

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI  
KELUARGA DI DUSUN SRIMUKTI DESA LEBAK  
PENIANGAN KECAMATAN REBANG TANGKAS  
KABUPATEN WAY KANAN**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat –  
syarat Guna Memperoleh Gelar dalam Bidang Ilmu Dakwah dan  
Ilmu Komunikasi

Oleh :

**UMAEDI  
NPM : 1741010248**

**Jurusan: Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2022 M**

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI  
KELUARGA DI KAMPUNG LEBAK PENIANGANWAY  
KANAN**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat –  
syarat Guna Memperoleh Gelar dalam Bidang Ilmu Dakwah dan  
Ilmu Komunikasi Sarjana Strata 1 (S.Sos)

**Oleh:**

**UMAEDI**

**NPM : 1741010248**

**Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**Pembimbing I : Prof. Dr. H. M. Nesor, M.Si**

**Pembimbing II : Bambang Budiwiranto, M.Ag., M.A., Ph.D**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H / 2022 M**

## ABSTRAK

*Game online* merupakan salah satu permainan yang hanya bisa diakses melalui jaringan internet. Seiring dengan perkembangan teknologi, internet memiliki jaringan yang semakin meluas dan berkembang dengan sangat pesat. Salah satu contoh bukti perkembangan *internet* adalah maraknya *game online*. *Game online* merupakan salah satu perwujudan dari perkembangan teknologi yang ada saat ini. Dalam sebuah permainan *game online* sendiri terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dari perkembangan tersebut, media internet memiliki dampak positif dan negatif tergantung pada bagaimana tiap individu dapat memanfaatkan fasilitas internet tersebut.

Bermain *game online* kini menjadi kebutuhan bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Tidak terkecuali anak usia remaja. Sebagian besar anak usia remaja lebih memilih bermain *game* sebagai tempat rekreasi di dunia maya terlepas dari usia dan budaya. Bahkan menjadikan *game online* sebagai prioritas dari kegiatan lainnya. Dampak dari bermain *game online* yang berlebihan ini menimbulkan dampak negatif terhadap komunikasi keluarga.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana dampak *game online* terhadap komunikasi keluarga di Dusun Srimukti Kampung Lebak Peniangan Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan ? Upaya orang tua dalam membangun komunikasi antarpribadi yang efektif dengan anak pengguna *game mobile* dilingkup keluarga. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* pada anak terhadap komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dilingkup keluarga, untuk mengetahui proses komunikasi keluarga dalam membangun komunikasi antarpribadi yang efektif antara orang tua dan anak dilingkup keluarga.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancah kehidupan yang sebenarnya dengan populasi 56 anak usia remaja dan *sample* 10 anak usia remaja di Desa Srimukti Kampung Lebak Peniangan dengan mengumpulkan data wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian penulis menunjukkan bahwa dari 10 anak usia remaja yang bermain *game online* mengatakan bahwa game online memiliki dampak negatif terhadap komunikasi efektif dilingkup keluarga.

***Kata Kunci: Game Online, Komunikasi Keluarga***

## **ABSTRACT**

Online games are games that can only be accessed via the internet. Along with the development of technology, the internet has a network that is expanding and growing very rapidly. One example of evidence of the development of the internet is the rise of online games. Online games are an embodiment of current technological developments. In an online game, there are certain rules so that there are winners and losers. From these developments, internet media has positive and negative impacts depending on how each individual can use internet facilities.

Playing online games has now become a necessity for most Indonesian people. The teenagers are no exception. Most teenagers prefer to play games as a place of recreation in cyberspace regardless of age and culture. Even making online games a priority from other activities. The impact of playing excessive online games has a negative impact on family communication.

The formulation of the problem in this study is "How is the influence of online games on family communication in Srimukti Hamlet, Lebak Peniangan Village, Rebang Tangkas District, Way Kanan Regency? Efforts of parents in building effective interpersonal communication with children using mobile phone games in the family environment. The purpose of this study was to determine the effect of online games on children on interpersonal communication between parents and children in the family, to determine the process of family communication in building effective interpersonal communication. between parents and children in the family environment. family.

This type of research is field research, which is a field research conducted in real life with a population of 56 teenagers and a sample of 10 teenagers in Srimukti Village, Lebak Peniangan Village by collecting interview, observation and documentation data.

Based on the results of the analysis of the author's research, it shows that from 10 teenagers who play online games say that online games have a negative impact on effective communication within the family.

Keyword: *Online Games, Family Communication*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Umaedi  
NPM : 1741010248  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Menyatakan Bahwa Skripsi yang berjudul **“Dampak Game Online Terhadap Komunikasi Keluarga Di Dusun Srimukti Lebak Peniangan Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan”** adalah benar-benar hasil karya penyusun, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 02 November 2022

Penulis,



Umaedi

NPM.1741010248



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

*Jl. Lec. Kol.H. Endro Suratinin Sukawame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi: Dampak Game Online Terhadap Komunikasi Keluarga Di Dusun Srimukti Desa Lebak Peniangan Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan

Nama: Umaedi

NPM: 1741010248


Jurusan: Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas: Dakwah dan Ilmu Komunikasi

**MENYETUJUI**

Telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**



**Prof. Dr. H.M. Nasor, M.Si**  
NIP. 195707151987031003

**Pembimbing II**



**Bambang Rudiwirnto, M. Ag., MA(AS) Ph.D**  
NIP. 1973031919970301001

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**Dr. Khairullah, S.Ag., MA**  
NIP. 197303052000031002





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

*Jl. Tel. Kol H. Endro Suraimin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **"Dampak Game Online Terhadap Komunikasi Keluarga Di Dusun Srimukti Desa Lebak Peniangan Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan** disusun oleh : **Umaedi NPM : 1741010248**, Program studi **Komunikasi dan Penyiaran Islam** telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal **Rabu, 02 November 2022**

**TIM PENGUJI**

- Ketua** : **Hj. Rodyah, S.Ag., MM.** 
- Sekretaris** : **Sri Wahyuni, M.Sos.** 
- Penguji I** : **Dr. Khairullah, S. Ag., MA.** 
- Penguji II** : **Prof. Dr. H.M Nasor, M.Si** 
- Penguji III** : **Bambang Budiwiranto, M. Ag.,MA(AS) Ph.D** 

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi**  
  
**Dr. Abdul Syukur, M. Ag**  
**NIP. 196511011995031001**



## MOTTO

وَالْعَصْرِ ١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ٢ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا  
الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ٣

“Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran”.

(QS. Al-Asr [103] : 1-3)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur penulis ucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Karya tulis sederhana ini penulis persembahkan sebagai ungkapan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Kedua orangtuaku, Bapak Muhammad Kholik dan Ibu Umi yang telah melahirkan saya dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang agar saya menjadi pribadi yang lebih baik. Terimakasih atas semua doa dan segala pengorbanan yang selalu diberikan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Saudaraku Jumri dan Nursanah yang sudah mendukung setiap proses yang saya lalui
3. Nenek ku tercinta, Ibu Siti terimakasih atas doa dan kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis.
4. Segenap saudara yang telah mendukung baik secara moril maupun materiil, semoga segala kebaikan yang telah diberikan akan dibalas dengan kebaikan pula disisi Allah SWT.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama lengkap Umaedi, lahir pada tanggal 17 Agustus 1998 di Lebak Peniangan Kabupaten Way Kanan. Anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Muhammad Kholik dan Ibu Umi.

Riwayat pendidikan yang penulis tempuh yaitu: SDN 2 Lebak Peniangan lulus pada tahun 2011. Madrasah Tsanawiyah Nurul Iman Tanjung Bulan lulus pada tahun 2014. Madrasah Aliyah Nurul Iman Tanjung Bulan lulus pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan studi S1 di UIN Raden Intan Lampung dengan mengambil jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam. Masuk melalui jalur UM-PTKIN.

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah menjadi anggota dalam organisasi UKM-F Rumah Film KPI tahun 2017-2020.

Bandar Lampung, 02 November 2022

Umaedi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Berkah, Rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KOMUNUKASI KELUARGA”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW dan semoga kita semua kelak akan mendapatkan syafaatnya di hari akhir. Aamiin. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi dan melengkapi syarat-syarat guna memperoleh Sarjana Sosial pada Fakultas Dakwah UIN Raden Intan Lampung. Selama proses penulisan skripsi ini penulis mendapat bimbingan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan ketulusan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat.

1. Dr. Abdul Syukur, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Khariullah, S.Ag., MA, selaku Ketua Jurusan komunikasi dan Penyaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
3. Ade Nur Istiani, M.I.Kom., Sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung.
4. Prof. Dr. H. M Nasor, M. Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Bambang Budiwiranto, M.AG.,MA(AS)., PH.D selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar dan penuh rasa tanggung jawab mengarahkan, membimbing serta memberi masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu, motivasi, serta pelayanan kepada penulis.

6. Keluarga besar yang telah mendo'akan setiap langkahku.
7. Teman-teman seperjuangan KPI F 2017 sekaligus sahabat-sahabatku yang telah memberi ruang sebagai keluarga kedua terimakasih atas semuanya yang telah tercipta. Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan atas semua bantuan dari semua pihak yang dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari keterbatasan penulis maka skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini berguna bagi diri penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Bandar Lampung, 02 November 2022

Umaedi

NPM : 1741010249

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	4
C. Fokus dan sub-Fokus Penelitian.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	8
H. Metode Penelitian.....	10
I. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Game Online	
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	18
2. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i> .....	19
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	21
4. Tujuan Serta Faktor Anak Bermain <i>Game Online</i> ....	22
5. Dampak Positif Bermain <i>Game Online</i> .....	23
6. Dampak Negatif <i>Game Online</i> Terhadap	

Komunikasi Keluarga .....	24
7. Upaya Orang Tua Dalam Membangun Komunikasi Yang Efektif.....	26
<b>B. Komunikasi Keluarga</b>	
1. Pengertian Komunikasi.....	29
2. Pengertian Komunikasi Keluarga .....	30
3. Komunikasi Intrapribadi .....	33
4. Komunikasi Antarpribadi .....	34
5. Komunikasi Antarpribadi Dilingkup Keluarga.....	35
6. Proses Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak Dilingkup Keluarga.....	36
7. Fungsi Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak Dilingkup Keluarga.....	37
8. Ciri-Ciri Komunikasi Antarpribadi Yang Efektif Antara Anak dan Orang Tua dilingkup Keluarga ....	38

### **BAB III LOKASI PENELITIAN**

#### **A. Profil Desa**

1. Sejarah Singkat Kampung Lebak Peniangan .....	41
2. Kondisi Geografis dan Demografis .....	42
3. Kondisi Sosial Budaya.....	45
4. Kondisi Ekonomi .....	45
5. Kondisi Pendidikan.....	45
6. Kondisi Keagamaan.....	46
7. Kondisi Sarana dan Prasarana.....	49

#### **B. Penggunaan Game Online Oleh Anak Usia Remaja Di Dusun Srimukti Desa Lebak Peniangan**

1. Jumlah Anak Remaja Di Dusun Srimukti.....	50
2. Proses Komunikasi Antarpribadi Anak Pengguna <i>Game Online</i> di Dusun Srimukti .....	51



**BAB IV DAMPAK *GAME ONLINE* PADA PROSES  
KOMUNUKASI EFEKTIF ANAK DENGAN  
ORANG TUA**

- A. Dampak *Game Online* Terhadap Komunikasi Antar pribadi Orang tua dan Anak Dilingkup Keleuarga..... 70
- B. Upaya Orang Tua Dalam Membangun Komunikasi Yang Efektif Dengan Anak Pengguna *Game Online* Dilingkup Keluarga ..... 76

**BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan..... 80
- B. Saran..... 82
- C. Penutup..... 83

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Silsilah Kepemimpinan Desa Lebak Peniangan.....	42
3.2 Jumlah Penduduk .....	43
3.3 Jumlah penduduk berdasarkan struktur usia.....	43
3.4 Jumlah penduduk berdasarkan pekerjaan.....	43
3.5 Jumlah RT .....	44
3.6 Komposisi Sarana Pendidikan.....	46
3.7 Mata Pencharian Penduduk Desa Lebak Peniangan.....	47
3.8 Jumlah Sarana Peribadatan di Desa Lebak Peniangan .....	48
3.9 Komposisi Penduduk Menurut Agama .....	48
3.10 Kondisi Permukiman Desa.....	49
3.11 Data Nama Remaja yang Bermain <i>Game Online</i> di Dusun Srimukti Kec. Rebang Tangkas Kab. Way Kanan	

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman *Interview*
- Lampiran 2 : Daftar Nama *Sample*
- Lampiran 3 : Kartu Konsultasi Skripsi
- Lampiran 4 : Surat Rekomendasi Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Judul Skripsi
- Lampiran 6 : Gambar Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebagai tahap awal guna mempermudah pembaca dalam memahami skripsi ini, maka penulis memandang perlu untuk memberikan penjelasan secara singkat tentang pengertian dan maksud dari judul skripsi ini, yaitu **“DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI KELUARGA DI DUSUN SRIMUKTI KAMPUNG LEBAK PENIANGAN, KECAMATAN REBANG TANGKAS, KABUPATEN WAY KANAN”**.

Pengertian dampak dapat didefinisikan sebagai perubahan atau efek yang terjadi akibat suatu aktivitas, kejadian, atau faktor tertentu. Dampak dapat dibedakan menjadi dua, dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif adalah perubahan atau efek yang diharapkan atau diinginkan, sedangkan dampak negatif adalah perubahan atau efek yang tidak diharapkan atau merugikan.

Dalam konteks bermain *game online*, dampak dapat berupa perubahan pada kesehatan, keterampilan sosial, dan prestasi akademik. Contohnya, bermain *game online* dapat membuat anak lebih aktif dan kreatif, tetapi juga dapat menyebabkan masalah kesehatan, masalah pada mata, serta menyebabkan masalah dalam interaksi sosial atau prestasi akademik yang menurun.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak adalah benturan, pengaruh yang dapat mendatangkan akibat, dalam setiap keputusan yang diambil seseorang pasti akan menimbulkan dampak tersendiri baik itu dampak positif maupun dampak negatif.<sup>1</sup> *Game online* merupakan *game* yang dapat diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat

---

<sup>1</sup> Suharno dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2002), 243.

diakses menggunakan *gadget* sendiri, misalnya *game mobile legend*. *Mobile legend* merupakan jenis *game online* yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada *smarthphone* dan tablet. *Game mobile legend* telah banyak dibuat dalam berbagai macam *platform* seperti *Apple IOS*, *android*, serta *windows phone*.<sup>2</sup>

Pada era millennium saat ini anak akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan manusia untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya. *Game online* merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi yang berkembang di era globalisasi saat ini. Dewasa ini *game online* sedang marak dimainkan oleh masyarakat luas mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. *Game online* yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah *game mobile legend*.

Komunikasi keluarga adalah komunikasi yang terjadi dalam lingkup keluarga, yang merupakan cara seorang anggota keluarga untuk berinteraksi dengan anggota lainnya, sekaligus sebagai wadah dalam membentuk dan mengembangkan nilai-nilai yang dibutuhkan sebagai pegangan hidup.<sup>3</sup> Komunikasi yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah komunikasi *interpersonal* atau komunikasi antarpribadi yang terjadi antara anak dengan orang tua dalam lingkup keluarga.

Anggota keluarga merupakan bagian yang sangat penting, dimana komunikasi yang menjembatani hubungan antar sesama anggota keluarga.

---

<sup>2</sup> Maria Agustina Lebho, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja," *Journal of Health and Behavioral Science 2 no 2* (2020): 7

<sup>3</sup> Wartawati Ammang, Mariam Sondakh, Edmon Royan Kalesaran, "Peran komunikasi keluarga dalam mengatasi perilaku merokok pada anak usia remaja," *e-jurnal acta diurnal vi no 1* (2017): 14

Komunikasi antarpribadi didefinisikan oleh A. Devito dalam bukunya "*The Interpersonal Communication Book*" sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan umpan balik seketika (*The process of sending and receiving messages, between two persons, or among small group of person with same effect and same immediate feedback*)<sup>4</sup>.

Berdasarkan definisi Devito itu komunikasi antarpribadi dapat berlangsung antara dua orang yang memang sedang berdua-duaan seperti suami istri yang sedang bercakap-cakap, atau orang tua dengan anak dalam lingkup keluarga, selalu terdapat pengirim pesan dan penerima pesan dimana komunikasi bisa memberikan beberapa umpan balik, biasanya bertanya jika tidak faham, menyanggah jika tidak setuju dan lain sebagainya.

Berdasarkan penegasan judul diatas, maksud dari judul skripsi ini adalah *study* yang dilakukan untuk mengkaji dampak *game online mobile legend* terhadap komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak remaja pengguna *game mobile legend* dalam lingkup keluarga. Kata "anak" dalam penelitian ini merujuk UU No.23 Tahun 2002 yakni seorang yang belum berusia 18 tahun, dan juga termasuk anak yang sudah remaja yaitu usia 18-24 tahun.

Remaja adalah usia transisi, seorang individu meninggalkan usia kanak-kanak yang lemah dan ketergantungan, akan tetapi belum mampu ke-usia yang kuat dengan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya maupun terhadap masyarakat. Usia remaja digolongkan menjadi dua masa yaitu masa remaja pertama (usia 13-16 tahun) dan masa remaja akhir (usia 17-21 tahun). Batasan

---

<sup>4</sup> Syaiful Rohim, Teori Komunikasi, Persepektif, Ragam Dan Aplikasi, (Jakarta: Renika cipta, 2016), 20.

usia pada remaja berbeda-beda, di Indonesia sendiri batasan usia untuk remaja yaitu usia 11-24 tahun dan belum menikah<sup>5</sup>.

Yang akan menjadi obyek dalam penelitian ini anak usia remaja pengguna *game mobile legend* pada rentang usia 17-21 tahun.

Penelitian ini akan difokuskan kepada remaja pengguna *game online mobile legend* di Dusun Srimukti Kampung Lebak Peniangan Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Di abad ke-21 ini manusia dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang dengan sangat pesat. Salah satu contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (*internet*). *Internet* merupakan salah satu dari sekian banyak perkembangan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia.

Kemajuan-kemajuan tersebut memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh-pengaruh tersebut ada yang memberikan dampak positif ada juga yang memberikan dampak negatif. Hal ini tentu saja kembali pada bagaimana setiap orang memanfaatkan teknologi yang berkembang ditengah era globalisasi saat ini.

Salah satu contoh bukti perkembangan *internet* adalah maraknya *game online*, *game online* merupakan salah satu perwujudan dari perkembangan teknologi yang ada saat ini.

Generasi *post-millennials* adalah generasi yang paling banyak bersinggungan dengan kemajuan teknologi yang

---

<sup>5</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)* (Yogyakarta; CV Andi Offset, 2007).

memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan, sehingga hal tersebut membuat anak remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi.<sup>6</sup>

Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi di *internet* akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi seperti *internet dan game online*.<sup>7</sup>

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas, *game mobile legend* menjadi salah satu *game* yang paling banyak diminati, *game online* seperti *game mobile legend* merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari usia, budaya dan jenis kelamin.

*Game online* tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *Game online* baik dilakukan di rumah sendiri maupun di warnet.

*Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game*. Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa.

---

<sup>6</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27 no 2 (2019): 148-158, [https://doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402](https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402)

<sup>7</sup> Ibid



Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru.

*Game mobile legend* adalah salah satu *game* yang paling populer, *game* ini dimainkan oleh seluruh kalangan baik anak-anak, remaja, dewasa sampai orang tua. Salah satu yang menjadi daya tarik *game mobile legend* adalah grafis nya yang bagus dan karakter-karakter dalam *game* dari berbagai Negara termasuk Indonesia.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Namun bermain *game mobile legend* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada penggunaanya.

Remaja yang sering bermain *game mobile legend* akan menyebabkan penggunaanya menjadi kecanduan. Kecanduan bermain *game mobile legend* akan berdampak buruk terutama dari segi komunikasi dan sosial. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.<sup>8</sup> Padahal Allah SWT telah berfirman dengan menyebut demi masa yang artinya kita harus menghargai waktu dengan sebaik mungkin sebagaimana yang terekam dalam surat Al-Ashr ayat 1-3 sebagai berikut:

---

<sup>8</sup> Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang Game Online," Official Website of Faozani Z, 2021, [http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online\\_1565.html](http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html)

وَالْعَصْرِ ۱ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۨ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا  
الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

1. Demi masa.
2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian,
3. kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.

Komunikasi keluarga salah satu hal penting yang dibutuhkan dalam keluarga.<sup>9</sup> Bukan tanpa alasan, Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan manusia dimana ia belajar dan menyatakan diri sebagai makhluk sosial, dalam interaksi dengan kelompoknya. Dalam keluarga yang sesungguhnya, komunikasi merupakan sesuatu yang harus dibina, sehingga anggota keluarga merasakan ikatan yang dalam serta saling membutuhkan.<sup>10</sup>

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif terhadap komunikasi antarpribadi yang efektif bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* setidaknya meliputi lima aspek, antara lain aspek komunikasi, aspek psikologis, aspek akademik, aspek kesehatan, dan aspek sosial.<sup>11</sup>

Dari latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “DAMPAK GAME

---

<sup>9</sup> Ivony, “Pengertian Komunikasi Menurut Para Ahli,” Pakarkomunikasi.Com, 2019, <https://pakarkomunikasi.com/pengertian-komunikasi-menurut-para-ahli/>.

<sup>10</sup> Fajar Hariyanto, “Komunikasi Keluarga Orang Tua Berprofesi Tenaga Kerja Indonesia (TKI) Di Kabupaten Karawang” *Jurnal Politikom Indonesiana 2 no 2* (2017): 14.

*ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI KELUARGA DI DUSUN SRIMUKTI KAMPUNG LEBAK PENIANGAN KECAMATAN REBANG TANGKAS KABUPATEN WAY KANAN.*”

### **C. Fokus dan Sub Penelitian**

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka peneliti memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, peneliti membatasi penelitian ini hanya berkaitan dengan “dampak *game online* terhadap komunikasi antarpribadi anak dan orang tua dilingkup keluarga di Dusun Srimukti Kampung lebak peniangan Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan”.

Fokus penelitian tersebut kemudian dijabarkan menjadi sub fokus sebagai berikut:

1. Bagaimana proses komunikasi antarpribadi orang tua dan anak pengguna *game online* dilingkup keluarga
2. Bagaimana dampak *game mobile legend* terhadap komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dilingkup keluarga
- 3.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini berpegang teguh pada latar belakang masalah diatas yaitu, penelitian terkait dengan dampak negatif pada *game online mobile legend* terhadap komunikasi antarpribadi antara anak dengan orang tua dilingkup keluarga.

Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dilingkup keluarga.
2. Apa upaya orang tua dalam membangun komunikasi antarpribadi yang efektif dengan anak pengguna *game mobile* dilingkup keluarga.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dampak *game online* pada anak terhadap komunikasi antarpribadi orang tua dan anak dilingkup keluarga
2. Untuk mengetahui proses komunikasi keluarga dalam membangun komunikasi antarpribadi yang efektif antara orang tua dan anak dilingkup keluarga.
- 3.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan-masukan bagi pengembangan penelitian serupa dan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya dan bisa digunakan sebagai bahan acuan untuk meneliti permasalahan sosial terkhusus masalah dampak *game online (game mobile legend)* terhadap komunikasi antarpribadi antara anak dan orang tua dilingkup keluarga.

2. Secara Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan bagi peneliti dan masyarakat dari dampak bermain *game mobile legend* yang berlebihan terhadap komunikasi antarpribadi antara anak dengan orang tua dilingkup keluarga dan dapat memberikan tambahan khasanah bacaan ilmiah bagi peneliti berikutnya terkhusus mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.

## **G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan (Studi Pustaka)**

Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian yang masih relevan, yaitu:

### **1. Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu** oleh Siti Khoiriyah fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi jurusan Komunikasi Penyiaran Islam UIN Raden Intan Lampung, pada 2018.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Hasil dari penelitian tersebut ditemukan banyak sekali dampak negatif pada *game online* beberapa diantaranya (1) Melalaikan sholat (2) Terbengkalainya kehidupan sosial di dunia nyata (3) perubahan sikap dan perilaku.<sup>12</sup>

### **2. Dampak Bermain *Game online* Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus** oleh Atifha Kurniasari fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi jurusan Komunikasi Penyiaran Islam UIN Raden Intan Lampung, pada 2019. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, Bagaimana Dampak Bermain *Game online* Dalam Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* mempunyai dampak negatif pada anak. Membuat anak menjadi terisolir dengan

---

<sup>12</sup> Siti Khoiriyah, "Dampak Game Onlineterhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan" (Skripsi, UIN RIL, 2018)

lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.<sup>13</sup>

- 3. *Game online* Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung** oleh Ayu Setianingsih fakultas Dakwan dan Ilmu Komunikasi jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Raden Intan Lampung, pada 2018. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung (2) Untuk mengetahui solusi alternatif untuk mengatasi dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat dampak negatif pada *game online* jika dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani akan mengakibatkan kesehatan mata yang menurun, dari segi psikologi akan berpengaruh pada emosi yang tidak stabil, dari segi waktu siswa akan banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga melupakan tugas sekolah dan beribadahnya, dari segi keuangan siswa akan sangat boros, dari segi sosial menjadi susah bersosialisasi.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Atifha Kurniasari, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus" (Skripsi, UIN RIL, 2019)

<sup>14</sup> Ayu Setianingsih, "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Ata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung". (Skripsi, UIN RIL, 2018), 12.

Secara garis besar penelitian-penelitian diatas memiliki kesamaan metode penelitian yang digunakan, yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif.

Kemudian penelitian-penelitian tersebut juga meneliti tentang dampak *game online* sehingga penelitian-penelitian tersebut juga dijadikan sebagai data skunder pada penelitian ini.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian diatas yaitu, variabel Y dalam penelitian ini “komunikasi *interpersonal* antara anak dengan orang tua dilingkup keluarga”.

## H. Metode Penelitian

Metode adalah cara yang sangat tepat untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan pemikiran secara seksama untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan penelitian adalah pemikiran yang sistematis mengenai berbagai jenis masalah yang permasalahannya memerlukan pengumpulan data dan penafsiran fakta-fakta.<sup>15</sup>

Supaya peneliti mendapatkan target yang tepat dan data yang akurat, maka diperlukan suatu perencanaan yang logis dan sistematis dalam membentuk rencana penelitian. Adapun obyek yang akan diteliti adalah dampak *game mobile legend* pada anak usia remaja terhadap komunikasi antarpribadi dilingkup keluarga di Dusun Srimukti Kampung Lebak Peniangan Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan.

### 1. Jenis dan Sifat Penelitian

#### a. Jenis Penelitian

Jika dilihat dari tempat pelaksanaannya penelitian ini termasuk kedalam penelitian

---

<sup>15</sup> Chollid Narbuko dan Achmadi, *Metode Penelitian* (Jakarta;PT.Bumi Aksara,2015), 1.

lapangan (*field research*). Menurut Sugiyono penelitian lapangan adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan *sample* sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan *trianggulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>16</sup>

Sedangkan menurut M. Iqbal Hasan penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang dilakukan dilapangan atau responden.<sup>17</sup>

Dalam prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan yang ada dilapangan yang dalam hal ini adalah dampak *game online mobile legend* terhadap komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak dilingkup keluarga.

#### b. Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai *setting* sosial atau dimaksudkan untuk *eksplorasi* dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial,

---

<sup>16</sup> Fitwiethayalisiyi, "Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)," Fitwiethayalisiyi.wordpress, 2013, <https://fitwiethayalisiyi.wordpress.com/teknologi-pendidikan/metode-penelitian-kualitatif-sistematika-penelitian-kualitatif/>

<sup>17</sup> M. Iqbal Hasan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta : Ghalian Indonesia, 2002 ), 38.



dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji.<sup>18</sup>

Penelitian ini menggambarkan sifat-sifat suatu individu, gejala-gejala, keadaan dan situasi kelompok tertentu secara tepat. Menurut Sumardi Suryabrata penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian tertentu.<sup>19</sup>

Jadi sifat penelitian ini adalah deskriptif dan data yang diperoleh berasal dari hasil penelitian yang dilakukan dilapangan, yaitu mengenai dampak *game online mobile legend* terhadap komunikasi antarpribadi orang tua dan anak remaja dilingkup keluarga di Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan.

## 2. Populasi dan *Sample*

### a. Populasi

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan di dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber dari objek penelitian yang disebut populasi. Populasi adalah keseluruhan, totalitas atau generalisasi dari satuan, individu, objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang akan diteliti, yang dapat berupa orang, benda, institusi, peristiwa, dan lain-lain yang di dalamnya dapat diperoleh atau dapat memberikan informasi (data)

---

<sup>18</sup> Anugerah Ayu Sendari, "Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Sebuah Tulisan Ilmiah," *Liputan6.Com*, 2019, [liputan6.com/read/4032771/mengenal-jenis-penelitian-deskriptif-kualitatif-pada-sebuah-tulisan-ilmiah](http://liputan6.com/read/4032771/mengenal-jenis-penelitian-deskriptif-kualitatif-pada-sebuah-tulisan-ilmiah)

<sup>19</sup> Sumradi Suryabata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), 76.

penelitian yang kemudian dapat ditarik kesimpulan.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.<sup>21</sup>

Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah anak usia remaja yang mempunyai dan bermain *game online mobile legend* di Dusun Srimukti Kampung Lebak Peniangan.

Di Dusun Srimukti Kampung Lebak Peniangan jumlah keseluruhan remaja berjumlah 56 orang yang akan menjadi objek dalam penelitian ini yaitu anak usia remaja akhir 17-21 tahun yang mempunyai akun dan bermain *game online mobile legend* dengan jumlah 10 orang.

b. *Sample*

*Sample* adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik mirip dengan populasi itu sendiri. *Sample* disebut juga contoh. Nilai hitungan yang diperoleh dari *sample* inilah yang disebut dengan statistik.<sup>22</sup> Dalam pengambilan *sample* penulis menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah salah satu teknik *sampling non random sampling* dimana peneliti menentukan pengambilan *sample* dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai

---

<sup>20</sup> Muchlisin Riadi, "Populasi dan Sampel Penelitian," Kajianpustaka.Com, 2020, <https://www.kajianpustaka.com/2020/11/populasi-dan-sampel-penelitian.html>

<sup>21</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XIII; Jakarta:Rineka Cipta, 2002), 108.

<sup>22</sup> Syafnidawaty, "Apa Itu Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," raharja.ac.id, 2020, <https://www.raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian>

dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.<sup>23</sup>

Dalam penelitian ini, kriteria anak yang ditentukan adalah sebagai berikut:

- 1) Anak pada rentang usia remaja terakhir, yaitu usia 17-21 tahun
- 2) Anak yang aktif bermain *game mobile legend*
- 3) Anak yang tinggal bersama orang tua lengkap dalam sebuah keluarga

### 3. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *interview*, metode observasi dan metode dokumentasi.

#### a. Metode Interview

*Interview* adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Seiring perkembangan teknologi, metode wawancara dapat pula dilakukan melalui media-media tertentu, misalnya telepon, email, atau WhtasApp. *Interview* terbagi atas dua kategori, yakni *interview* terstruktur dan tidak terstruktur.

Metode *interview* terbagi menjadi tiga macam:

#### 1) Interview terpimpin

*Interview* terpimpin adalah wawancara yang menggunakan panduan pokok-pokok masalah yang diteliti.

---

<sup>23</sup> Anwar Hidayat, "Penjelasan Teknik Purposive Sampling Lengkap Detail," statistikian.com, 2017, <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>

2) *Interview* tidak terpimpin

*Interview* tak terpimpin adalah proses wawancara dimana *interview* tidak sengaja mengarahkan tanya jawab pada pokok-pokok persoalan dari fokus penelitian dengan orang yang diwawancarai.

3) *Interview* bebas tidak termpimpin

Wawancara tidak bebas terpimpin adalah jenis wawancara yang dimana pewawancara mengkombinasikan wawancara bebas dengan wawancara terpimpin.<sup>24</sup>

Dari tiga jenis *interview* diatas, penulis tertarik untuk menggunakan jenis *interview* bebas tidak terpimpin, artinya bahwa penginterview memberikan kebebasan kepada orang yang diwawancara untuk memberikan tanggapan atau jawaban sendiri. Penulis menggunakan metode ini bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dan juga tidak menginginkan adanya kekakuan antara penulis sebagai pewawancara dengan orang yang diwawancara. Adapun *interview* ini ditujukan kepada remaja pengguna *game online mobile legend* dan informan.

b. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaannya. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga

---

<sup>24</sup> Tedy, "Jenis Wawancara," milenialjoss.com, 2020, <https://milenialjoss.com/jenis-wawancara>

dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Teknik pengumpulan data observasi cocok digunakan untuk penelitian yang bertujuan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam. Metode ini juga tepat dilakukan pada responden yang kuantitasnya tidak terlalu besar. Metode pengumpulan data observasi terbagi menjadi dua kategori, yakni:

1. *Participant observation*

Dalam *participant observation*, peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data.

2. *Non participant observation*

Berlawanan dengan *participant observation*, *non participant observation* merupakan observasi yang peneliti tidak ikut secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *participant observation* dan terlibat langsung secara aktif dalam objek penelitian.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek. Adapun dalam penelitian ini metode dokumentasi penulis gunakan untuk memperoleh data tentang jumlah anak dan catatan khusus lainnya yang terdapat di Kampung Lebak Peniangan Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan.

#### d. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul baik data dari lapangan maupun pustaka, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data sesuai dengan permasalahannya. Analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa kualitatif.

Analisis kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, analisa kualitatif digambarkan dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan dan diangkat sekedar untuk mempermudah penggabungan dua variabel, dan selanjutnya dikualifikasikan kembali.

Setelah data tersebut diolah, kemudian dapat dianalisis dengan menggunakan cara berfikir induktif, yaitu “berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang kongkrit dan ditarik kesimpulan yang bersifat umum ke khusus”. Jadi, karena data yang akan dianalisis merupakan data kualitatif yang mana cara menganalisisnya menggambarkan kata-kata atau kalimat sehingga dapat disimpulkan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode berfikir induktif, untuk menarik kesimpulan dari data yang diperoleh yaitu berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang kongkrit dan umum kemudian ditarik menjadi kesimpulan yang bersifat khusus.

### **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan sekripsi merupakan hal yang sangat penting karena berfungsi untuk menyatakan

garis-garis besar dari masing-masing bab yang saling berkaitan dan berurutan. Hal ini dimaksudkan untuk agar terhindar dari kekeliruan dalam penyusunannya, sehingga terhindar dari kesalahan ketika menyajikan pembahasan masalah.

Adapun sistematika pembahasan yang dimaksud sebagai berikut

BAB 1, merupakan gerbang pertama dalam pembahasan ini sekaligus sebagai pendahuluan, disini akan diuraikan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, fokus dan subfokus penelitian, rumusan masalah manfaat dan tujuan penelitian, kajian terdahulu yang relevan, juga metode penelitian dilanjutkan dengan sistematika pembahasan.

BAB II, pada bab ini berisi landasan teori dari judul “Dampak *Game online* Terhadap Komunikasi Keluarga”.

BAB III, pada bab ini berisi gambaran umum tentang letak geografis, kondisi sosial budaya, kondisi pendidikan serta anak usia remaja yang bermain *game online* “*game mobile legend*”.

BAB IV, berisi tentang pembahasan dan analisis dampak *game mobile legend* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pengguna *game mobile legend*.

BAB V, penutup meliputi kesimpulan, saran dan sebagai akhir dari penelitian ini skripsi ini berisi daftar pustaka.

## BAB II

### DAMPAK *GAME ONLINE* DAN KOMUNIKASI KELUARGA

#### A. Dampak *Game online*

##### 1. Pengertian *Game online*

*Game online* berasal dari bahasa Inggris. *Game* berarti permainan sedangkan *online* berasal dari gabungan dua kata *on* dan *line*, *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran atau jaringan yang mempunyai sambungan.

Berdasarkan penjabaran *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang hanya dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet.<sup>25</sup>

Menurut Kusumawardani *game online* adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan pengguna dapat terhubung dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama.<sup>26</sup>

Sedangkan menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-

---

<sup>25</sup> Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 103.

<sup>26</sup> Akhmad Firdaus, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Siswa Ma Raudhatut Thalibin Sumenep" (Skripsi, STKIP PGRI Sumenap, 2018).



gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.<sup>27</sup>

Berdasarkan pengertian *game online* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud *game online* merujuk pada salah satu jenis permainan yang hanya dapat diakses melalui jaringan internet. Didalam *game online* tersebut terdapat seperangkat

permainan dalam bentuk *visual* menarik yang dapat digerakan sekehendak hati yang memainkannya.

*Game online* bukan sekedar permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi secara langsung untuk menggerakkan gambar-gambar (*avatar*) yang ada didalamnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang menentukan kalah atau menang.

Keinginan untuk menjadi pemenang dan mengumpulkan poin terbanyak dalam bermain *game online* secara tidak langsung memengaruhi psikologis para pemainnya. Para pemain *game online* terus bersemangat bermain untuk mengalahkan pihak lawan.

Permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok atau yang akrab di sebut MABAR (Main Bareng). Baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, dimana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena diantara mereka sudah saling mengenal, misalnya karena mereka berasal dari satu komunitas atau sekolah yang sama.

Sedangkan secara tidak langsung dimana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berintraksi ketika sama-sama bermain *game online* dalam satu jaringan yang

---

<sup>27</sup> Siti Rahayau Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, 16th ed. (Yogyakarta: Gajah Mada university Press, 2006), 131-132.

sama. *Game online* mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.<sup>28</sup>

## 2. Sejarah dan Perkemabangan *Game online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer saat ini. *Game online* yang dimainkan secara massif oleh berbagai kalangan merupakan gambaran dari pesatnya jaringan komputer yang dulunya berskala kecil sampai menjadi internet yang luas dan terus berkembang sampai sekarang.

Sejarah *games online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Baru pada tahun 1995, *games online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet.

Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *games online* semakin berkembang hingga hari ini.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 10.

<sup>29</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" 01, no. 01 (2017): 28–38, DOI: <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

Saat pertama kali muncul kebanyakan *game online* merupakan *game* yang bergenre simulasi, yaitu simulasi perang ataupun simulasi pesawat yang dimana pada saat itu bermanfaat untuk kepentingan militer. Kemudian *game-game* tersebut seiring berjalannya waktu menginspirasi *game-game* yang lain untuk berkembang. Puncaknya perkembangan *game* terjadi pada tahun 2001 dimana demam *dotcom* menyebarkan beberapa informasi dengan cepat mengenai *game online* sehingga menyebabkan orang-orang yang hobby bermain *game* sangat berantusias untuk mencoba *game-game* apa saja yang dirasa bagus untuk dimainkan.<sup>30</sup>

*Game online* pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang masuk di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari *game* yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG (Role-Playing Game)*. Tercatat lebih sudah lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menunjukkan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya *market share games* di Indonesia.<sup>31</sup>

Namun pada tahun 2003 ada salah satu *game online* yang sangat menghebohkan di kalangan *game-game* yang ada di Indonesia. *Game* tersebut adalah *Ragnarok Online* atau lebih dikenal dengan nama *RO*. *Game* yang dirilis pada bulan mei 2003 ini memang sudah lama dinantikan kedatangannya oleh banyak *gamer* yang ada di Indonesia.

---

<sup>30</sup> Yogi Intern, "Perekembangan Game Online," *Blog.Deliv.Co.Id*, 2020, <https://blog.deliv.co.id/perkembangan-game-online/>.

<sup>31</sup> Tashia, "Evolusi Dan Klasifikasi Permainan Elektronik Di Indonesia," *Aptika.kominfo.Go.Id*, 2017, <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>.

Antusiasme dari *gamer* indonesia membuat game ini menjadi *game online* nomor wahid di Indonesia pada waktu itu.

Para *gamer* langsung berlomba-lomba untuk memainkan game ini sampai pernah menyebabkan koneksi internet di Indonesia mengalami gangguan yang sangat kacau karena bandwidth yang tersedia pada waktu itu belum memadai.

Berikut ini adalah beberapa *game-game online* lain yang hadir di Indonesia Seperti *Warcraft*, *Counter Strike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series*, dan masih banyak lagi. Dari beberapa *game* tersebut yang saat ini masih sering digunakan yaitu *Counter Strike* namun *counter strike* yang masih digunakan saat ini adalah *Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO)* yang merupakan versi terbaru dari counter strike terdahulu dimana versi terbaru tersebut lebih lancar dimainkan, grafik lebih baik, dan lebih nyaman untuk dimainkan walaupun masih ada beberapa *player* yang sering menggunakan cheat untuk meraih kemenangan.

### 3. Jenis-jenis *Game online*

#### a. *First Person Shooter* atau *FPS*

Game ini mengambil perspektif atau pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan dari jenis game ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contoh dari game ini seperti *Counter Strike*.

#### b. *Real-Time Strategy* atau *RTS*

Merupakan *game* yang permainannya lebih menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain tidak hanya memainkan 1 karakter

saja akan tetapi banyak karakter dan harus pandai mengatur strategi untuk meraih kemenangan. Contoh dari *game* ini seperti *battle realms*.

c. *Cross-Platform Online*

*Game* ini dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *Xbox 360*. *Xbox 360* sendiri merupakan *hardware/ atau console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*. Adapun *game* selain *need for speed undercover* yaitu *final fantasy XIV*.

d. *Simulation Games*

Dalam *game genre* ini pemain bertanggung jawab pada sebuah tokoh dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam dunia *virtual*. Karakter atau tokoh ini memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja dan lainnya. Biasanya karakter ini hidup dalam sebuah dunia *virtual* yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan oleh pemain lainnya. Contoh dari *game* ini adalah *Second Life*.

4. Tujuan Serta Faktor Anak Bermain *Game online*

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata tujuan atau alasan anak bermain *game online* adalah menghilangkan stres dengan jumlah 14 orang pemain atau persentase sebesar 47%, dengan kata lain pemain mengaku bermain *game online* untuk menghilangkan stres atau kelelahan setelah kegiatan rutinitas sekolah.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Rahmad Nico Suryanto, "Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar," *Jom FISIP* 2, no. 2 (2015), 7.

Selain itu *game online* juga menjadi tempat rekreasi di dunia maya yang paling luas terlepas dari faktor usia dan budaya.

Lingkungan dan teman sebaya ada faktor yang paling memengaruhi anak bermain *game online* dimana pada kenyataannya anak dalam masyarakat modern ini menghabiskan sebagian besar waktunya bersama dengan teman sebaya mereka. Dalam pergaulan kebutuhan untuk dapat diterima bagi setiap individu merupakan kebutuhan mutlak sebagai makhluk sosial, usia remaja akan dihadapkan pada permasalahan penyesuaian sosial, yang diantaranya adalah permasalahan dalam pergaulan dengan teman sebaya.

Anak yang tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan akan terisolasi dari lingkungan sepermainan, keterisolasi ini akan menimbulkan depresi mental yang pada akhirnya membawa orang kehilangan keseimbangan jiwa.

#### 5. Dampak Positif Bermain *Game online*

Bermain *game online* juga dapat memiliki dampak positif dalam beberapa aspek. Beberapa dampak positif bermain *game online* yang dapat ditemukan meliputi:

1. Pengembangan Keterampilan Kognitif: Bermain *game online* dapat merangsang keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pemikiran strategis. Beberapa permainan memerlukan analisis yang mendalam, reaksi cepat, dan pemecahan masalah yang kompleks, yang dapat melatih kemampuan berpikir secara kritis dan logis.

2. Kolaborasi dan Kerjasama: Banyak *game online* yang membutuhkan kolaborasi tim atau kerjasama antar pemain. Melalui bermain *game online*, pemain dapat belajar bekerja dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan mengembangkan keterampilan sosial. Ini dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi dalam konteks keluarga atau dalam hubungan sosial lainnya.
3. Pengembangan Keterampilan Motorik: Beberapa *game online* melibatkan penggunaan kontroler atau perangkat lain yang membutuhkan koordinasi tangan-mata dan keterampilan motorik. Dalam hal ini, bermain *game online* dapat meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan keterampilan motorik halus.
4. Pembelajaran dan Pendidikan: Beberapa *game online* dirancang dengan tujuan pendidikan. Mereka dapat menyediakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, membantu pemain memperoleh pengetahuan baru, keterampilan, atau pemahaman tentang topik tertentu. Dalam konteks keluarga, *game online* pendidikan dapat menjadi alat yang berguna untuk melibatkan anggota keluarga dalam proses belajar secara bersama-sama.
5. Pengembangan Kreativitas: Beberapa *game online* memungkinkan pemain untuk berkreasi, membangun, atau merancang sesuatu, seperti bangunan virtual, karakter, atau alam semesta dalam permainan. Hal ini dapat merangsang

keaktivitas dan imajinasi pemain, memungkinkan mereka mengungkapkan ide-ide mereka secara visual atau melalui pengaturan cerita.

#### 6. Dampak Negatif *Game online* Terhadap Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak

*Game online* memiliki hubungan dengan komunikasi antarpribadi, dimana semakin tinggi remaja bermain *game online* maka akan menghasilkan komunikasi antarpribadi yang rendah begitu juga sebaliknya. penelitian ini sesuai dengan teori dari Griffiths mengatakan bahwa para pemain *game online* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, dan berintraksi dengan sesama di dunia nyata<sup>33</sup>.

*Game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya.

##### a. Komunikasi Keluarga Menjadi Tidak Efektif

Di dalam komunikasi selalu ada hambatan yang dapat mengganggu kelancaran jalannya proses komunikasi. Sehingga informasi dan gagasan yang disampaikan tidak dapat diterima dan dimengerti dengan jelas oleh penerima pesan atau *receiver*.

---

<sup>33</sup> Ah Yusuf Dkk, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 1, no. 1 (2019): 73, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20473/pnj.v1i2.13591>.



Penggunaan *game online* yang secara berlebihan bisa membuat komunikasi dalam keluarga menjadi tidak efektif, hal ini dikarenakan anak remaja yang ketergantungan pada *game online* menjadi tidak begitu tertarik pada komunikasi yang tidak ada kaitannya dengan *game online* sehingga yang terjadi adalah tidak adanya *feedback* dalam proses komunikasi antarpribadi antara anak dengan orang tua dilingkup keluarga, maka yang terjadi adalah komunikasi satu arah yang sia-sia.

Ciri dari komunikasi antarpribadi yang tidak efektif adalah tidak adanya kesefahaman makna dari pesan yang disampaikan komunikator (orang tua) kepada komunikan (anak), sehingga tidak menghasilkan perubahan sikap dan tidak terjadi proses komunikasi antarpribadi yang efektif antara pengirim dan penerima pesan.

b. Berkurangnya Ruang Komunikasi Antarpribadi Anak Dan Orang Tua Dilingkup Keluarga

Seperti yang sudah di paparkan pada bab sebelumnya, dampak dari ketergantungan bermain *game online* membuat anak pengguna *game online* kurang begitu tertarik pada komunikasi yang tidak ada hubungannya dengan *game online*, sehingga waktu luang yang seharusnya menjadi waktu yang ideal untuk berkomunikasi dengan keluarga malah digunakan untuk bermain *game online*.

Anak yang ketergantungan dengan *game online* lebih sering menghabiskan waktunya bersama teman sepermainan untuk membicarakan hal-hal yang berhubungan dengan *game online*. Dengan begitu menurut penulis ruang komunikasi efektif dilingkup keluarga akan semakin sempit,

karena orang tua menjadi tidak punya banyak kesempatan untuk berkomunikasi dengan anak mengenai hal-hal untuk perkembangan anak kedepan.

c. Kurang Bersosialisasi Dengan Anggota Keluarga

Remaja yang ketergantungan pada *game online* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan *avatar*, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan komunikasi dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi dengan anggota keluarga. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata.

Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang ketergantungan pada *game online*

7. Upaya Orang Tua Dalam Membangun Komunikasi Yang Efektif

Komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang menginginkan makna yang disampaikan mirip atau sama dengan yang dimaksudkan oleh komunikator yaitu makna bersama, yang menghasilkan perubahan sikap sehingga terjalin sebuah hubungan baik antara

pemberi pesan dan penerima pesan<sup>34</sup>. Pengukuran efektivitas dari suatu proses komunikasi dapat dilihat dari tercapainya tujuan si pengirim pesan.

Komunikasi efektif bukan hanya sekedar pengetahuan yang dimiliki oleh komunikator akan tetapi bagaimana mengaplikasikan pengetahuan itu secara kreatif.

Komunikasi yang efektif adalah kepekaan dan keterampilan yang hanya dapat dilakukan sesudah kita memahami proses dan kesadaran akan apa yang kita dan orang lain lakukan ketika kita sedang berkomunikasi.

Terkadang kesulitan muncul bila orang tua menghadapi kemacetan dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka. Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak semua orang yang melakukan komunikasi efektif dapat melakukannya dengan mudah. Oleh sebab itu untuk terjadinya komunikasi yang efektif maka setidaknya setiap orang harus mampu menciptakan suasana yang efektif pula. Terkait dengan masalah komunikasi efektif tersebut diatas disarankan kepada orang tua supaya dalam berkomunikasi secara efektif kepada anak-anak mereka, bila perlu anak-anak yang masih dalam kandungan dilakukan komunikasi dengan baik.

Komunikasi merupakan hal yang terpenting dalam menjaga sebuah hubungan, baik dengan teman maupun keluarga. Komunikasi dengan keluarga terutama antara orang tua dan anak itu sangat penting, karena dapat menciptakan sebuah keluarga yang harmonis.

Seringnya berkomunikasi antara orang tua dan anak membuat seorang anak menjadi lebih dekat dengan orang tuanya.

---

<sup>34</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, 2nd ed. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016).

Setiap keluarga atau orang tua mampu memberikan pengertian yang baik untuk anaknya. Arti dari sebuah pengertian itu sendiri yaitu, kemampuan untuk menangkap tentang suatu gambaran yang jelas mengenai suatu hal tertentu atau biasa dikenal dengan istilah memahami. Memberikan pemahaman atau pengertian pada anak tentang mana yang baik dan mana yang buruk merupakan tugas orangtua.

Dalam suatu hubungan antarpribadi, peran komunikasi menjadi suatu sumber yang penting dalam kehidupan seseorang untuk mengidentifikasi pribadi dan dalam mengekspresikan siapa diri, dan itu adalah cara utama untuk membangun, memperbaiki, mempertahankan, dan mengubah hubungan baik dengan orang lain. Kesehatan dan daya tahan dalam hubungan antarpribadi tergantung kepada kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif.

Orang tua yang kurang bisa berkomunikasi dengan anaknya akan menimbulkan kerenggangan atau konflik hubungan, sebaliknya orang tua yang dapat menerima anaknya sebagaimana adanya, maka si anak cenderung dapat tumbuh, berkembang, membuat perubahan-perubahan yang membangun, belajar memecahkan masalah-masalah, dan secara psikologis semakin sehat, semakin produktif, kreatif dan mampu mengaktualisasikan potensi sepenuhnya.

Berikut beberapa upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk membangun ruang komunikasi yang efektif dilingkup keluarga:

#### 1. Membuat Batasan Waktu

Orang tua dapat menetapkan batasan waktu untuk bermain *game online*, seperti membatasi waktu bermain selama 1-2 jam per hari.

2. Memonitor Aktivitas Anak  
Orang tua dapat memonitor aktivitas anak pada *game online* dengan mengecek riwayat permainan atau melakukan supervisi saat anak sedang bermain.
3. Membicarakan Dampak *Negatif Game online*  
Orang tua dapat membicarakan dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan, seperti efek pada kesehatan, keterampilan sosial, dan prestasi akademik.
4. Menyediakan Alternatif Aktivitas  
Orang tua dapat menyediakan alternatif aktivitas yang menyenangkan untuk anak, seperti olahraga, seni, atau belajar.
5. Menetapkan Aturan Yang Jelas  
Orang tua dapat menetapkan aturan yang jelas tentang bermain *game online*, seperti tidak diperbolehkan bermain game saat sedang belajar atau tidak diperbolehkan bermain game dengan konten yang tidak sesuai.
6. Membatasi Pengeluaran  
Orang tua dapat membatasi pengeluaran anak untuk membeli item atau konten dalam game dengan mengatur pengaturan pembayaran atau menyediakan dana terbatas untuk dibelanjakan dalam game.
7. Mempromosikan Kesehatan Mental  
Orang tua dapat mempromosikan kesehatan mental anak dengan mengajak anak untuk berbicara tentang perasaan atau masalah yang dihadapi saat bermain game, atau mengajak anak untuk berhenti bermain game jika merasa cemas atau stres.

#### 8. Memperhatikan Tingkat Kecanduan.

Orang tua dapat memperhatikan tingkat kecanduan anak pada *game online*, jika anak mengalami gejala kecanduan seperti merasa tidak bisa berhenti bermain atau mengalami masalah dalam interaksi sosial, orang tua harus segera mengambil tindakan.

#### 9. Melibatkan Diri Secara Aktif

Orang tua dapat melibatkan diri secara aktif dalam aktivitas *game online* anak, seperti bermain game bersama atau mendiskusikan game yang dimainkan anak. Ini dapat membuat anak merasa lebih nyaman dan membuat orang tua lebih paham tentang game yang dimainkan anak.

### **B. Komunikasi Keluarga**

#### 1. Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi berpagkal pada perkataan latin *Communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih.

Komunikasi juga berasal dari akar kata dalam bahasa latin *Communico* yang artinya membagi.<sup>35</sup>

Sebuah definisi singkat dibuat oleh Harold D. Lasswell bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui salura apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya”.

Sebuah definisi komunikasi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri

---

<sup>35</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, 2 ed. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), 20.

pada studi komunikasi antarmanusia (*human communication*) bahwa “komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya, membangun hubungan antar sesama manusia melalui pertukaran informasi untuk menguatkan sikap dan tingkah laku.

Everet M. Rogers seorang pakar sosiologi pedesaan Amerika yang telah memberikan banyak perhatian pada studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat definisi bahwa, komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. Kemudian definisi ini dikembangkan Rogers bersama D. Lawrence Kincaid sehingga melahirkan definisi baru yang menyatakan “komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.

## 2. Pengertian Komunikasi Keluarga

Menurut Wamboldt dan Reiss keluarga adalah *“Family as networks of people who share their lives over long periods of time bound by ties marriage, blood, or commitment, legal or otherwise, who consider themselves as family and who share a significant history and anticipated future of functioning in a family relationship.”*<sup>36</sup>

Keluarga merupakan kumpulan manusia yang memiliki hubungan intim dan ikatan yang kuat, sebagai identitas kelompok yang lengkap dengan kekuatan emosional dan kesetiaan, memiliki pengalaman

---

<sup>36</sup> Enjang, Encep Dulwahab, *Komunikasi Keluarga Persepektif Islam*, ed. Cetakan Pertama (Simbiosis Rekatama Media, 2018).

masalah, serta harapan yang menjadi impian pada masa yang akan datang.

Ascan dan Mery Anne dalam jurnal komunikasi keluarga adalah komunikasi yang melibatkan banyak orang dan simbol-simbol untuk dapat dimengerti oleh orang banyak dan dapat saling memahami satu sama lain dalam sebuah perkumpulan yang intim dimana terdapat nuansa kerumahan dan identitas, juga pengalaman berbagi tentang masa lalu dan masa datang.

Komunikasi pada teorinya, harus menggunakan simbol, proses kognitif yang tercipta dan diinterpretasikan. Dijelaskan juga tentang lingkungan komunikasi keluarga oleh Ascan dan M. Anne, bahwa komunikasi keluarga memiliki tantangan yang harus dilewati yaitu sikap aktif. Karena komunikasi merupakan proses yang secara bersamaan berada ditempat tertentu, antar kelompok sosial, dan melibatkan komunikasi dengan orang lain, maka komunikasi keluarga membutuhkan keaktifan yang bergantung dari berbagai faktor keluarga, struktur keluarga itu sendiri dan bagaimana cara mereka menanggapi atau bereaksi dengan komunikasi itu sendiri.

Komunikasi keluarga memiliki tipe yang dijelaskan oleh Vangelisti dalam "*Handbook Family Communication*" tipe tersebut mengenai pola komunikasi keluarga yang utuh dan saling berkaitan dengan orientasi pada percakapan dan orientasi pada kesesuaian. Empat tipe keluarga dan komunikasi tersebut adalah *consensual family*, *pluralistic family*, *protective family*, dan *laissez family*.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Gloria Mariska, "Proses Komunikasi Orang Tua-Anak Pada Keluarga Dengan Ibu Bekerja Dan Ayah Sebagai Ayah Rumah Tangga," *Jurnal E-Komunikasi* 2, no. 1 (2014): 4.



Menurut Rae Sedwig komunikasi keluarga adalah suatu pengorganisasian yang menggunakan kata-kata, sikap tubuh (*gesture*), intonasi suara, tindakan untuk menciptakan harapan *image*, ungkapan perasaan serta saling membagi. Dilihat dari pengertian di atas bahwa kata-kata, sikap tubuh, intonasi suara dan tindakan, mengandung maksud mengajarkan, memengaruhi dan memberikan pengertian. Sedangkan tujuan pokok dari komunikasi ini adalah memprakarsai dan memelihara interaksi antara satu anggota dengan anggota lainnya sehingga tercipta komunikasi yang efektif.

Komunikasi dalam keluarga juga dapat diartikan sebagai kesiapan membicarakan dengan terbuka setiap hal dalam keluarga baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan, juga siap menyelesaikan masalah-masalah dalam keluarga dengan pembicaraan yang dijalani dalam kesabaran dan kejujuran serta keterbukaan.<sup>38</sup>

Semua manusia dilandasi kapasitas untuk menyampikan maksud, hasrat, perasaan, pengetahuan dan pengalaman dari orang yang satu kepada orang yang lain, kemauan dan keinginan agar orang lain dapat memahami keinginan kita, begitupula kita dapat memahami keinginan orang lain. Keinginan untuk berhubungan dan interaksi didalam keluarga tidak terlepas dari kegiatan komunikasi antara orang tua dan anak. Tanpa komunikasi, sepihah kehidupan keluarga terasa hilang, karena di dalamnya tidak ada kegiatan berbicara, berdialog, bertukar pikiran, dan sebagainya, sehingga kerawanan hubungan antara orang tua dan anak sukar untuk dihindari. Oleh karena itu, komunikasi

---

<sup>38</sup> Beely Jovan Sumakul, "Peranan Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Identitas Remaja Di Kelurahan Malalayang I Kecamatan Malalayang Kota Manado," *E-Journal Acta Diurna* IV, no. 4 (2015): 2.

merupakan sesuatu yang *essensial* dalam kehidupan keluarga.<sup>39</sup>

Keluarga merupakan kelompok primer paling penting dalam masyarakat, yang terbentuk dari hubungan laki-laki dan perempuan, perhubungan ini yang paling sedikit berlangsung lama untuk menciptakan dan membesarkan anak-anak. Komunikasi antarpribadi yang paling sederhana dapat kita amati di dalam keluarga. Suatu keluarga terdiri dari pribadi-pribadi yakni ayah, ibu dan anak-anak. Peranan anggota keluarga dalam menciptakan suasana keluarga kuat sekali. Masing-masing pribadi diharapkan tahu peranannya di dalam keluarga.

Keluarga juga merupakan suatu sistem yaitu suatu kesatuan yang dibentuk oleh bagian-bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi. Agar terjadi komunikasi yang seimbang dibutuhkan pengertian oleh orang tua dan anak mengenai suatu tujuan yang diharapkan.

Keluarga yang seimbang adalah keluarga yang ditandai oleh keharmonisan hubungan antara ayah dan ibu, ayah dan anak, serta antara ibu dan anak komunikasi keluarga termasuk kedalam komunikasi anatarpribadi yaitu proses komunikasi yang berlangsung dalam lingkungan keluarga.<sup>40</sup>

Komunikasi dalam keluarga terjadi secara vertikal maupun horizontal, dari dua jenis komunikasi ini berlangsung silih berganti komunikasi antara suami dengan istri, komunikasi antara ayah, ibu dan anak,

---

<sup>39</sup> Cindenia Puspa Sari, "Komunikasi Keluarga Dalam Hubungan Jarak Jauh Pada Mahasiswa Perantau Di Kota Lhokseumawe," *Jurnal Jurnalisme* 7, no. 2 (2018): 138, DOI: <https://doi.org/10.29103/jj.v7i2.2932>.

<sup>40</sup> Novianti, "Komunikasi Antarpribadi Dalam menciptakan harmonisasi (Suami Dan Istri) Keluarga Didesa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah," *Jurnal Acta Diruna* VI, no. 2 (2017): 23.

komunikasi antara anak dengan anak. Dalam rangka membangun hubungan keluarga, komunikasi yang harmonis harus dibangun secara timbal balik dan silih berganti antara orang tua dan anak dalam keluarga.

### 3. Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi dengan diri sendiri adalah proses komunikasi yang terjadi di dalam diri individu, atau dengan diri sendiri.

Terjadinya proses komunikasi disini karena adanya seseorang yang memberi arti terhadap sesuatu yang diamatinya atau terbetik dalam pikirannya. Objek adalah hal yang bisa saja dalam bentuk benda, kejadian alam, peristiwa, pengalaman, fakta yang mengandung arti bagi manusia, baik yang terjadi diluar maupun didalam diri seseorang.

Objek yang diamati mengalami proses perkembangan dalam pikiran manusia setelah mendapat rangsangan dari pancaindra yang dimilikinya. Hasil kerja dari proses pikiran tadi setelah dievaluasi pada gilirannya akan memberi pengaruh pada pengetahuan, sikap, dan perilaku seseorang.

Dalam proses pengambilan keputusan, sering kali seseorang dihadapkan pada pilihan ya atau tidak. Keadaan semacam ini membawa seseorang pada situasi berkomunikasi dengan diri sendiri, terutama dalam mempertimbangkan untung ruginya suatu keputusan yang akan diambil. Cara ini hanya bisa dilakukan dengan metode komunikasi *intrapersonal* atau komunikasi dengan diri sendiri.

Beberapa kalangan menilai bahwa proses pemberian arti terhadap sesuatu yang terjadi dalam diri individu, belum dapat dinilai sebagai proses

komunikasi, melainkan suatu aktivitas internal monolog.<sup>41</sup>

Studi tentang komunikasi dengan diri sendiri (*interpersonal communication*) kurang begitu banyak mendapat perhatian kecuali dari kalangan yang berminat dalam psikologi *behavioristic*. Oleh karena itu, literatur yang membicarakan tentang komunikasi antarpribadi bisa dikatakan sangat langka ditemukan.

#### 4. Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal Communication*)

Komunikasi antarpribadi yang dimaksud disini adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, seperti yang dinyatakan R. Wayne Pace bahwa "*interpersonal communication is communication involving two or more people in a face to face setting.*"<sup>42</sup>

Menurut sifatnya, komunikasi antarpribadi dibedakan atas dua macam, yakni komunikasi diadik (*dydic communication*) dan komunikasi kelompok kecil (*Samll group communication*)

Komunikasi diadik adalah komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka. Komunikasi diadik menurut Peace dibedakan dalam tiga bentuk, yakni percakapan, dialog, dan wawancara. Percakapan berlangsung dalam suasana bersahabat dan informal. Dialog berlangsung dalam situasi yang lebih intim, lebih dalam dan lebih *personal*.

Komunikasi kelompok kecil ialah proses komunikasi yang berlangsung antara tiga orang atau lebih secara tatap muka dimana anggota-anggotanya saling berintraksi satu sama lainnya.

---

<sup>41</sup> Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*.

<sup>42</sup> Cangara.

Komunikasi kelompok kecil oleh banyak kalangan dinilai sebagai tipe komunikasi antarpribadi, karena pertama, anggota-anggotanya terlibat langsung dalam suatu proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka, kedua, pembicaraan berlangsung terpotong-potong di mana semua peserta bisa berbicara dalam kedudukan yang sama, dengan kata lain tidak ada pembicara tunggal yang mendominasi situasi. Ketiga sumber dan penerima sulit diidentifikasi. Dalam situasi seperti ini, semua anggota bisa berperan sebagai sumber dan juga sebagai penerima.

Komunikasi *interpersonal* didefinisikan oleh A. Devito dalam bukunya “*The Interpersonal Communication Book*” sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan dua orang atau diantar sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan umpan balik seketika (*The process of sending and receiving messages, between two persons, or among small group of person with same effect and same immediate feedback*).<sup>43</sup>

Sedangkan menurut Dedi Mulyana, komunikasi *interpersonal* adalah “Komunikasi antar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal”.<sup>44</sup>

##### 5. Komunikasi Antarpribadi Dilingkup Keluarga

Komunikasi antarpribadi dilingkup keluarga adalah komunikasi yang terjadi antara anak dengan orang tua, anak dengan anak atau anak dengan anggota keluarga lainnya. Komunikasi antarpribadi yang dimaksud disini adalah komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka.

---

<sup>43</sup> Cangara.

<sup>44</sup> Cangara.

Kelompok sarjana amerika yang menulis buku *human communication* membagi komunikasi atas lima macam, yakni komunikasi antarpribadi (*interpersional communication*), komunikasi kelompok kecil (*small group communication*), komunikasi organisasi (*organisazational communication*), komunikasi massa (*mass communication*) dan komunikasi pulic (*public communication*).

Joseph A. Devito seorang propessor komunikasi di City university of New York dalam bukunya *communicology* membagi komunikasi atas empat macam, yakni komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok kecil, komunikasi publik dan komunikasi massa. R. Wayne Pace dengan dengan teman-temannya dari Brigham Young university dalam bukunya *Tehniques for effective communication* membagi komunikasi atas tiga tipe, yakni komunikasi dengan diri sendiri, komunikasi antar pribadi serta komunikasi khalayak. Beberapa sarjana aliran Eropa hanya membagi komunikasi atas dua macam yaitu komunikasi massa dan komunikasi sosial.

Adapun jenis komunikasi yang sering digunakan dalam keluarga atau antar pasangan adalah komunikasi antarpribadi yaitu komunikasi yang berlangsung antar dua orang atau lebih secara tatap muka, yang bertujuan untuk mengenal diri sendiri dan orang lain, menciptakan dan memelihara hubungan serta mengubah sikap dan perilaku.

#### 6. Proses Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga

Proses komunikasi terjadi ketika manusia berinteraksi dalam aktivitas komunikasi, yaitu ketika menyampaikan pesan guna mewujudkan motif komunikasi. Proses komunikasi antarpribadi dalam

keluarga dapat terjalin antara anak dengan orang tua, anak dengan anak, anak dengan kakek dan anggota keluarga lainnya. Komunikasi yang terjalin antar orang tua dan anak merupakan faktor yang sangat penting untuk perkembangan individu anak. Komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif. Komunikasi yang efektif dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang semakin baik dan tindakan demikian juga dalam lingkungan keluarga diharapkan terbina komunikasi yang efektif antara orang tua dan anaknya, sehingga akan terjadi hubungan yang harmonis.<sup>45</sup>

Komunikasi antarpribadi yang efektif antar anak dan orang tua dalam keluarga sangat penting untuk perkembangan fisik, *intelegensi*, sikap, perilaku dan jasmani anak.

Perkembangan anak dalam keluarga tergantung pada proses komunikasi kedua orang tuanya dalam membimbing, mengasahi, menyayangi dan merawat anaknya untuk tumbuh dewasa. Anak yang baru lahir bagaikan kertas putih yang belum ada goresan tinta. Di sinilah komunikasi yang baik dari kedua orang tua dalam mengarahkan anak untuk berkembang dengan baik.

#### 7. Fungsi Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak Dalam Keluarga

Begitu pentingnya fungsi komunikasi dalam hidup manusia, maka Harold D. Lasswell mengemukakan fungsi komunikasi antara lain, manusia dapat mengontrol lingkungannya, beradaptasi dengan lingkungan, serta melakukan transformasi warisan sosial kepada generasi berikutnya.

---

<sup>45</sup> Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), 8.

Menurut Onong Uchjana Effendy, ada empat fungsi komunikasi yang utama. Fungsi ini meliputi:

- a) Menginformasikan (*to inform*), fungsi komunikasi memberikan informasi kepada anggota keluarga atau masyarakat dan memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain serta segala sesuatu yang disampaikan oleh orang lain.
- b) Mendidik (*to educate*), fungsi komunikasi merupakan sarana pendidikan. Dengan komunikasi, manusia dapat menyampaikan ide dan pikirannya kepada orang lain, sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.
- c) Menghibur (*to entertain*), fungsi komunikasi selain berguna untuk menyampaikan komunikasi. Pendidikan dan mempengaruhi juga berfungsi untuk menyampaikan hiburan atau menghibur orang lain.
- d) Memengaruhi (*to influence*), fungsi komunikasi memengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jika pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha merubah sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan yang diharapkan.

46

Pada hakikinya komunikasi dalam sebuah keluarga diantara orang tua dengan anak memiliki kontribusi yang luar biasa bagi keduanya, karena dengan adanya komunikasi yang efektif dan efisien yang dilaksanakan secara terus menerus dapat menciptakan keakraban, keterbukaan, perhatian yang lebih antara keduanya serta

---

<sup>46</sup> *ibid.*



orang tua pun lebih dapat mengetahui perkembangan pada anak baik fisik maupun psikisnya.

Selain itu fungsi komunikasi antarpribadi dilingkup keluarga untuk meningkatkan hubungan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi, melalui komunikasi antarpribadi juga kita dapat berusaha membina hubungan yang baik dengan anggota keluarga lainnya sehingga menghindari dan mengatasi konflik-konflik diantara anggota keluarga.

#### 8. Ciri-Ciri Komunikasi Antarpribadi Yang Efektif Dalam Keluarga

Dalam komunikasi tidak hanya terjadi pertukaran informasi saja namun juga terjadinya kesepahaman antar kedua belah pihak. Hal inilah yang dinamakan komunikasi efektif. Komunikasi efektif berarti bahwa komunikator (*sender*) dan komunikan (*receiver*) sama-sama memiliki pengertian yang sama tentang suatu pesan. Komunikasi dikatakan efektif jika pesan diterima dan dimengerti sebagaimana dimaksud oleh pengirim pesan, ada perbuatan timbal balik yang dilakukan secara sukarela oleh penerima pesan, dan dapat meningkatkan kualitas hubungan antar pribadi dan tidak ada hambatan.

Komunikasi efektif adalah komunikasi yang menginginkan makna yang disampaikan mirip atau sama dengan yang dimaksudkan oleh komunikator yaitu makna bersama. Komunikasi efektif bukan hanya sekedar pengetahuan yang dimiliki oleh komunikator akan tetapi bagaimana mengaplikasikan pengetahuan itu secara kreatif. Komunikasi yang efektif adalah kepekaan dan keterampilan yang hanya dapat dilakukan sesudah kita

memahami proses dan kesadaran akan apa yang kita dan orang lain lakukan ketika kita sedang berkomunikasi.<sup>47</sup>

Komunikasi efektif merupakan hal yang penting dan kompleks bagi semua pihak. Begitu pula dalam hubungan orang tua dengan anak. Penting bagi orang tua untuk menciptakan komunikasi terbuka dan efektif dengan anak demi terciptanya hubungan yang baik.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya komunikasi efektif antara orang tua dan anak, antara lain anak dapat belajar bagaimana berkomunikasi efektif karena melihat yang orang tua mereka lakukan. Dengan komunikasi efektif, anak pun merasa didengarkan dan dipahami sehingga dapat menumbuhkan penilaian positif dan penghargaan terhadap anak itu sendiri. Hal ini tentunya dapat menumbuhkan kepercayaan dalam diri anak. Sebaliknya komunikasi yang tidak efektif akan menciptakan perasaan tidak berharga atau tidak penting dan tidak dipahami. Anak-anak pun dapat melihat orang tua mereka sebagai sosok yang tidak dapat membantu dan dipercaya.

Dalam buku Komunikasi Antarpribadi, Alo Liliweri mengutip pendapat Joseph A.Devito mengenai ciri komunikasi antar pribadi yang efektif, yaitu:

- 1) Keterbukaan (*openness*) kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antarpribadi. Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi *interpersonal*.
- 2) Empati (*empathy*) kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada

---

<sup>47</sup> Rahmawati, "Pola Komunikasi Dalam Keluarga," *Jurnal Al-Munzir* 11, no. 2 (2018): 169, DOI: <http://dx.doi.org/10.31332/am.v11i2.1125>.

suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu.

- 3) Dukungan (*supportiveness*) situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung efektif. Individu memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif bukan evaluatif, spontan bukan strategik.
- 4) Rasa positif (*positiveness*) seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif.
- 5) Kesetaraan (*equality*) komunikasi antarpribadi akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya, ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> A. Devito Joseph, *Komunikasi Antar Manusia* (Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group, 2011).

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, pada bab ini penulis akan menyimpulkan hasil penelitian yang penulis lakukan mengenai “Dampak *Game online* Terhadap Komunikasi Keluarga Di Dusun Srimukti Desa Lebak Peniangan”.

Adapun kesimpulan yang dapat yang dapat ditarik dari penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* yang secara berlebihan bisa membuat komunikasi dalam keluarga menjadi tidak efektif , hal ini dikarenakan remaja yang ketergantungan pada *game online* menjadi tidak begitu tertarik pada komunikasi yang tidak ada kaitannya dengan *game online* sehingga yang terjadi adalah tidak adanya *feedback* dalam proses komunikasi antarpribadi antara anak dengan orang tua dilingkup keluarga, maka yang terjadi adalah komunikasi satu arah yang sia-sia.
2. Dampak dari ketergantungan bermain *game online* membuat anak pengguna *game online* kurang begitu tertarik pada komunikasi yang tidak ada hubungannya dengan *game online*, sehingga waktu luang yang seharusnya menjadi waktu yang ideal untuk berkomunikasi dengan keluarga malah digunakan untuk bermain *game online*. Anak yang ketergantungan dengan *game online* lebih sering menghabiskan waktunya bersama teman sepermainan untuk membicarakan hal-hal yang berhubungan dengan *game online*. Dengan begitu

menurut penulis ruang komunikasi efektif dilingkup keluarga akan semakin sempit, karena orang tua menjadi tidak punya banyak kesempatan untuk berkomunikasi dengan anak mengenai hal-hal untuk perkembangan anak kedepan. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas anak, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait dengan *game online*.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi anak pengguna *game online*
  - a. Sangat perlu adanya kesadaran dari anak remaja pengguna *game online* bahwa ada sejumlah dampak negatif yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan.
  - b. Mencari teman pergaulan yang mempunyai keinginan untuk terus maju dan beradaptasi dengan teknologi, memanfaatkan teknologi menjadi hal-hal yang positif yang bisa memberi maslahat untuk pribadi, keluarga dan umat.
2. Bagi orang tua
  - a. Posisikan anak Sebagai Sahabat, pada situasi tertentu. Adakalanya orang tua harus memposisikan diri sebagai sahabat untuk anak, ini dapat membantu orang tua menjadi lebih akrab sehingga anak mudah untuk membuka diri tanpa adanya dinding peraturan yang menghalangi. Anak cenderung merasa lebih dekat dan nyaman dengan orang tua yang mudah didekati dan terbuka akan pendapat anak.

- b. Ciptakan ruang komunikasi antarpribadi yang efektif. Peran orang tua sangatlah penting dalam membangun proses komunikasi yang efektif dengan anak. Orang tua yang mampu memposisikan diri sebagai pendengar yang baik, pelindung, pengayom dan pendidik anak tentunya akan koheren dengan harapan agar mendapatkan calon generasi penerus yang baik yang mampu beradaptasi ditengah perkembangan teknologi saat ini, karena sifat dasar anak adalah membutuhkan perhatian dan ruang komunikasi yang efektif dalam lingkup keluarga.

### **C. Penutup**

Alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan jasmani dan rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis sangat menyadari betul bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Namun penulis berusaha untuk semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini agar tercapai tujuan yang sebaik-baiknya. Oleh karena itu saran dan bimbingan dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Selain itu penulis juga berharap semoga tulisan ini bisa memberikan sumbangan pemikiran dan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya. Kepada semua pihak yang turut terlibat dalam penyelesaian skripsi ini penulis haturkan terimakasih dan semoga Allah mengampuni segala kekhilafan serta berkenan memberikan pahala yang berlipat ganda disisi-Nya.

## DAFTAR RUJUKAN

### Buku

Aditono Rahayau Siti, *Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya*, 16 ed. (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006), 131-132.

Ahmadi Abu dan Sholeh Munawar, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Rineka Cipta ,2005), 10.

Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XIII; Jakarta:Rineka Cipta, 2002), 108.

Cangara Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi, 2 ed* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada), 36.

Effendy Uchjana Onong, *Dinamika Komunikasi*, (Bandunng: Remaja Rosdakarya, 1993), 8.

Narbuko Chollid dan Achmadi, *Metode Penelitian* (Jakarta;PT.Bumi Aksara,2015), 1.

Rohim Syaiful, *Teori Komunikasi, Persepektif, Ragam Dan Aplikasi*, (Jakarta: Renika cipta, 2016), 20

Suryabata Sumradi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), 76.

Youn Kimberly S. g, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), 123.

## Jurnal

- Ammang Wartawati, Sondakh Mariam, Kalesaran Royan Edmon, "Peran komunikasi keluarga dalam mengatasi perilaku merokok pada anak usia remaja," *e-jurnal acta diurnal VI no 1* (2017): 14
- Cindenia Puspa Sari, "Komunikasi Keluarga Dalam Hubungan Jarak Jauh Pada Mahasiswa Perantau Di Kota Lhokseumawe," *Jurnal Jurnalisme 7, no 02*, (2018): 138, DOI: <https://doi.org/10.29103/jj.v7i2.2932>
- Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Jurnal Buletin Psikologi 20 no 2* (2019): 151, DOI: <http://10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Fajar Hariyanto, "Komunikasi Keluarga Orang Tua Berprofesi Tenaga Kerja Indonesia (TKI) Di Kabupaten Karawang" *Jurnal Politikom Indonesiana 2 no 2* (2017): 14.
- Mariska Gloria, "Proses Komunikasi Orang Tua-Anak Pada Keluarga Dengan Ibu Bekerja Dan Ayah Sebagai Ayah Rumah Tangga," *Jurnal E-Komunikasi 2 no 1* (2014): 4.
- Novrialdy Eryzal, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi 27 no 2* (2019): 148-158, <https://doi:10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novianti, "Komunikasi Antarpribadi Dalam menciptakan harmonisasi (Suami Dan Istri) Keluarga Didesa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah," *Jurnal Acta Diruna VI, No 02*, (2017): 23
- Rahmawati, "Pola Komunikasi Dalam Keluarga," *Jurnal Al-Munzir 11, no 02*, (2018): 169, DOI: <http://dx.doi.org/10.31332/am.v11i2.1125>
- Retnoningsih Ana dan Suharno, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2002), 243.



Lebho Agustina Maria, "Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja," *Journal of Health and Behavioral Science* 2 no 2 (2020): 7

Surbakti, "Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja", *Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality* 1 no 1 (2017): 31, <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

Sinta Hariyanti, "Persepsi Masyarakat Terhadap Pembangunan Jembatan Mahkota Di Kota Samrinda," *Samarinda: Jurnal Ilmu Pemerintahan* 3 no. 3 (2015): 2

Sumakul Jovan Beely, "Peranan Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Identitas Remaja Di Kelurahan Malalayang I Kecamatan Malalayang Kota Manado," *e-journal Acta Diurna* iv no 4 (2015): 2.

Suryanto Nico Rahmad, "Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar," *Jom FISIP* 2 no 2 (2015): 7.

YusuFf Ah f dkk, "hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 1 no 1 (2019): 73. DOI: <http://dx.doi.org/10.20473/pnj.v1i2.13591>

### **Sumber Online**

Anugerah Ayu Sendari, "Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Sebuah Tulisan Ilmiah," *Liputan6.Com*, 2019, [liputan6.com/read/4032771/mengenal-jenis-penelitian-deskriptif-kualitatif-pada-sebuah-tulisan-ilmiah](http://liputan6.com/read/4032771/mengenal-jenis-penelitian-deskriptif-kualitatif-pada-sebuah-tulisan-ilmiah)

Hidayat Anwar, "Penjelasan Teknik Purposive Sampling Lengkap Detail." *Statistikian.Com*, 2017, <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>

Ivony, "Pengertian Komunikasi Menurut Para Ahli".  
*Pakarkomunikasi.Com*, 2019,

<https://pakarkomunikasi.com/pengertian-komunikasi-menurut-para-ahli/>.

Muchlisin Riadi, “Populasi dan Sampel Penelitian,”  
Kajianpustaka.Com, 2020,  
<https://www.kajianpustaka.com/2020/11/populasi-dan-sampel-penelitian.html>

Syafnidawaty, “Apa Itu Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian,”  
raharja.ac.id, 2020,  
<https://www.raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian>

Tashia, “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia,”  
Aptika.Kominfo.Go.Id, 2017  
<https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>

Tedy, “Jenis Wawancara,” milenialjoss.com, 2020,  
<https://milenialjoss.com/jenis-wawancara>

Z Faonzani, “Karya Ilmiah Tentang Game Online,” “Official Website Fazoni Z, 2021, [http://faozani.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online\\_1565.html](http://faozani.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html)

## Skripsi

Firdaus Akhmad, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Siswa Ma Raudhatut Thalibin Sumenep," (Skripsi, Stkip Pgri Sumenep). 12.

Khoiriyah Siti, "Dampak Game Onlineterhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan" (Skripsi, UIN RIL, 2018)

Kurniasari Atifha, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus" (Skripsi, UIN RIL, 2019)

Setianingsih Ayu, "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Ata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung". (Skripsi, UIN RIL, 2018), 12.