah di Progam studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Buton.
5. Seluruh Dosen staff pengajar program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Buton yang telah memberikan ilmu yang tak terhitung banyaknya.
6. Seluruh staf biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universita Muhammadiyah Buton.
7. Beserta para informan tribunbuton kota baubau yang dengan suka rela telah meluangkan waktunya dan memberikan informasi kepada penulis yang berhubungan dengan hasil penelitian.
8. Saudara-saudaraku yang tercinta, Minartin, Fitri, Supri, Osri, Rani terimakasih atas Doa dan dukungannya selama ini semoga kalian diberi umur panjang, kesehatan dan rejeki yang melimpah oleh Allah SWT.

9. Sahabat Ilmu Komunikasi Rostina, Suci Sawalia, Mardin La Ambo, Alfirnatul Salam, Iras Santika, Alfisar, Waode Refi Silviani A, terimakasih atas segala dukungan semoga Allah SWT membalas semua bantuan yang diberikan kepada penulis.
10. Serta seluruh keluarga, pihak yang telah ikut membantu dengan terselesainya tugas akhir yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari segala kekurangan-kekurangan yang ada dalam setiap langkah dan tahap dalam penyusunan skripsi penelitian ini. Karena itu penulis menerima segala bentuk kritik dan saran konstruktif demi kelengkapan hasil penelitian ini. Semoga segala sifat, ucapan, sikap dan tingkah laku penulis tidak meninggalkan aib, kebencian, serta kedengkian dari berbagai pihak. Jika terdapat kselahan yang sengaja maupun tidak sengaja, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga segala kebaikan yang dicurahkan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatu.

ABSTRAK

Kecanduan game online dikalangan remaja desa lontoj menjadi salah satu Permasalahanyang dialami remaja. Game online sudah menjadi fenomena pada saat ini. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan menyakiti atau melukai individu baik secara fisik maupun verbal. Tujuan penelitian : menganalisis hubungan kecanduan game

online dengan perilaku agresif pada remaja desa lonto : Desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi seluruh remaja yang ada di desa lonto sebanyak 395 dengan teknik purposive sampling. Variabel independen kecanduan game online menggunakan alat ukur kuesioner dan variabel dependen perilaku agresif pada remaja menggunakan alat ukur kuesioner. Pengolahan data editing, *coding,scoring, dan tabulating*, analisa data dengan uji statistik spearman rank. Hasil penelitian : Menunjukkan bahwa dari 35 responden sebagian besar memiliki tingkat kecanduan game online sedang sebanyak 125 orang (51,4%) dan sebagian besar responden memiliki perilaku agresif (94,3%). Nilai $p = 0,04 < 0,05$ yang berarti H1 diterima. Kesimpulan : Dalam penelitian ini yaitu ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja. Kata kunci : *game online, perilaku agresi, remaja desa lonto* .

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	n
SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMIMBING.....	1
LEMBAR PENGESAHAN.....	1

PERNYATAAN KASLIAN SKRIPSI	6
KATA PENGANTAR.....	6
ABSTRAK.....	6
BAB I PENDAHULUAN	6
A. LatarBelakang	6
B. Pembahasan.....	7
C. RumusanMasalah	7
D. TujuanPenelitian.....	8
E. ManfaatPenelitian	9
F. Ruang lingkup Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. PengertianKomunikasi.....	12
1. Komunikasi Interpersonal.....	13
2. Komunikasi Dalam Keluarga.....	14
3. Psikologis komunikasi	15
4. Pengertian Game Online.....	16
5. Penelitian Terdahulu	17
6. Kerangka Pikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Jenis Penilitin.....	20
B. Variabel Penelitian	21
C. Operasionalisasi Variabel.....	22
D. .Populasi dan Sampel	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	
F. Sumber Data.....	
G. Teknik Analisis Data.....'	
H. Tempat dan Jadwal Penelitian	
BAB IV	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN	
DAFTAR PUSTAKA	

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan manfaat bagi anak, salah satu contoh teknologi yang

memberikan manfaat hiburan adalah game online. Dikalangan anak game online sangat diminati, karena game online sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain game online kira-kira 3-4 jam ataupun lebih(Thanthirige et al., 2016). Anak pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari game. *Smartphone* tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung untuk kegiatan online, salah satu nyagame online. Lingkungan game didasari dengan plot kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam game .

Game online merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend masa sekarang. Peminat game online beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Remaja merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online. Remaja yang sering memainkan game online akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukannya berulang-ulang. Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan game online akan mempengaruhi standar akademik yang dimiliki oleh seorang remaja(Merangin et al., 2018).

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang *maladaptive*, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan diri sendiri ((Lestari, 2018)). Teknologi internet saat ini selain untuk mencari informasi, internet juga digunakan sebagai sarana berbagai jenis game yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di

berbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet(Lestari, 2018).

Game online diminati dari segala kalangan usia. Berdasarkan penelitian di pendesaan 70% remaja bermain game mobile online personal dan 65% diantara mereka adalah pemain game online personal computer yang menetap(Putri, 2018). Sedangkan di Indonesia peminat game online terbanyak juga terjadi pada anak-anak, dengan data sebanyak 64,45% anak laki-laki dan 47,85% anak perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online .

Selanjutnya game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Thanthirige et al., 2016). Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain game online tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Menjadi gamer tidak hanya menjadi penikmat game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online Di dalam game, pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berperilaku mereka.(Lestari, 2018)

Berasarkan data berjumlah 50 siswa, terdapat 35 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Setelah di wawancarai 6 siswa di dapatkan bahwa siswa gemar bermain game online dalam waktu rata-rata 5-6 jam perhari, dan pada saat bermain game siswa sering memukul meja dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitar.

Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Sehingga permainan game online yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku agresif . Bermain game dengan penggunaan waktu

yang terlalu banyak dapat berdampak pada kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari game online yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan, perilaku agresif, dan gangguan interaksi sosial ((Putri, 2018)).

Karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. (Nicholas Yee) dalam (Anggraini, 2021) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap gamers adalah kurangnya ke aktivitasnya dalam pola tidur. Kurang istirahat, kurang makan, kurang bersosial.

Anak gamers Desa Lontoi dimana memainkan gamers freefire yang di mana gamers ini banyak mengandung kekerasan terhadap diri mereka dan juga mengganggu keaktivitasan mereka dalam lingkup sosial maupun di lingkup sekolah. Remaja desa Lontoi mengalami banyak perubahan semenjak menganal game, dari perubahan tingkah laku hingga mengalami perubahan emosional, banyak orang tua mengeluh atas sikap perubahan yang terjadi pada anak mereka. Kemudian, akibat dari munculnya gamers online di pedesaan membuat remaja desa Lontoi bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam gamers online tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada Gamers.

Kemudian dari pada itu remaja desa Lontoi banyak sekali yang tidak peduli dengan rasa tanggung jawab mereka terhadap lingkungan sosial baik dalam segi kerja bakti maupun menghadiri kegiatan yang di selenggarakan oleh desa, dan begitu pun pada saat proses belajar mengajar di sekolah, sebagian remaja melakukan hal yang aneh dalam kelas baik dalam segi tingkah laku cara berkomunikasi terhadap guru di sekitarnya.

Akibat gamers online komunikasi remaja desa Lontoi terhadap sesama tidak berlangsung secara etika baik itu sesama manusia maupun Dalam komunikasi keluarga, selain itu juga gejala secara psikis dan fisik anak gamers di desa Lontoi lebih cenderung emosional, dilihat dari beberapa contoh kasus pada keluarga desa Lontoi lebih cenderung mengeluhkan anak mereka karena perubahan perilaku si anak.

Dari latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul: **Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Menghadapi Perilaku Anak Gamers Di Desa Lontoi.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola komunikasi orang tua dalam menghadapi tingkah laku anak gamers di desa Lontoi.?
2. Faktor-faktor apa yang menghambat dalam pola tingkah laku anak gamers di desa Lontoi.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi keluarga dalam menghadapi tingkah laku anak gamers di desa Lontoi.
2. Untuk mengetahui faktor yang menghambat dalam pola tingkah laku anak gamers di desa Lontoi?

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Hasil Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif yang menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif ini dapat ditimbulkan karena adanya fenomena atau gejala sosial yang merupakan makna dari sebuah

kejadian yang dapat dijadikan pelajaran terhadap anak-anak yang main game online.

1. Anak-anak yang dering dan sedang bermain game online di Desa Lontoi.
2. Subjek penelitian ini akan diambil.3 anak dan 1 orangtua didampingi oleh ayah atau ibunya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan dapat memberikan masukan pengintroppekti diiri pada remaja dalam memahami dampak bermain game online agar mereka lebih memahami lagi dan memperhatikan tugas sebagai remaja dalam dalam kinerja di lingkup sosial.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Objek penelitian ini membicarakan tentang pengaruh Komunikasi orang tua terhadap perilaku anak gamers di desa lontoi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Komunikasi

Setiap harinya setiap orang melakukan komunikasi dengan orang lain, teman, keluarga untuk berinteraksi satu sama lain. Komunikasi merupakan dasar dalam menjalin sebuah hubungan, tanpa adanya komunikasi yang baik kita tidak bisa mendapat informasi dan tidak dapat memahami orang lain.

Selain itu komunikasi menjadi jembatan untuk menghubungkan kita ke dunia yang lebih luas dalam berhubungan dengan orang lain. Komunikasi antar pribadi merupakan sebuah hubungan atau *dyadic* antara satu orang dengan satu orang lainnya. Ada 2 jenis hubungan atau *dyadic* yaitu :

- a) *Dyadic* primer yaitu hubungan antara dua orang yang utama ketika kita terlihat dalam komunikasi yang melibatkan lebih dari dua orang,
- b) *Dyadic* koalisi yaitu hubungan antara dua orang yang terbentuk dari kelompok yang lebih besar yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Budyatna & Ganiem, 2011).

B. Pola Komunikasi keluarga

Kata komunikasi dibangun oleh dua suku kata yaitu pola dan komunikasi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia pola berarti bentuk (struktur) yang tetap. Departemen pendidikan nasional .

Pola di artikan sebagai bentuk atau struktur yang tetap , sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman atau penerimaan pesan antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang di maksud dapat dipahami demikian yang di maksud pola komunikasi adalah hubungan anatara dua orang atau lebih dalam penerimaan atau pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga dapat di pahami .

Pola komunikasi merupakan suatu sistem penyampaian pesan melalui lambang tertentu ,mengandung arti ,dan pengoperan perangsang untuk mengubah tingka laku individu lain . Pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola antar dua orang atau lebih dalam pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang di maksud di pahami. Ada beberapa bagian yang ada pada pola komunikasi keluarga yaitu:

1. Percaya Diri

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berfungsi untuk mendorong individu dalam meraih kesuksesan yang terbentuk melalui proses belajar individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Dalam interaksinya, individu mendapat umpan balik yang dapat berupa hadiah dan hukuman. Kepercayaan diri di definisikan sebagai suatu keyakinan individu untuk mampu berperilaku sesuai dengan yang diharapkan. Individu yang mempunyai rasa kepercayaan diri adalah individu yang mampu bekerja secara efektif, dapat melaksanakan tugas dengan baik dan bertanggung jawab. Kepercayaan diri sering di identikkan dengan kemandirian meski demikian individu yang kepercayaan dirinya tinggi pada umumnya lebih mudah untuk terlibat secara pribadi dengan individu lain yang akan lebih berhasil dalam menjalin hubungan secara interpersonal. (Putri, 2018)

2. Kasih Sayang

Setiap orang membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang lain. Anak-anak pun membutuhkan perhatian dan kasih sayang. Tetapi, tentang hal ini, haruslah disadari betul bahwa memperhatikan dan mengasahi tidaklah berarti memanjakan. Orang tua yang memanjakan anak-anak justru membuat mereka menjadi orang-orang yang “lembek” orang-orang yang tidak memiliki “semangat juang”. Mereka tidak tahan banting dan mudah menyerah terhadap tantangan. (Putri, 2018).

3. Menghargai

Menghargai lawan bicara menggambarkan bahwa kita adalah subyek yang berpribadi. Tindakan menghargai itu dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya; tidak memotong pembicaraan, memberikan tanggapan setelah

pembicaraanya selesai. Dengan cara ini, lawan bicara akan merasa dihargai, diterima tanpa adanya prasangka buruk. Sikap model ini perlu juga dikembangkan dalam keluarga. Artinya tiap anggota keluarga, baik orang tua maupun anak-anak mempunyai hak yang sama dalam berbicara dan menyatakan pendapat. Meskipun demikian orang tua tetap mempunyai point lebih, karena orang tua adalah guru, pendidik sekaligus teman bagi lawan bicara menggambarkan bahwa kita adalah subyek yang berpribadi. (Putri, 2018).

C. **Konsep Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal adalah turunan kata dari awalan *inter*, yang berarti "antara" dan kata *person*, yang artinya berarti "orang". komunikasi antar personal secara umum terjadi antara dua orang atau lebih. seluruh proses komunikasi terjadi diantara beberapa orang namun banyak interaksi tidak melibatkan seluruh orang didalamnya secara akrab.

Komunikasi interpersonal menurut Joseph A. DeVito yang dikutip Onong Uchjana Efendi adalah komunikasi interpersonal sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan – pesan antara dua orang atau diantara kelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika.

Komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim dengan penerimaan baik secara langsung maupun tidak langsung. komunikasi dikatakan terjadi secara langsung apabila pihak-pihak yang terlibat komunikasi saling berbagi informasi tanpa melalui media.

sedangkan komunikasi tidak langsung diartikan oleh adanya penggunaan media tertentu.

a. ciri-ciri komunikasi Interpersonal

Menurut (Rizal et al., 2018) adapun ciri-ciri komunikasi interpersonal sebagai berikut .

a. Selektif

manusia tidak akan mungkin berkomunikasi secara akrab dengan seluruh orang yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari

b. Sistematis

komunikasi interpersonal dicirikan dengan sifat sistemis karena ia terjadi dalam system yang bervariasi.

c. Individual

bagian terdalam dari komunikasi interpersonal melibatkan manusia sebagai individu yang unik dan berbeda dengan orang lain . pengetahuan personal komunikasi interpersonal membantu perkembangan pengetahuan personal dan wawasan. kita terhadap interaksi manusia .

D. Komunikasi Dalam Keluarga

Murdock (Putri, 2018) mengatakan ‘keluarga merupakan kelompok social yang memiliki karakteristik tinggal bersama , terdapat kerja sama ekonomi , dan terjadi proses reproduksi bahwa definisi keluarga setidaknya dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang yaitu:

a. Definisi Struktural

Keluarga didefinisikan berdasarkan kehadiran atau ketidak kehadiran anggota keluarganya seperti, Ayah , ibu , anak dan anggota keluarga lainnya.

b. Definsi fungsional

Keluarga didefinisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi psikososial dalam rumah tangga .

c. Definisi Transaksional

Keluarga dapat didefinisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga dalam hal ini mencakup ikatan emosi , pengalaman historis dan cita-cita di masa depan.

(Sari et al., 2020) mengatakan bahwa “kominikasi orang tua dan anak dapat mempengaruhi fungsi keluarga secara keseluruhan dan kesejahteraan psikososial pada diri anak .(Sari et al., 2020) mengungkapkan cara baru berkomunikasi dengan anak harus berdasarakan sikap menghormati dan keterampilan. hal tersebut menerangkan bahwa tindakan menghormati dan keterampilan tersebut berupa kegiatan tegur sapa sereta tidak boleh melukai harga diri anak .begitu pun sebaliknya , orang tua dalam hal ini bertindak sebagai pendidik yang pertama harus memberikan contoh dan sikap yang berbudi luhur.

E. Tingkah laku anak

Banyak waktu kita gunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal. Dengan komunikasi interpersonal orang tua dapat melakukan pendekatan terhadap anak-anaknya, mengajarkan anak untuk bersikap baik dan membimbing anak dari sikap dan tingkah laku yang negatif. Disinilah orang tua bekerja keras untuk mendidik dan

mengawasi anak-anak mereka dari segala dampak negatif yang dapat merusak kepribadian mereka.(KNBS, 2021)

dan kemudian masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003). Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir(Lestari, 2018).

1. Kontrol diri

Kemampuan mengendalikan diri atau kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dalam lingkungannya. Selain itu juga kemampuan untuk mengontrol dan mengolah faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengedalikan perilaku kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain dan menutupi perasaan.

2. Kurang percaya diri

Orang yang punya kepercayaan diri rendah atau kehilangan kepercayaan diri memiliki perasaan negatif terhadap dirinya, memiliki keyakinan lemah terhadap kemampuan dirinya dan punya kemampuan dirinya dan punya pengetahuan yang kurang akurat terhadap kapasitas yang dimilikinya. Ketika ini dikaitkan dengan praktek kehidupan sehari-hari, orang memiliki kepercayaan rendah atau kehilangan kepercayaan cenderung merasa bersikap seperti tidak memiliki sesuatu, kurang termotivasi untuk maju ,

canggung dalam menghadapi orang. Cara mengatasi tingkah laku tersebut memberikan dukungan motivasi, mengajarkan anak untuk bersosialisasi dan memberikan ruang kebebasan untuk berekspresi, dan tidak menuntut anak.

3. Agresif

Agresif merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan manusia terhadap semuanya. Agresif sering dikaitkan dengan problem sosial yang merugikan dan dekat sekali dengan tindakan kejahatan. Perilaku agresif lebih menekan pada suatu perilaku yang bertujuan untuk menyakiti hati atau merusak barang orang lain dan secara sosial tidak dapat diterima orang lain.

Agresif merupakan perilaku penyerang balik secara fisik maupun kata-kata. Agresif merupakan salah satu bentuk rasa kecewa karena anak tidak terpenuhi keinginannya. Biasanya bentuk ini diwujudkan seperti menggigit, menangis, merengek dan menendang. Cara mengatasi anak yang agresif mengabaikan dan memusatkan perhatian pada yang lain, membisikkan kata-kata yang bisa membuatnya tenang dan segera tinggalkan ruangan tempat anak-anak marah, memberikan konsekuensi hukuman dan menuruti kemauan anak jika kemauan itu tidak menyulitkan orang tua

4. Membangkang

Tingkah laku ini sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Membangkang merupakan tingkah laku seseorang yang bersifat melawan atau menantang perintah. Tingkah laku ini mulai muncul pada usia 18 bulan dan mulai puncaknya pada usia 3 tahun dan mulai menurun pada usia 4-6 tahun. Membangkang merupakan salah satu perilaku khas yang ditunjukkan anak-anak yang berhasil di tahun pertama antara lain perilaku membangkang.

5. Penakut.

Takut adalah emosi yang kuat dan tidak menyenangkan disebabkan oleh kesadaran atau anisipsi akan adanya suatu budaya, ketakutan tidak bealasan dengan sangat kuat merupakan hasil dari keadaan panik. Kekuatan yang khas pada anak-anak meliputi rasa takut terhadap kegelapan, takut ditinggalkan, takut terhadap suara keras, penyakit, orangasing dan situasi yang tidak dikenal. Ada 3 faktor yang diidentifikasi sebagai sumber kekuatan pada massa kanak-kanak seperti luka fisik, terjadinya bencana, dan stress psikis seperti ujian yang dihadapi, keshalahan yang dilakukan dan kejadian-kejadian sosial. Menurut *vygotsky* dalam ahmad susanto cara mengatasi rasa takut anak yaitu dengan memotivasi kan pentingnya sosial dalam proses belajar anak . pengalaman interaksi sosial ini sangat berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir anak.

6. Manja

Anak yang manja merupakan cerminan dari didikan orang tuanya. Anak selalu dilayani semua kebutuhan dan keinginan maka ia akan berubah menjadi anak yang manja. Dalam hal ini seharusnya orang tua melatih anak untuk melakukan aktivitas sendiri, salah satu menyikapi anak dengan tingka laku manja yaitu melatih kemandirian pada anak. Kemandirian merupakan kolaborasi beberapa life skill yang sebaiknya di latih pada anak-anak sejak usia disecara bertahap dan sesuai dengan pertumbuhan usia serta perkembangan kemampuan anak. Kemandirian merupakan kondisi ketika anak mau dan bisa berusaha menolong dirinya sendiri, tanpa bergantung pada orang lain,. Beberapa keterampilan kemandirian seperti : makan sendiri, membereskan mainanya, merapikan sepatu.

F. Teori Pola Komunikasi Keluarga

Dalam berkomunikasi antara orang tua dengan anak dalam keluarga kebanyakan isi pesan yang disampaikan oleh orang tua kepada anak dapat disimpulkan bahwa rata-rata pesan yang disampaikan adalah mengandung isi pesan yang baik. Hal ini dilakukan karena orang tua mengetahui bahwa dengan memberikan pesan yang baik kepada anak-anaknya akan berpengaruh pada pembentukan karakter anak menjadi yang baik. Keluarga dalam hal ini orang tua selalu atau sering menyampaikan pesan yang mengandung arti kejujuran kepada setiap anak mereka guna membentuk karakter anak menjadi baik dan jujur.

Pesan yang disampaikan oleh orang tua atau keluarga dalam membentuk karakter

anak selalu memberikan pesan atau nasihat yang didalamnya adalah instruksi agar jangan berbuat nakal. Kebanyakan pola komunikasi keluarga dalam membentuk karakter anak, pesan yang disampaikan juga mengandung unsur keberanian, atau ingin membangun karakter berani bagi setiap anak yang ada. Pesan yang disampaikan dalam keluarga atau orang tua kepada anak dalam membentuk karakter anak sangat sering dengan pesan yang keras, hal ini dimaksudkan untuk membentuk karakter anak yang kuat dan tahan banting terhadap berbagai situasi kehidupan.

Pesan yang disampaikan dalam keluarga atau orang tua kepada anak dalam membentuk karakter anak di kelurahan beo Talaud sangat sering dengan pesan yang keras, hal ini dimaksudkan untuk membentuk karakter anak yang kuat dan tahan banting terhadap berbagai situasi kehidupan. Pesan yang disampaikan dalam keluarga atau orang tua kepada anak dalam

membentuk karakter anak di sering dengan pesan yang kasar, misalnya suara yang lantang, teriakan ataupun penekanan kata-kata tertentu yang cukup kasar.

Dapat disimpulkan bahwa media komunikasi atau saluran komunikasi yang paling sering digunakan adalah tatap muka langsung atau berbicara *face to face*, antara orang tua dengan anak, ketika memberikan pesan-pesan yang membangun karakter anak tersebut. Pola komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dalam keluarga menggunakan media teman sering juga di gunakan untuk memberikan penyampaian pesan tentang membentuk karakter anak mereka.

G. Teori Kognitif Sosial

Teori Kognitif Sosial (Social Cognitive Theory) merupakan penamaan baru dari Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Albert Bandura lahir di Kanada pada tahun 1925. Ia memperoleh gelar doktornya dalam bidang psikologi klinis dari University of Iowa di mana arah pemikirannya di pengaruhi oleh tulisan Miller dan Dollard (1941) yang berjudul *Social Learning And Imitation*. Penamaan baru dengan nama Teori Kognitif Sosial ini dilakukan pada tahun 1970-an dan 1980-an. Ide pokok dari pemikiran Bandura juga merupakan pengembangan dari ide Miller dan Dollard tentang belajar meniru (*imitative learning*).² Pada beberapa publikasinya, Bandura telah mengelaborasi proses belajar sosial dengan faktor-faktor kognitif dan behavioral yang memengaruhi seseorang dalam proses belajar sosial.

Teori kognitif sosial adalah teori yang menonjolkan gagasan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam sebuah lingkungan sosial.

Dengan mengamati orang lain, manusia memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan-keterampilan, strategistrategi, keyakinan-keyakinan, dan sikap-sikap. Individu-individu juga melihat modelmodel atau contoh-contoh untuk mempelajari kegunaan dan kesesuaian perilaku-perilaku akibat dari perilaku yang di modelkan, kemudian mereka bertindak sesuai dengan keyakinan tentang kemampuan mereka dan hasil yang diharapkan dari tindakan mereka.

Bandura mengembangkan teorinya untuk membahas cara-cara orang memiliki kendali atas peristiwa dalam hidup mereka melalui pengaturan diri atas pikiran-pikiran dan tindakan mereka. Proses dasarnya meliputi menentukan tujuan, menilai kemungkinan hasil dari tindakan-tindakan, mengevaluasi kemajuan pencapaian tujuan, dan pengaturan diri atas pikiran, emosi, dan tindakan. Bandura menjelaskan bahwa karakteristik khas lainnya dari teori kognitif sosial adalah peran utama yang di berikanya pada fungsi-fungsi pengaturan diri. Orang berperilaku bukan sekedar untuk menyesuaikan diri dengan kecenderungankecenderungan orang lain. Kebanyakan perilaku mereka dimotivasi dan diatur oleh standard internal dan reaksi-reaksi terhadap tindakan mereka sendiri yang terkait dengan penilaian diri terhadap tingkah laku, lingkungan dan kejadian-kejadian internal pada pembelajar yang mempengaruhi persepsi dan aksi adalah merupakan hubungan yang saling berpengaruh (interlocking), Harapan dan nilai mempengaruhi tingkah laku. Tingkah laku sering dievaluasi, bebas dari umpan balik lingkungan sehingga mengubah kesan-kesan personal. Tingkah laku mengaktifkan kontingensi lingkungan. Karakteristik fisik seperti ukuran, ukuran jenis kelamin dan atribut sosial menumbuhkan reaksi lingkungan yang berbeda. Pengakuan

sosial yang berbeda mempengaruhi konsepsi diri individu. Kontingensi yang aktif dapat merubah intensitas atau arah aktivitas.

H. Teori Kepribadian dan Perbedaan Individu

kepribadian adalah deskripsi (representasi) untuk setiap individu dalam pergaulan. Dalam pergaulan itu, ada kontak langsung antara satu individu dan yang lain, dan ini juga terjadi di dunia pendidikan. Interkomunikasi atau kontak langsung antara pendidik dan siswa memungkinkan timbulnya cinta bagi siswa pendidik atau sebaliknya. Meski begitu, harus diakui bahwa setiap individu berbeda dalam hubungannya, bahkan dalam kasus ini, perbedaan ini dapat ditemukan di pendidik pribadi dan di pendidik. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, ada suatu maksud bahwa manusia tidak dapat dipisahkan dari individu lain yang berinteraksi satu sama lain, terutama yang berkaitan dengan interaksi yang disengaja, jadi mari kita bicara tentang interaksi pendidikan. Interaksi pendidikan ini adalah interaksi yang terjadi dalam koneksi untuk tujuan pendidikan.

Faktor yang mempengaruhi kepribadian anak adalah pengaruh pendidikan keluarga. Orang tua adalah pendidik pertama dan pertama untuk anak-anak mereka, karena berasal dari mereka bahwa anak-anak menerima pendidikan terlebih dahulu. Karena itu, bentuk pendidikan pertama kali terjadi dalam kehidupan keluarga. Secara umum, pendidikan domestik tidak berasal dari kesadaran dan pemahaman yang lahir dari pengetahuan pendidikan, tetapi dari sifat atmosfer dan struktur, itu adalah kemungkinan alami untuk membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan tercapai berkat asosiasi dan pengaruh saling pengaruh antara orang tua dan anak-anak.

Orang tua atau ibu dan ayah memainkan peran penting dan sangat berpengaruh dalam kepribadian anak-anak. Sejak anak itu lahir, ibunya selalu ada di sampingnya. Karena itu, anak-anak menyetujui perang, setuju bahwa ibu melakukan pekerjaannya dengan baik. Pengaruh citra ayah pada tulang besar juga. Di mata keturunannya, ayah dari seseorang yang memiliki gengsi tertinggi dan paling cerdas di antara orang-orang yang dikenalnya. Cara ayah melakukan pekerjaan sehari-hari hanya pada hari kerja.

I. Penelitian Terdahulu

Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dengan penelitian terdahulu, dan untuk menjadikan dasar penelitian ini, maka berikut ini dilampirkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

Sesuai penelitian saya tentang pola komunikasi keluarga terhadap tingka laku anak gamers di desa lontoï mayoritas bermain game online khususnya free fire sehingga mereka akan lupa dengan waktu istirahat sehingga pola komunikasi dengan keluaraga tidak maksimal bahkan pola makan pun tidak maksimal waktu batasan main maskimal 2 jam atau 4 jam sehingga. Sehingga remaja sudah bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam game online tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada Game.

Di tahun 2018 remaja desa lontoï belum terlalu mengenal gaame online sehingga keaktivitasan remaja masi bisa dilaksanakan dengan semestinya di tahun 2019 hingga tahun ini remaja desa lontoï 70% suda mulai mengenal game online baik itu siswa dari umur 15 tahun hingga umur ke atas ,maupun maha siswsa sehingga keaktivitas di lingkungan sosial kurang, lain dari itu cara pola komunikasi mereka suda beda dengan sebelumnya karena pada dasarnya sudah mengikuti apa yang di lakukan dalam game online tersebut.

Penelitian ini menguji pengaruh bermain game online : Bang Bang pada kepuasan hubungan keluarga. Hubungan keluarga diukur menggunakan versi skala kepuasan hubungan keluarga/*family Satisfaction Scale (FSS)* Olson yang diterjemahkan dan sedikit dimodifikasi. Pemain game free fire : Bang Bang mengisi kuesioner survei online sebagai prasyarat untuk pendaftaran kompetisi free fire : Bang Bang. Secara total, 203 tanggapan yang valid dikumpulkan. Analisis korelasional mengungkapkan bahwa ada korelasi positif dan signifikan antara hampir semua item pengukuran tingkat bermain dengan kualitas hubungan keluarga. Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan maka kualitas hubungan juga cenderung akan tinggi kecuali pada indikator jumlah uang yang dihabiskan yang tidak memiliki hubungan sama sekali dengan kepuasan hubungan.(Putri, 2018)

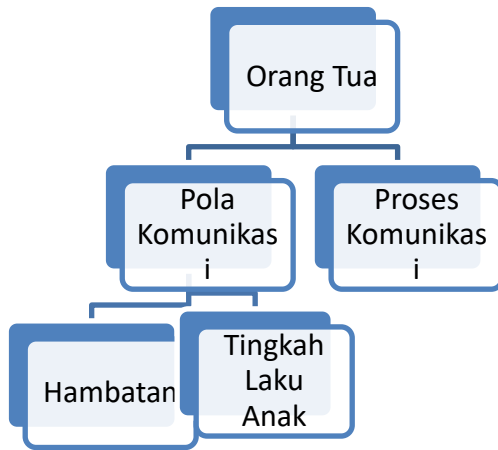
Penelitian ini didasarkan pada fenomena pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu game online. Pola komunikasi itu sendiri merupakan suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Sebagian besar orang tua beranggapan bahwa dengan anak bermain game online akan berdampak negatif karena kecanduan, tetapi ada pula yang beranggapan bahwa dengan anak bermain game online justru akan memotivasi anak mereka dalam proses belajar. Pada kenyataannya banyak terdapat tempat penyewaan game online yang memang mayoritas penggunanya adalah anak-anak usia sekolah dasar. Pola komunikasi diperlukan untuk menganalisa bagaimana gambaran komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak yang candu dalam bermain game online.

Hasil dari penelitian ini diperoleh melalui analisis dari rekap hasil wawancara mendalam dengan setiap informan. Ditunjukkan bahwa memang setiap orang tua memiliki cara mereka sendiri dalam mendidik anaknya khususnya dalam bermain. Diperoleh dari 5 informan, 2 diantaranya bersikap otoriter, 1 bersikap permissive (membebaskan), dan 2 bersikap *authoritative* yang cenderung demokratis dengan anak..(Nugrahanto Ramadhan, 2012)

J. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan kerangka konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar komponen yang akan diteliti. Salah satu indikator kredibilitas sebuah game online sangat berpengaruh sekali terhadap remaja yang ada di desa lonto. Penelitian ini dengan judul “Pola komunikasi keluarga dalam menghadapi tingkah laku anak gamers di desa lonto.

Tabel Kerangka Pikir



Gambar 3.1 Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini di gunakan dengan beberapa pertimbangan. pertama lebih muda menyesuaikan apabila berhadapan dengan kenyataan di lapangan (adaptif). Metode kualitatif ini berhubungan secara langsung dengan khayalak sasaran, sehingga di peroleh pemahaman yang lebih mendalam. Ketiga metode ini lebih peka atau sensitif dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan penajaman pengaruh bersama terhadap polah yang dihadapi (lexy j. Moleong, 2010:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* dan digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (Sugiono,2013:9).

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek adalah seorang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti yang sedang dilaksanakan maka yang menjadi subjek penelitian adalah orang tua dan anak yang bermain game online di desa lonto. pada penelitian ini subjek dibagi untuk setiap dusun yang ada di desa lonto yaitu 5 orang tua di desa lonto terdiri dari 5 orang tua. Remaja yang dijadikan objek pada penelitian adalah antara 0-18 tahun, namun peneliti fokus pada usia 15-18 tahun. Sementara itu untuk menemukan karakteristik responden pada penelitian ini, maka penelitian menetapkan beberapa kriteria sebagai responden yaitu:

- a. Orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya.

b. Orang tua yang sering bekerja diluar rumah, sehingga tidak ada waktu untuk mengawasi anak-anak.

c. Orang tua yang mebiarkan anaknya bermain game online.

Selanjutnya untuk remaja yang di jadikan resonden, maka peneliti menetapkan beberapa kriteria sebagai respoden yaitu:

a. Bermain game online lebih dari 2 jam.

b. Memiliki masalah di masyarakat maupun masalah nilai di sekolah

c. Bermasalah dalam mengatur waktu untuk belajar dan bermain game online.

Untuk mendapatkan sampel yang di inginkan maka peneliti mendatangi tempat-tempat remaja yang bermain game online, dan memilih remaja berdasarkan pada karakteristik yang telah ditetapkan, serta menjumpai orang tua anak yang telah ditetapkan menjadi sampel.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sifat dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran peneliti. Maka yang menjadi objek penelitian adalah **Pola Komunikasi Keluarga Dalam Menghadapi Tingkah Laku Anak Gamers Di Desa Lontoi .**

F. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian yang penulis lakukan di desa lontoii peneliti lakukakan pada Juli- Agustus 2022.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		
		2021-2022		
		Juli	Agustus	
1.	Bimbingan			
2.	Seminar Proposal			
3.	Penelitian			
4.	Analisis Data			
5.	Sidang Skripsi			
6.	Revisi			
7.	Observasi			
8.	Penulisan hasil penelitian			
9.	Bimbingan hasil penelitian			
10.	Evaluasi dan revisi			

G. Sumber Data

1. Data primer

Adapun yang menjadi data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari observasi dan wawancara responden yang memiliki informasi dalam penelitian yang berada di desa lontoii.

2. Data sekunder

yaitu data pendukung data primer. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari dokumentasi dari desa lonto.

H. Teknik Pengumpulan Data

Dengan teknik studi dokumentasi, dimana teknik pengumpulan data tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Seperti halnya hasil wawancara yang dilakukan terhadap subjek yang didokumentasikan. Teknik dokumentasi ini dilakukan, Maka sebenarnya peneliti telah mengimplementasikan penggunaan teknik triangulasi .

dapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata serta dibantu dengan pancaindra lainnya. Dalam penelitian ini peneliti melakukan Pola Komunikasi Keluarga Dalam Menghadapi Tingkah Laku Anak Gamers Di Desa Lonto
2. Dokumentasi Sebuah metode pengumpulan data dimasukkan sebagai cara mengumpulkan data dengan mempelajari dan mencatat bagian-bagian yang dianggap penting yang terdapat baik dilokasi penelitian yang berhubungan dengan lokasi penelitian.
3. Wawancara adalah untuk mendapatkan data sesuai dengan penelitian, peneliti mewawancarai langsung kepada orang tua dan remaja desa lonti yang bermain game online.

f. Teknik Penentuan Informan

Informan kunci dan informan pelengkap (untuk menjelaskan pemahaman yang bermain game online di desa lonto) dalam penelitian ini penulis memutuskan bahwa yang akan menjadi informan kunci untuk

menjelaskan masalah yang peneliti angkat adalah 5 orang tua dari institusi tempat dimana penulis meneliti yaitu di desa Lontoi.

G. Teknik analisis data

Dalam penelitian ini, teknik data yang di gunakan adalah teknik analisis kualitatif, yaitu data yang di peroleh melalui pengumpulan data kemudian akan di interpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah di rumuskan sebelumnya. Data yang di peroleh dari hasil wawancara secara deskriptif dan di uraikan secara kualitatif.

1. Reduksi data (data reduction)

Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang berhubungan dengan persepsi Pengaruh Game Online Terhadap Tingkah Laku Anak. Dari data yang diperoleh nantinya peneliti akan mengolah dan memilah data, sebagai bahan analisis terhadap fokus penelitian.

2. Penyajian data (data display)

Setelah data direduksi, peneliti juga akan menyajikan data yang berkaitan dengan fokus penelitian yang kemudian akan dianalisis dengan kajian pustaka atau teori-teori yang relevan dengan penelitian ini.

3. Kesimpulan penafsiran/verifikasi (conclusion drawing)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga telah diteliti menjadi jelas, dapat berhubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono, 2013:246-253).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

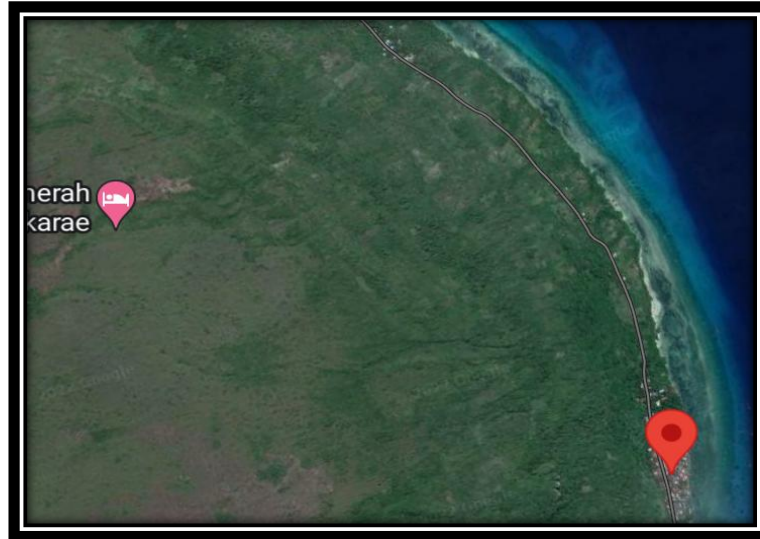
A. Gambaran Umum Wilaya Desa Lontoi

1. Kondisi Geografis

Desa Lontoi terletak di Kecamatan Siompu, Kabupaten Buton Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara, Republik Indonesia. Desa Lontoi merupakan pecahan dari desa Kaimbulawa yang berdiri pada tahun 2006 dan terdiri dari empat dusun yaitu : Dusun Balo, Dusun Kalukua, Dusun Lontoi. Pada tahun 2022 telah terbentuk lagi dusun baru yaitu Dusun Nato. Tercatat sebagai Desa yang berkembang dimana pemukiman fasilitas sudah memadai perkembangannya sejak tahun 2006 hingga sekarang dengan adanya balai pertemuan keluarga (BARUGA), Sekolah Taman kanak-kanak, SMPN 1 SATAP Lontoi, PustuDesa, Masjid, SDN 1 Lontoi dan pembukaan jalan serta adanya organisasi di desa. Desa Lontoi memiliki batas wilayah sebagai berikut :

1. Sebelah utara : Desa Karae
2. Sebelah selatan : Desa Kaimbulawa
3. Sebelah timur : Desa Masiri
4. Sebelah barat : Desa Biwinapada
5. Secara geografis Desa Lontoi memiliki orbitasi (jarak dari pusat pemerintahan) adalah sebagai berikut :
 - a. Jarak dari Pusat Pemerintah Kecamatan : 13 Km
 - b. Jarak dari Pusat Pemerintah Kabupaten : 53,60 Km
 - c. Berdasarkan data profil Desa Lontoi 2022 luas wilayah Desa Lontoi 10,00 Km. Iklim Desa Lontoi memiliki Curah hujan 108,00 mm, Jumlah bulan hujan setiap tahunnya 6,00 bulan. Desa ini berada di pesisir pantai yang memiliki ciri khas desa dengan pegunungan dan bebatuan, bukan termasuk daerah Kelembapan dan tinggi tempat dari pemukiman laut kisaran 2,00 mdl.

Gambar 4.1
Peta Desa Lontoi



Sumber: Google Maps

2. Data Demografi

Jumlah penduduk Desa Lontoi terdiri dari 4 (empat) dusun dengan jumlah penduduk berdasarkan struktur usia <1 tahun = 13 jiwa, 1-4 tahun = 110 jiwa, 5-14 tahun = 160 jiwa, 15-39 tahun = 548 jiwa, 40-64 tahun = 146 jiwa, 65 tahun keatas = 90 jiwa. Jumlah penduduk 1067 jiwa dengan perincian laki-laki: 530 jiwa, perempuan: 537 jiwa.

Penjelasan diatas dirincikan lebih jelas dalam tabel berikut. :

3. Kondisi Desa Lontoi

a. Kondisi Sosial

Masyarakat Desa Lontoi merupakan ketogeri masyarakat yang menerapkan nilai nilai adat dan agama dalam kehidupan sehari hari.

Terlihat dalam masyarakat dengan adanya struktur pengurus tokoh agama dan tokoh adat yang memiliki peranan penting terhadap segala sesuatu. Masyarakat selalu terlibat aktif setiap ada kegiatan baik itu untuk kebutuhan individu maupun untuk kepentingan umum. Apalagi pekerjaan itu mengenai perbaikan rumah adat dan masjid maka semua masyarakat sangat antusias, bergotong gotong dan berpartisipasi dalam pengambilan peran saat kegiatan. Desa ini memiliki kondisi sosial yang aman, damai dan saling membantu.

B. Hasil Penelitian

1. Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Menghadapi Perilaku Laku Anak Gamers Di Desa Lontoi.

Pola komunikasi keluarga terhadap anak merupakan salah satu cara mendekatkan anak kepada orang tua. Pola komunikasi yang diterapkan dalam keluarga sangat berpengaruh pada tumbuh kembangnya anak. Sehingga dalam hubungan setiap keluarga memiliki masalah masing-masing dan hubungan orang tua dan anak terkadang tidak sesuai yang diharapkan orang tua. Sikap pola komunikasi orang tua untuk menerima tinggi kontrolnya rendah. Memberikan kebebasan kepada anak untuk menyatakan keinginannya. Masa remaja merupakan ditandai dengan adanya diberbagai perubahan baik secara fisik maupun psikis yang mungkin saja yang dapat menimbulkan problema atau masalah dalam keluarga, apabila tidak disertai dengan upaya pemahaman diri dan pengarahan diri secara tepat, bahkan dapat menjurus dapat berbagai tindakan atau cara komunikasi anak kepada orang tua.

‘Hal ini yang di kemukakan oleh ibu wa diani orang tua dari Irfan mengatakan bahwa: saat anak saya bermain game online proses belajar mengajarnya sudah tidak maksimal karena sudah dipengaruhi oleh game online waktu istirahat anak saya saat bermain game online sudah tidak teratur

saya sebagai ibunya sudah banyak sekali saya sampaikan untuk istirahat bermain game online hanya anak saya tidak peduli dengan apa yang saya sampaikan sehingga saya bebaskan anak saya begitu saja nanti dia akan sadar sendiri. (Hasil Wawancara ibu wa diani tanggal 29 September 2022)'

Kemudian bentuk komunikasi terbuka sering terjadi antara keluarga dan anak, dalam mengatasi perilaku anak saat bermain game online. Komunikasi secara terbuka antara orang tua dan anak, selalu terjadi dalam upaya keluarga untuk selalu memberikan penyampaian tentang berhenti dalam bermain game online. Komunikasi terbuka sering terjadi dalam situasi berkumpul bersama-sama, ataupun ketika berada di ruang makan, di jalan antara banyak orang. Keluarga selalu memberikan penyampaian tentang game online kepada anak. Hal ini dilakukan oleh keluarga agar supaya selain keluarga yang mengontrol perilaku anak, masyarakat disekitar juga bisa mengontrol perilaku anak yang mulai mencoba bermain game online. Pengaruh lingkungan yang saat ini terjadi pada anak adalah perilaku dalam bermain game online , dimana anak- anak remaja memulai pergaulan mereka dengan cara-cara yang seharusnya tidak pantas dilakukan namun karena factor lingkunganya yang kemudian membawa mereka terjerumus dalam hal-hal yang tidak pantas untuk dilakukan apalagi yang berhubungan dengan game online karena pada umumnya dilarang anak usia remaja karena dapat mempengaruhi perkembangan dari anak-anak tersebut.

'Hal ini dikemukakan oleh ibu wa Diani mengatkan bahwa: tingkah laku anak saya sudah beda dengan sebelumnya saat dia mengenal game online. Pada saat saya suruh anak saya untuk angkat air dia hanya abaikan apa yang suruh perkataan yang dia bicarakan kepada saya begitu kasar dia sudah terbiasa dengan apa yang dia ikuti dalam game online, tidak hanya itu bahkan proses belajar anak saya sudah tidak focus pada pembelajaran akan tetapi pikiranya sudah fokus pada game online.'(hasil wawancara ibu wa diani tanggal 29 September2022)

Hal ini menjelaskan bahwa dalam hubungan kekeluargaan, khususnya orang tua dan anak hubungannya tidak terdiri dari atas bagian- bagian yang dimana orang tua yang berusaha dan mengontrol anak namun sebaliknya hubungan terdiri dari keinginan orang tua dan anak, bahkan bertentangan dengan keinginan, ini berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orang tua hanya agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orang tuanya, sifat ego dan cepat marah atau emosi menjadi hambatan dalam berkomunikasi. Pengawasan orang tua tentunya sangat berkaitan dengan masalah komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak, di mana sering kali orang tua memberikan pemahaman ataupun larangan kepada anak-anaknya untuk tidak boleh bermain game online. Peran komunikasi keluarga dalam mengatasi kebiasaan main game pada anak usia remaja sangat penting untuk menjaga anak dari bahaya bermain game online.

“Hal ini yang dikemukakan wa Diani mengatakan: saya sudah bingung dengan anak saya setiap apa yang saya sampaikan selalu abaikan bahkan sudah berbicara kasar kepada saya setelah saya telusuri ternyata anak saya bermain game online. dan alhamdulillah saya berusaha berapa kali untuk berkomunikasi dengan anak saya untuk jangan terlalu bermain game online dia mulai ikuti apa yang saya sampaikan sehingga keaktifannya dalam keluarga sudah agak maksimal tingkah lakunya sudah mulai berubah, setiap apa yang saya suruh sudah diikuti komunikasinya dengan saya dengan kata kasar sudah kurang saya merasa bersyukur juga anak saya sudah kurang bermain game online” (hasil wawancara wa diani tanggal 29 September 2022)

Hambatan komunikasi antara orang tua dan anak karena kurangnya waktu untuk bertemu dengan anak. Kesibukan orang tua dengan pekerjaannya membuat orang tua marah karena capek setelah kerja. Hal ini biasanya terjadi saat anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua, sifat ego antara orang tua dan anak terkesan cuek dengan sesama anggota keluarga juga merupakan

hambatan yang terjadi dalam berkomunikasi, akibatnya orang tua menjadi tidak fokus dalam merawat dan mengawasi anak. Keluarga selalu memberikan pesan ketika berkomunikasi dengan anak yang berkaitan dengan unsur pendidikan artinya pesan yang melarang anaknya untuk tidak bermain game online dan disertai dengan peringatan berkaitan dengan pendidikan karna apabila ditemukan yang bermain game online akan mendapatkan hukuman dari keluarga, game online ini tidak baik bagi pendidikan anak karna akan terpengaruh ketika saat proses belajar mengajar.

“Hal ini dikemukakan oleh ibu wa diani mengatakan: game online memang membawa perubahan besar kepada anak saya yang tadinya belajarnya 1 jam sekarang waktu belajarnya 1 jam kini sudah terbagi dengan bermain game online. Permainan ini yang selalu menghalangi keaktifannya anak saya dalam belajar cara pola komunikasinya pun agak kasar dengan keluarga saya sebagai orang tuanya bingung juga bagaimana caranya anak saya melepaskan game online, sudah banyak kali kami sampaikan tetapi tidak peduli dia tetap bermain game online , saya hanya minta bantu kepada anak-anak mahasiswa untuk memberikan arahan yang baik kepada anak saya agar dia tidak fokus kepada permainan game online ini yang kami takutkan jangan sampai ini akan menjadi kebiasaannya setiap hari.” (Wawancara Ibu Din, Tanggal 29 September 2022...)

Bentuk komunikasi yang dilakukan secara tertutup kurang sekali dilakukan oleh keluarga dan anak berkaitan dengan mengatasi perilaku dalam bermain game online. Bentuk komunikasi tertutup dalam hal ini berupa situasi komunikasi antara anak dan keluarga sendiri, ketika berada dirumah bentuk komunikasi secara tertutup, hanya terjadi ketika keluarga memang mendapati anaknya bermain game online. Kemudian keluarga memarahinya sambil memberikan peringatan kepada anak untuk jangan lagi bermain game online, artinya tidak selalu dilakukan berkomunikasi khusus antara keluarga dan anak berkaitan dengan mengatasi tingkah laku anak. Tingkah laku anak sangat berpengaruh pada keluarga maupun lingkungan baik karakter, fisik

ukuran. Ukuran jenis kelamin dan atribut sosial yang berbeda mempengaruhi konsepsi diri individu.

‘Hal ini dikemukakan ibu wa diani mengatakan: anak saya ini sudah keras kepala saat dia mengenal permainan game online ibunya coba berkomunikasi dengan anaknya untuk istirahat bermain game online tetapi dia tidak peduli malah main terus game ini salah satu penghalang dalam anak kami, dan cara komunikasi itu tidak sesuai etika dalam berkomunikasi, dan juga waktu mainnya anak saya kadang sampai 3 jam dalam 1 hari. Saya sebagai ayahnya takutnya adalah kesehatan tubuhnya karena sudah banyak kejadian kurang sehat akibat begadang bermain game online.’ (Hasil wawancara wa diani tanggal 29 September 2022).

Kurangnya terjalinya hubungan orang tua dan anak itu tentunya disebabkan oleh factor yang menjadi penghambat, beberapa hal yang menjadi penghambat komunikasi orang tua dengan anak adalah masalah pribadi, kurangnya waktu pendekatan, yang rendah, kurangnya pengetahuan, faktor lingkungan. Kesibukan orang tua setiap hari kerja, sifat egois, emosional dan kurang pemahaman tentang game online, ini menjadi salah satu hambatan terjadinya proses komunikasi antara orang tua dan anak.

‘Hal ini dikemukakan oleh bapak Arsidi mengatakan bahwa: mungkin kami sebagai orang tua tidak terlalu peduli dengan anak kami, saya sadar terlalu membebaskan anak saya karna saya sibuk dengan pekerjaan rumah jadi saya sebagai orang tua jarang berkomunikasi dengan anak. sehingga pola komunikasinya dengan saya agak kasar.’ (Hasil wawancara dari bapak arsid tanggal 29 September 2022)

Kurangnya pemahaman orang tua tentang game online juga menjadi pemicu terhambatnya komunikasi orang tua dan anak. orang tua yang terlalu membebaskan untuk melakukan segala sesuatu sehingga banyak tingkah laku yang dilakukan oleh anak baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan masyarakat yang ada di sekitarnya. Orang tua berusaha melindungi anaknya dari pengaruh negatif ketergantungan dalam bermain game online.

‘Hal yang dikemukakan oleh bapak Arsidi mengatakan bahwa : saya sebagai orang tuanya sangat bingung sekali bagaimana caranya lagi saya memperingati anak saya untuk berhenti bermain game online, sudah berapa

kali saya sampaikan namun itu hanya di abaikan sehingga banyak tingkah laku yang dilakukan oleh anak saya dalam lingkup keluarga cara komunikasi ya pun berbeda dengan sebelumnya saat dia belum mengenal game online''. (Hasil wawancara kepada bapak Arsidi tanggal 29 September 2022)

Dalam menjalin hubungan keluarga khususnya hubungan antara orang tua dan anak, tindakan selalu berjalan harmonis. Seiring berjalannya waktu problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi didalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah masing-masing dan hubungan antara orang tua dan anak kadang berjalan apa tidak sesuai apa yang di harapkan orang tua.

''Hal ini dikemukakan oleh bapak Arsidi mengatakan bahwa: memang semenjak anak saya beranjak remaja banyak hal yang ditunjukkan kepada kami selaku orang tuanya. Anak saya sering kali membantah bahkan hanya mengikuti keinginan dia saja. Bila keinginannya tidak diikuti, banyak tingkah laku yang dia tujukan, mulain dari ngambek, nggak mau makan bahkan langsung pergi tanpa pamit dan marah-marah sambil meninggalkan saya sedang berbicara nah hal ini sering terjadi belakangan ini, saat saya melarang bermain game online, yang bersamaan dengan watu jam-jam belajarnya atau saat mau ulangan dan saat saudara dating pokonya kalau udah mau main game, kapan pun dan dalam situasi apapun harus tetap dia lakukan '' (hasil wawancara kepada bapak arsidi tanggal 29 September 2022)

Hal ini tentunya mirip dengan pola komunikasi otoriter yang ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan keinginan dan kemauan anak. pola komunikasi mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua, karena selain hanya melarang orang tua dari masing-masing informan tidak memberikan solusi kepada anak agar anak mau betah di rumah. Dalam pola komunikasi keluarga sikap rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku dan keras, sehingga membuat anak cenderung menunjukkan sikap emosional dan juga bersikap menolak keinginan orang tuanya.

“Hal ini di kemukakan oleh bapak Arsidi mengatakan bahwa: kami memang sangat mengontrol keinginan dan perilaku anak. kami tau bahwa anak memiliki keinginan yang harus dituruti apalagi suda masuk usia remaja, maka maunya udah banyak dan harus dituruti tapi saya sebagai orang tuanya tidak semua harus yang saya ikuti keinginanya. Saya bias kasi dia solusi saat saya melarang bermain game online saya hanya sampaikan kepada anak saya, jadi anak juga jangan terlalu kecanduan bermain game online “(hasil wawancara kepada bapak arsidi tanggal 29 September2022).

Pola komunikasi ini merupakan dari adanya control yang kuat dan dorongan yang positif. Begitu pentingnya faktor komunikasi dalam keluarga. Salah satu cara terpentingnya untuk membantu anak-anak untuk menjadi dewasa yang berarti adalah dengan belajar berkomunikasi positif kepada orang tua. Keluarga menjadi peran penting pembentukan kepribadian dan tingkah laku anak agar tidak kecanduan pada permainan game online yang akan memberikan dampak negatif pada perkembangannya.

“Hal ini yang dikemukakan oleh bapak Arsidi mengatakan bahwa : anak saya itu susah dibilang maunya melawan terus sama saya , tapi kalau sama bapaknya nggak berani saya sering dibentak sama dia, hanya karna saya larang ini atau itu. Padahal kan kami sebagai orang tua, saya juga bisa mengontrol kegiatan anak. anaknya udah besar jadi udah bisa juga dia melwan orang tua, jadi susah sekalin anak saya nurut sama orang tuanya karena sudah dipengaruhi oleh game online ini sebenarnya menjadi hambatan dalam keluarga kami. Apalagi kalau sudah bermain game online sudah lupa dengan waktu istirahatnya” (hasil wawancara yang disampaikan oleh bapak arsidi tanggal 29 September2022)

Dalam keseharian kehidupan keluarga sering kita temui berbagai karakter anak yang berebeda beda, ada anak yang pemalu, pendiamn, kurang bersosialisasi, kemudia ada juga contoh karakter anak yang agak keras, cenderung kasar, suka melawan orang tua, nakal dan lain-lain, yang mengarah pada karakter anak kea rah negative. Hal ini sangat berkaitan dengan peranan pola komunikasi didalam keluarga khususnya kepada orang tua, yang menjadi pemimbing anak tersebut dalam masa pertumbuhan karakternya. Biasanya orang tua yang cenderung memimbing anaknya tersebut dengan lemah lembut

serta dengan penuh cinta dan kasih. Sama halnya dengan orang tua yang selalu menunjukkan sifat atau kebiasaan kasar, kemungkinan anak-anaknya akan mengikuti apa yang menjadi sifat dan kebiasaan orang tua. Komunikasi merupakan salah satu cara yang paling tetap dalam membentuk karakter anak dari orang tua dimana pun peran komunikasi akan terlihat bagaimana pesan disampaikan pada media, dan siapa sumber informasi tersebut akan mempengaruhi pembentukan karakter anak.

“Hal ini dikemukakan oleh ibu wa Jaima mengatakan bahwa: minggu-minggu ini anak saya sikapnya sudah mulai keras dalam keluarga kami ternyata di telusuri anak saya bermain game online saya mulai menasehati anak saya untuk berhenti bermain game online anak saya ternyata dia tidak peduli dengan nasihatiku game online menjadi penghalang dalam keluarga kami sehingga anak saya jarang sekali berkomunikasi dengan saya adapun dia berkomunikasi dengan saya hanya minta kebutuhannya saja tapi saya coba juga abaikan apa yang dia komunikasikan” (hasil wawancara ibu Jaima pada tanggal 29 September 2022)

Untuk menciptakan karakter yang kuat dan jiwa yang baik pada anak didalam keluarga, diperlukan ciptanya suasana keluarga yang harmonis dan dinamis. Hal tersebut dapat tercipta jika terbangun koordiansi dan komunikasi dua arah yang kuat antara orang tua dan anak. pembentukan karakter anak tersebut akan tercapai apabila adanya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. setiap orang tua tentunya menginginkan anaknya memiliki karakter yang baik, namun seiring pertumbuhan anak yang juga tidak terlepas dari pengaruh lingkungan sekitarnya, tentunya anak tersebut sering kali mendapat hal-hal yang dapat mempengaruhi karakter pribadinya. Misalnya ketika anak berteman dengan teman yang agak keras dan kasar dalam keseharian, ataupun ketika seorang anak bergaul dengan kehidupan anak – anak yang nakal, tentunya hal seperti ini dapat mempengaruhi pembentukan karakter anak.

“Hal ini yang dikemukakan oleh ibu wa Jaima mengatakan: selama anak saya bermain game online banyak hal-hal aneh yang dalam keluarga salah satunya adalah perkataan kasar kepada orang tuanya sangat keras sekali akan kemungkinan ini suda menjadi kebiasaanya karna telah mengikuti yang ada pada game online , waktu bermainnya sangat luar biasa sekali tidak mengingat istirahat, tidak mengingat belajar berapa kali ayahnya sampaikan untuk berhenti bermain game online tapi di abaikan akhirnya kami lepaskan begitu saja.”(hasil wawancara kepada ibu wa Jaima tanggal 29 September 2022)

Komunikasi sangat penting dalam mengolah dan menegosiasikan kontradiksi-kontradiksi dalam hubungan keluarga. Peran komunikasi adalah untuk memberikan solusi dan penyelesaian atas suatu masalah dalam hubungan antara orang tua dan anak yang pecandu game online. Sering terjadi ketegangan antara orang tua dan anak pecandu game online disinilah peran orang tua dalam mengolah atau menegosiasikan kontradiksi yang terjadi dalam keluarga.

“Hal yang dikemukakan oleh ibu wa Jaima mengatakan bahwa: anak saya sudah suka bermain game online, mau dilarang bagaimana pun pasti tidak akan stop maka saya sebagai orang tuanya untuk mencari cara untuk membatasinya saja. Saya sering kasih kesibukan anak saya dengan urusan rumah dan antar jemput saya serta adik-adiknya terus sering saya ajak ketempat saudara agar bisa membatasi diri dengan bermain gamenya. Saya juga kadang sering peringatin untuk dapat, mengolah waktu harinya dengan baik, jaga sholat yang penting main game pada saat tertentu saja. Biar tidak bertentangan dengan game online.” (Hasil wawancara dari ibu Jaima tanggal 29 September 2022)

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi terbentuknya sebuah interaksi antara satu orang dengan orang lain. Manusia sebagai pribadi maupun makhluk sosial akan saling berkomunikasi dan saling mempengaruhi satu sama lain dalam hubungan yang beraneka ragam, dengan gaya dan cara yang berbeda pula. Komunikasi merupakan dasar dari interaksi antara manusia maupun kepada keluarga.

“Hal ini mengatakan ibu jaima bahwa : iya selama anak saya mengenal dan Pandai bermain game online tingkah lakunya sudah mulai aneh yang saya khawatirkan kepada anak saya jangan sampai ini menjadi

kebiasaan anak saya ,waktu untuk bersosial pun sudah kurang karna pikiranya sudah terfokus pada game online “ (hasil wawancara kepada ibu wa Jaima tanggal 29 September 2022)

Remaja pada umumnya sangat rentan terhadap pengaruh dari lingkungan karena dimasa ini lah remaja banyak mengalami berbagai problem mengenai jiwa psikologisnya, yang tanpa disadari remaja tersebut akan mengalami proses pencarian identitas diri. Hal ini seringkali disebut dengan krisis identitas diri. Sehingga remaja rentan terjerumus kedalam berbagai bentuk penyimpangan sosial atau yang lebih di kenal dengan kenakan remaja.

“Hal ini mengemukakan oleh ibu wa jaima mengatakan bahwa: untuk minggu ini saya jarang sekali berkomunikasi dengan anak saya karena anak saya suda fokus pada game online, pada saat saya mau suruh anak saya mau ke warung untuk belikan rempah dapur dia hanya lari sehingga saya sebagai orang tuanya memikirkan bagaimana caranya saya carikan cara untuk berhenti game online agar komunikasi saya kepada anakku terjalin dengan baik” (hasil wawancara dari ibu wa jaima tanggal 29 September 2022)

Sering ditemui dalam keluarga inti dimana didalamnya terdapat, ayah,ibu, kaka dan adik tentu terdapat berbagai macam perbedaan dalam komunikasi. Pola komunikasi dapat dipahami sebagai polah komunikasi hubungan antara dua orang atau lebih dalam mengirim atau penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. lingkungan merupakan tempat dimana seorang tumbuh dan berkembang sehingga lingkungan banyak berperan dalam membentuk kepribadian dan karakter seseorang. Bagi banyak anak, lingkungan keluarga merupakan lingkungan dini yang mempengaruhi perkembangan anak setelah sekolah dan kemudian masyarakat.

“Hal ini dikemukakan oleh bapak mahyudin mengatakan bahwa: yah anak saya saat ini sudah jarang kita berkomunikasi karena tingkah lakunya sudah beda artinya setiap apa saya suruh dia selalu tolak dia memilih untuk

bermain game online, game ini memang salah satu penghambat dalam komunikasi kami adapun kami berkomunikasi dengan anak saya itu agak kasar dia bicara karena sudah terbiasa dengan game kalau saya lihat bermain anak saya marah-marah sendiri sehingga dia terbiasa saat kita berkomunikasi''(hasil wawancara dari bapak mahyudin tanggal 29 September 2022)

Keluarga dipandang sebagai lingkungan dini oleh orang tua dan orang-orang terdekat. Setiap keluarga berbeda dengan keluarga lainnya, dalam hal ini yang berbeda misalnya cara didik keluarga, keadaan ekonomi keluarga. Setiap keluarga memiliki sejarah perjuangan, nilai-nilai dan kebiasaan yang turun menurun yang secara tidak sadar akan membentuk karakter anak. keluarga merupakan forum pendidikan yang pertama dan utama dalam sejarah hidup sang anak yang menjadi dasar penting dalam membentuk karakter manusia itu sendiri.

''Hal ini dikemukakan oleh bapak mahyudin mengatakan bahwa: teknologi memang sangat berpengaruh sama perilaku anak saya, semakin senang diri aja dari pada kumpul sama keluarga, karena dia senangnya main game di HP. Saya juga kadang tidak ada waktu untuk dekat sama anak, apalagi ayahnya sibuk kerja dan kegiatan –kegiatan lainnya, saya tau memang anak saya sudah besar dan berubah. Saya harus cari cara tepat untuk bisa mendekati anak saya lagi, biar tau cara melepaskan diri dari kecanduan bermain game online.''(Hasil wawancara dari bapak mahyudin tanggal 29 September 2022)

berbicara mengenai fenomena perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna *game online* yang merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online* yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia. Dalam game ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku.

“Hal yang dikemukakan oleh bapak mahyudin mengatakan bahwa: anak saya sebelum dia mengenal game online dia mendengar sekali apa yang saya sampaikan hanya sekarang ketika dia mengenal game online sudah mulai cuek saat saya berkomunikasi dengan anak saya, sudah berapa kali saya peringatin untuk berhenti bermain game online tapi anak saya hanya cuek begitu saja sehingga saya melepaskan anak saya begitu saja karna kami juga sebagai orang tuanya capek juga kita sampaikan nanti mereka sadar sendiri.” (Hasil wawancara dari bapak mahyudin tanggal 29 September 2022)

Media game online sangat dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak. lebih cenderung candu terhadap game online, menganggap bahwa game online adalah kebutuhan hariannya dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar karena kurangnya bersosialisasi, terutama dengan keluarga. Sebenarnya suasana atau iklim keluarga sangat penting bagi kepribadian anak. Terlebih dari intensitas berkomunikasi antar anggota keluarga. Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang harmonis dan agamis; dalam arti, orang tua memberikan curahan kasih sayang, perhatian serta bimbingan dalam kehidupan berkomunikasi dalam keluarga, maka perkembangan kepribadian anak tersebut cenderung positif.

“Hal ini yang dikemukakan oleh bapak mahyudin mengatakan bahwa: iya anak saya sudah beda tingkah lakunya dengan sebelumnya sebelum dia mengenal game online beberapa minggu kemarin saya coba sampaikan kepada anaku nak jangan terlalu bermain game online nanti kamu ketagihan anak saya hanya sampaikan terserah saya ibu begitu kasarnya anak saya menjawab bukan hanya itu keaktivitasnya dalam sosial pun sudah jarang aktif kalau dia hadir di bakti sosial kegiatan belum selesai anak saya sudah pulang ternyata dia lanjut bermain game online apalagi waktu belajarnya sudah tidak sama sekali dia lakukan suda fokus pada game.” (Hasil wawancara dari bapak mahyudin tanggal 29 September 2022)

Adapun anak yang dikembangkan dalam lingkungan keluarga yang jarang berkomunikasi bahkan broken home, kurang harmonis, orang tua bersikap keras, kurang memperhatikan nilai-nilai agama dalam keluarga, maka

perkembangan kepribadiannya cenderung akan mengalami distorsi atau mengalami kelainan dalam penyesuaian dirinya terhadap pola komunikasi dalam keluarga.

“Hal ini yang dikemukakan oleh bapak mahyudin mengatakan : iya kalau akhir-akhir ini saya jarang sekali berkomunikasi dengan anak saya karena setiap dia pulang sekolah anak saya itu tidak lama betah di rumah dia fokus pada bermain game. Game ini memang menjadi penghalang dalam komunikasi kami anak saya itu jarang sekali pulang dirumah kalau pulang palingan hanya makan terus turun lagi itu lah pola komunikasi kami kepada anak saya sangat kurang.” (Hasil wawancara dari bapak mahyudin tanggal 29 September 2022)

C. Pembahasan

1. Bagaimana pola komunikasi orang tua Dalam Menghadapi Tingkah laku anak gamers di desa lontoi.?

Pola komunikasi orang tua dengan anak remaja dalam ketergantungan Game Online ditunjukkan dengan beragam pola komunikasi yaitu permissive, dan authoritative. satu orang tua terhadap anaknya menganut pola komunikasi permissive, sedangkan dua keluarga lainnya menganut pola komunikasi demokratis. Pola komunikasi membebaskan (permissive) sikap orang tua untuk menerima tinggi namun kontrolnya rendah, memberikan kebebasan pada anak untuk menyatakan keinginannya. Pola komunikasi demokratis (authoritative) sikap orang tua untuk menerima dan kontrolnya tinggi. Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk. Sedangkan anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri, bersikap sopan, memiliki tujuan atau arah hidup yang jelas dan berorientasi terhadap prestasi.

Hambatan mu dengan anak, kesibukan orang tua dengan pekerjaannya membuat orang tua mudah marah karena capek setelah bekerja. Hal ini biasa terjadi saat anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua. Sifat ego antara

orang tua dan anak atau terkesan cuek dengan sesama anggota keluarga juga merupakan hambatan yang terjadi dalam berkomunikasi. akibatnya orang tua menjadi tidak fokus dalam merawat dan mengawasi anak.

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, maka seharusnya orang tua dalam melakukan komunikasi dengan anak penggemar gameonline harus memperhatikan bagaimana sebuah komunikasi yang efektif tersebut di bangun. Karena berdasarkan pada pendapat Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss tanda-tanda komunikasi yang efektif ada lima hal yaitu: (Rakhmat, 2007: 12-15).

a. Pengertian. Pengertian artinya penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti yang dimaksud oleh komunikator.

b. Kesenangan. Tidak semua komunikasi ditujukan untuk menyampaikan informasi dan membentuk pengertian. Sapaan ketika bertemu teman dapat dimaksud untuk menimbulkan kesenangan. Komunikasi inilah yang menjadikan hubungan kita hangat, akrab, dan menyenangkan.

c. Mempengaruhi sikap. Paling sering kita melakukan komunikasi untuk mempengaruhi orang lain. Misalnya, guru ingin mengajak muridnya untuk lebih mencintai ilmu pengetahuan. Pemasang iklan ingin merangsang selera konsumen dan mendesaknya untuk membeli. Dari contoh tersebut disebut komunikasi persuasif. Komunikasi persuasif memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator, dan pesan yang menimbulkan efek.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan yang dapat diambil, yaitu sebagai berikut:

setiap orang secara otomatis menyajikan karakteristik yang berbeda dengan kepribadian lainnya. Setiap orang memiliki kepribadian yang unik dan unik. Kehidupan seseorang melibatkan berbagai aspek, terutama aspek emosional, sosial, psikologis dan sosial-budaya, serta kapasitas intelektual yang sepenuhnya terintegrasi dengan faktor-faktor lingkungan kehidupan.

1. Peran komunikasi keluarga dalam mengatasi tingkah laku anak yang bermain game online pada anak usia remaja di desa lonto di belum terlalu optimal.
2. Bentuk komunikasi yang dilakukan dalam upaya mengatasi tingkah laku anak yang main game online masih lebih banyak pada komunikasi secara terbuka, antara lain pada situasi banyak orang, atau pada saat berkumpul bersama, dimana penekanan pesannya belum terlalu kuat, kemudian belum banyak dilakukan komunikasi secara tertutup antara orang tua dan anak tersebut, atau komunikasi orang tua secara khusus antara mereka berdua untuk melarang anak agar tidak bermain game online .
3. Intensitas komunikasi yang dilakukan masih terlalu rendah, berkaitan dengan upaya mengatasi tingkah laku anak pada anak usia remaja, dimana sering kali hanya dilakukan paling banyak 1 minggu dalam sekali, itu pun apabila teringat, atau mendapatkan laporan anaknya lagi bermain game online

4. Pesan komunikasi yang disampaikan berkaitan dengan upaya mengatasi tingkah laku anak pada anak usia remaja, masih selalu berkaitan dengan dengan beberapa unsur penting yaitu agama, pendidikan, pergaulan dan kesehatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dijelaskan diatas, dapat disarankan sebagai masukan dalam penelitian ini adalah :

1. Keluarga perlu meningkatkan pengawasan secara khusus bagi anak remaja berkaitan dengan tingkah laku bermain game online tersebut.
2. Pola komunikasi keluarga perlu lebih intensif dengan lebih meningkatkan pada unsur pesan yang lebih kuat, untuk melarang serta memberikan larangan sampai pada efek jera anak remaja untuk tidak bermain game online

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, I. S. (2021). *dampak game online terhadap prestasi akademik peserta didik di madrasah ibtidaiyah al munawarah kota jambi*. 6.
- Asmara, R. (2016). pengaruh komunikasi orang tua terhadap kepercayaan diri siwa. *Revista Brasileira de Ergonomia*, 3(2), 80–91.
<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/355><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269><http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106>
- KNBS. (2021). *pola komunikasi orang tua dalam membentuk karakter anak*. 6.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu, Kesehatan Insan Cendikia Medika*, 1–93.
- Merangin, D. I. D., Pattiselanno, F., Mentansan, G., Nijman, V., Nekarlis, K. A. I., Pratiwi, A. I. N., Studi, P., Nutrisi, I., Makanan, D. A. N., Peternakan, F., Penulisan, P., Ilmiah, K., Berbagai, P., Cahaya, I., Lapangan, D. I., Eropa, A., Geometry, R., Analysis, G., Nasution, R. D., ... Bismark, M. (2018). Pengaru game online terhadap motivasi belajar siswa smk negri 1 simpang kabupaten ace singkiltahun pembelajaran 2017/2018.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.gecco.2019.e00539><https://doi.org/10.1016/j.foreco.2018.06.029>[http://www.cpsg.org/sites/cbsg.org/files/documents/Sunda Pangolin National Conservation Strategy and Action Plan %28LoRes%29.pdf](http://www.cpsg.org/sites/cbsg.org/files/documents/Sunda%20Pangolin%20National%20Conservation%20Strategy%20and%20Action%20Plan%20LoRes.pdf)<https://doi.org/10.1016/j.forec>
- Nugrahanto Ramadhan. (2012). *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Aanak Pemain Game Online DotA di Surabaya*. 13–93.
- Putri, Z. O. (2018). Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa.

Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(1), 1–13.

Rizal, M., Prastya, G., & Rande, S. (2018). Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan

Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2. *E-Journal Ilmu Komunikasi*,

6(2), 110–124. ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id

Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak

Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP : Indonesian*

Journal of Islamic Psychology, 2(2), 267–289. [https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-](https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289)

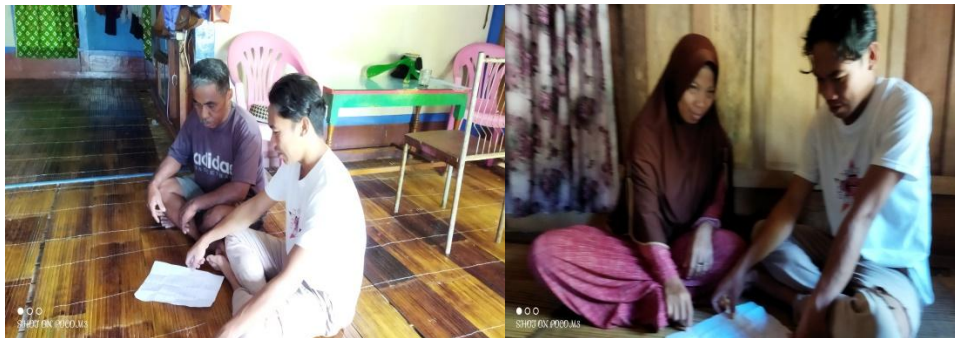
289

Thanthirige, P., Shanaka, R., Of, A., Contributing, F., Time, T. O., Of, O., Shehzad, A., &

Keluarga, D. D. (2016). *Pengaruh game online terhadap prestasi belajar*. August.

LAMPIRAN

Wawancara dengan orang tua anak yang main game online



PEDOMAN WAWANCARA

Nama : Azhar
NIM : 15180103
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Penelitian : **Pola Komunikasi Keluarga Dalam Menghadapi Tingkah Laku Anak Gamers Di Desa Lontoi**

1. Jadwal Penelitian

Hari & Tanggal :
Waktu wawancara : 30 Menit

2. Data Informan

Nama Informan :
Jenis Kelamin :
Agama :
Usia :
Pekerjaan :
Pendidikan Terakhir :

3. Pertanyaan Wawancara untuk Orang Tua

1. Bagaimana pendapat Ibu mengenai komunikasi kepada anaknya yang bermain game online?
2. Bagaimana pengamatan ibu terhadap tingkah laku anaknya yang bermain game online?
3. Apakah anak ibu pendengar yang baik saat ibu berkomunikasi selama anaknya bermain game online?
4. Apakah anak Ibu selama mengenal game online tingkah lakunya berubah atau tidak ?
5. bagaimana komunikasi yang terjalin orang tua sama anaknya yang bermain game online?

