

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan penelitian didukung oleh referensi-referensi dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan banyak peneliti sebelumnya. Dari tinjauan pustaka yang diperoleh, terdapat beberapa penelitian yang mengangkat kasus serupa

Nama Penulis	Thalitadea Dewi Pangkreggo (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)	Nurhayati (Universitas Muhammadiyah Mataram)	Muhammad Rizal Gani Prastya (Universitas Mulawarman Samarinda)
Judul Penelitian	Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya	Pola Komunikasi Interpersonal Dalam Mendampingi Proses Belajar Anak Di Masa Pandemi Covid-19	Pola komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak mengenai efek negatif bermain game Dota 2
Jenis Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Tahun Penelitian	2019	2020	2018

Hasil Penelitian	Proses komunikasi interpersonal menggunakan model two way process communication dimana proses tersebut dilakukan saat orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan berupa informasi atau nasehat yang mendidik kepada anak, lalu anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut, memprosesnya, hingga memaknai pesan, sehingga anak dapat memberikan respon secepatnya. Lalu, tujuan dari orang tua tersampaikan dan efek yang terlihat pada anak dapat timbul, seperti ada yang patuh, cuek, hingga membentak.	Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mendampingi Proses Belajar Anak Dimasa Pandemi Covid-19 Didusun Jelapang yaitu pola komunikasi sekunder (2) Hambatan yang dialami orang tua dalam mendampingi proses belajar anak dimasa pandemi adalah sosiologi dan hambatan ekologis, hambatan sosiologis seperti faktor pendidikan orang tua yang sebagian besar tamatan SMP dan untuk hambatan ekologis yaitu faktor lingkungan dan pekerjaan orang tua yang bermata pencaharian sebagai petani/pekebun.	Diperoleh Hasil bahwa terdapat dua jenis komunikasi orang tua dan anak mengenai efek negatif bermain game dota 2 yaitu Permissive dan Authoritarian, kedua jenis pola komunikasi ini membuat anak menjadi kurang mendengarkan perkataan orang tuanya dan menyebabkan setiap perkataan dari orang tuanya hanya didengar saja namun tidak dituruti, dan juga anak bisa dapat dengan mudah melakukan
------------------	--	--	--

			suatu hal diluar batas normal karena kurangnya kontrol dari orang tua, kurangnya komunikasi interpersonal yang terjadi didalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab hal tersebut akibatnya anak merasa dirinya kurang mendapat perhatian dan karena itu anak lebih memilih untuk sering bermain game diwarung internet untuk menghilangkan rasa jenuh jika berada dirumah.
--	--	--	--

Pada penelitian Thalitadea Dewi Pangkerego (2019) , Nurhayati (2020), Muhammad Rizal Gani Prastya (2018) memiliki teori yang sama yaitu tentang komunikasi interpersonal atau pola komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam memberikan pemahaman yang berbeda di antaranya dalam mengatasi kecanduan bermain *game online*, mendampingi proses belajar anak di masa pandemi covid 19 dan orang tua dengan anak pecandu gadget. Sementara dari ketiga penelitian terdahulu diatas memiliki konsep yang berbeda dengan penelitian penulis yaitu dampak negatif dalam bermain game online.

2.2 Pandemi Covid 19

Coronavirus disease 2019 atau COVID 19 ialah nama dari jenis penyakit baru yang belum pernah sebelumnya teridentifikasi oleh tenaga kesehatan. Penyebab terjangkitnya virus corona ialah dikarenakan oleh hewan, virus ini menularkan manusia yang pertama ditularkan oleh hewan. Berdasarkan pada penelitian yang telah diteliti Covid-19 dapat ditularkan dari manusia ke manusia lainnya hanya dengan *droplet* yakni percikan dari bersin dan juga batuk. Resiko tertinggi penularan ialah pada orang yang berkontak erat dengan pasien penderita Covid-19 dan juga termasuk orang yang merawat pasien. Tanda serta gejala yang ditimbulkan ialah demam diserta dengan susahny bernapas atau sesak napas dan batuk. Masa inkubasi virus ini bekisar 5-6 hari, pada pasien yang parah akan menyebabkan *pneumonia*, gagal ginjal, dah yang paling naas ialah berakhir dengan kematian.⁸ Akibat yang ditimbulkan daripada efek Covid-19 ini membuat

⁸ Ririn Noviyanti. (2020).Indonesia dalam menghadapi pandemi covid-19 : Universitas Kader Bangsa Palembang Sumatera Utara. Hlm 3

segala aktivitas manusia menjadi terhambat, salah satu yang paling parah ialah dalam dunia pendidikan.

2.3 Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam bertatap secara langsung ialah merupakan komunikasi interpersonal. Komunikasi ini memiliki andil besar dalam merubah sikap seseorang, hal tersebut dikarenakan komunikasi yang digunakan secara bersama untuk mendapatkan informasi. Kerangka pengalaman peserta komunikasi diperoleh daripada akumulasi, nilai, kepercayaan serta pengetahuan yang akan bertujuan sama yakni saling mengerti tentang maksud dari informasi tersebut. Keefektifan komunikasi diketahui jika kerangka pengalaman peserta yang tumpang tindih yakni *over lapping*, yang akan terjadi di saat individu mempersepsikan, merorganisasikan serta mengingat jumlah informasi yang diterima dari lingkungannya.⁹

Agus M. Hardjana mengatakan komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang berlangsung secara langsung antara dua orang atau lebih, dimana pengirim pesan bisa menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan juga akan menerima lalu menanggapi pesan secara langsung juga.¹⁰

Hal ini terjadi dikarenakan kita belum mencapai tahap hubungan personal dengan mengetahui kondisi lawan bicara kita. Untuk individu yang telah mencapai pada fase hubungan pribadi, maka proses menduga yang telah

⁹ Thalitadea Dewi Pangkarego (2019) Skripsi, Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, , hlm 11

¹⁰ Agus M. Hardjana (2003) Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal. Yogyakarta: Kanisius, hlm 85

dijelaskan di atas tidak akan terjadi lagi, hal ini karena setiap individu telah saling mengenali Komunikasi antarpribadi yang merupakan tingkatan awal yang dilakukan oleh setiap manusia dalam berkegiatan komunikasi. Hal tersebut tidak dapat dihindari disebabkan manusia merupakan makhluk sosial yang pastinya memerlukan komunikasi.

2.3.1 Landasan Komunikasi Interpersonal

Terdapat beberapa hal yang menjadi prioritas utama dalam berkomunikasi antara pribadi serta komunikasi interpersonal yang perlu manusia gunakan dalam kehidupan berkomunikasi, diantaranya ialah sebagai berikut :

- A. Dalam membangun hubungan antar manusia diperlukan terlebih dahulu pendekatan awal dalam prosesnya yakni dengan menggunakan komunikasi interpersonal. Dalam prosesnya komunikasi disertai dengan tatap muka serta hubungan dari hati ke hati.
- B. Dalam membangun suatu karakter pada manusia diperlukan adanya komunikasi interpersonal sebagai pembentuk karakter untuk menjadikan manusia lebih berkarakter sehingga komunikasi dari hati ke hati akan mudah tersampaikan.
- C. Manusia memiliki karakter yang begitu banyak sehingga komunikasi interpersonal diperlukan dalam prosesnya. Pengenalan karakter sangat penting dikarenakan jika kita telah mengenal karakter seseorang akan dengan mudah untuk berkomunikasi.

- D. Komunikasi interpersonal diperlukan untuk melatih diri berempati kepada orang lain.¹¹
- E. Untuk menambah serta mempertajam kecerdasan seseorang dalam berbahasa, serta berbicara kepada orang lain diperlukan adanya komunikasi interpersonal

2.3.2 Bentuk Komunikasi Interpersonal

Terdapat beberapa bentuk dari komunikasi interpersonal yang dimana dapat dipergunakan untuk melakukan sebuah proses dalam melakukan komunikasi interpersonal yaitu :

A. Dialog

Dialog adalah berasal dari bahasa Yunani yang dimana dapat diartikan sebagai kata diantara dan juga bersama, dan juga kata *legein* dapat diartikan sebagai berbicara ataupun ketika saling bertukar pikiran dan juga gagasan. Dialog pada umumnya merupakan sebuah pembahasan yang mempunyai tujuan dalam bersama untuk bertukar pikiran dan dapat membuat suasana menjadi damai.

B. Sharing

Sharing dapat diartikan sebagai ketika seseorang saling bertukar pikiran, saling bercerita akan pengalamannya dan juga pembicaraan tersebut meliputi dua orang atau pun lebih dengan seorang yang melakukan komunikasi ini menyampaikan pengalaman yang pernah dialaminya dan juga hal tersebut dapat menjadi topik dari pembicaraan mereka. Di dalam bentuk komunikasi

¹¹ Yusron Saudi dan Nurhayati, (2021) Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Mendampingi Proses Belajar Anak Di Masa Pandemi Covid-19 Di Dusun Jelapang, September, Universitas Muhammadiyah Mataram, hlm34

interpersonal maka dapat mendapatkan manfaat dalam memperbanyak pengalaman pribadi dan dapat mendapatkan saran dari seorang yang diceritakannya.

C. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk dari sebuah komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih untuk mendapatkan tujuan tertentu. Adanya beberapa pihak yang ikut andil dalam melakukan wawancara maka dapat berperan aktif di dalam merubah suatu informasi. Ketika melakukan wawancara, dimana pewawancara ataupun yang di wawancarai mereka akan melakukan jalannya komunikasi dengan cara saling berbicara, mendengarkan dan juga menjawab satu sama lain.

D. Konseling

Adanya suatu bentuk dalam komunikasi interpersonal diketahui banyak dipergunakan didalam bidang pendidikan, perusahaan dan juga pada masyarakat. Dimana melakukan konseling ini dipergunakan untuk membuat suatu kejelasan terhadap suatu masalah seseorang dan meminta bantuannya pada konselor dengan cara meninjau masalah tersebut, membuat putusan akan suatu masalah yang terjadikan juga bagaimana menuemukan cara agar masalah dapat terpecahkan dan menemukan solusi yang tepat dan menerapkan akan solusi masalah tersebut.¹²

2.3.3 Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Dikatakan komunikasi yang efektif apabila komunikasi tersebut dibangun

¹² Anditha Sari (2017) Komunikasi Antar Pribadi, Deepublish : Yogyakarta, , hml.19

dengan perolehan hasil pada perubahan tingkah laku serta sikap. Komunikasi yang efektif bisa sebagai media untuk menukar ide, keyakinan, perasaan, dan sikap antara dua orang atau lebih yang nanti hasilnya akan sejalan dengan harapan. Komunikasi interpersonal dapat disimpulkan efektif jika salah satu komunikator berhasil membujuk pihak lain.

Menurut Vito yang dikutip dari buku Herri Zan Pieter yang berjudul Pengantar Komunikasi, ciri-ciri efektivitas komunikasi interpersonal antara lain: bersifat dialogis.¹³

Komunikasi *interpersonal* yang efektif mempunyai indikator pendukung yakni sebagai berikut:

a) Keterbukaan (*openness*)

ialah merupakan keinginan dalam merespon sebuah informasi yang bisa diterima dalam menghadapi hubungan *interpersonal*. Keterbukaan berpengaruh dalam meningkatkan komunikasi *interpersonal* yang efektif.

b) Empati (*empathy*)

ialah merupakan perasaan yang bisa dirasakan oleh orang lain dalam proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap perasaan itu kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan hingga menunjukkan bahwa ia sungguh mengerti perasaan orang tersebut.

c) Sikap Mendukung (*supportiveness*) a

Ialah merupakan situasi yang terbuka dalam mendukung jalannya komunikasi agar dapat efektif. Sikap mendukung merupakan sikap yang mengurangi

¹³ Herri Zan Pieter (2021) Pengantar Komunikasi & Konseling Dalam Praktik Kebidanan, (Jakarta: Kencana), hlm 101

sikap defensif dalam komunikasi.

d) Rasa Positif (*positiveness*)

Ialah merupakan perasaan positif akan diri sendiri, serta berkemampuan untuk mendukung orang lain untuk lebih aktif berpartisipasi dan kemampuan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk berinteraksi yang efektif.

e) Kesetaraan (*equality*)

Ialah merupakan bentuk pengakuan antara kedua belah pihak yang saling menghargai satu dengan yang lainnya serta berguna dan mempunyai tujuan yang penting yang sama.¹⁴

2.3.4 Hambatan Dalam Komunikasi Interpersonal

Hambatan sosiologis, antropologis serta psikologi yakni merupakan hambatan dalam berkomunikasi secara interpersonal.

A. Hambatan sosiologis

Sosiolog Jerman berpendapat bahwa ia telah mengklasifikasikan 2 jenis kehidupan bermasyarakat yakni *gemeinschaft* dan *gesellschaft*. *Gemeinschaft* ialah kehidupan sosial yang sifatnya pribadi, statis, serta rasional sebagai contoh ialah kehidupan rumah tangga. Sedangkan *gesellschaft* ialah merupakan pergaulan hidup yang personal, dinamis, serta rasional, sebagai contoh pergaulan di dalam kantor. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kehidupan masyarakat terdiri dari berbagai kelompok, sehingga mengakibatkan timbulnya perbedaan status sosial, agama, tingkat pendidikan, tingkat kekayaan, dan

¹⁴ *Ibid*

sebagainya, yang kesemuanya menjadi hambatan dalam berkomunikasi dan inilah yang dimaksud dengan hambatan. sosiologis¹⁵

B. Hambatan antropologis

Ialah hambatan yang ditimbulkan oleh kurangnya pengetahuan antara komunikator dengan lawan bicara yang disebut pengetahuan tentang informasi komunikasi berasal dari daerah mana, suku, ras atau kebudayaan tersebut. dengan mengenal dirinya, kebudayaan, gaya hidup serta norma kehidupan, kebiasaan dan bahasa¹⁶.

C. Hambatan Psikologis

Hambatan ini umumnya ditimbulkan akibat komunikator yang melakukan komunikasi yang tidak mengetahui komunikan. Komunikasi ini akan sulit dilakukan jika komunikan sedang mengalami kesedihan, bingung, marah, serta kecewa, merasa iri hati, dan kondisi lainnya¹⁷.

2.3.5 Pola Komunikasi Keluarga

Pola komunikasi orang tua dapat di identifikasikan menjadi 3, yaitu:

1. Pola komunikasi membebaskan (Permissive)

Pola komunikasi permisif ialah komunikasi yang membebaskan sang anak untuk berbuat dan bertindak sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi permisif atau dikenal pula dengan Pola komunikasi serba membiarkan adalah orangtua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi

¹⁵ Bayu Saputra (2013) Pola Komunikasi Produksi Program Acara Talkshow Sakinah, , Hal.36

¹⁶ Ibid, hlm:37

¹⁷ Ibid, hlm 38

semua keinginan anak secara berlebihan.

2. Pola komunikasi Otoriter

Pola komunikasi otoriter ialah peran orangtua yang melarang anaknya untuk berkegiatan sesuai mau anak. Pola ini memiliki aturan yang akan membuat sang anak merasa terkekang. Efek dari penerapan pola ini ialah penyampaian akan komunikasi akan rendah serta sifat anak yang akan menjadi keras dikarenakan setiap larangan yang dibuat oleh orang tua.

Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang sifatnya kaku dari orang tua, setiap keluarga yang menerapkan pola ini akan mengalami efek terjadinya sifat keras kepala terhadap anak sedangkan pola ini juga membuat orangtua yang hanya bisa melarang tanpa memberikan sedikitpun solusi.¹⁸

3. Pola komunikasi Demokratis

Keluarga yang menerapkan pola komunikasi ini ialah penerapannya yang bersifat terbuka antara orang tua dan anak. Mereka akan membuat bentuk aturan yang akan mereka sepakati bersama-sama. Orangtua yang menerapkan pola ini biasanya orangtua yang mencoba untuk memahami serta menghargai akan kemampuan pada anaknya. Dalam pola komunikasi orang tua inilah yang akan menggambarkan bagaimana pola komunikasi orang tua yang berbeda agama dalam mengasuh anak dengan latar belakang agama yang berbeda.¹⁹

¹⁸ Ibid hlm 10

¹⁹ Anita Trisiah (2015) *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak*, (Palembang: Noer Fikri Offset,), hlm. 10-11

2.4 Definisi orang tua dan anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah orangtua diartikan dengan:

- 1) Ayah serta ibu kandung anak
- 2) Orangtua
- 3) Orang tua yang merupakan orang yang pandai serta ahli
- 4) Orangtua yang pandai serta dihormati.²⁰

Orang tua adalah yang terdiri dari ibu dan ayah yang terbentuk karena adanya ikatan perkawinan, di dalam hidupnya bersama pasangan suami istri yang sudah sah karena pernikahan dan di sinilah mereka melahirkan seorang anak yang harus dibesarkan, dibina dan didik hingga dewasa.²¹

2.4.1 Kriteria Orang Tua Efektif

Keefektifan pola asuh orangtua dapat dilihat dari cara mereka dalam mendidik serta orangtua yang memiliki pola efektif ialah orangtua yang tidak akan memaksakan harapan serta kehendaknya terhadap anak-anak mereka, sebaliknya orangtua akan lebih memberikan tempat untuk anaknya tumbuh dengan baik. menjadi orang tua yang efektif ialah orangtua yang bertindak serta bersikap sedemikian rupa sehingga anak-anak menduduki posisi terpenting di rumah. Sedangkan menurut M. Noor menyatakan bahwa menjadi orangtua efektif memiliki beberapa kriteria, yaitu :

²⁰ Departemen pendidikan dan Kebudayaan (1999) Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta : balai pustakan,), cetak 10, hlm. 706

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, 2008, Prestasi belajar dan kompetensi Guru. Jakarta, Rineka Cipta, hlm 16

- a. Orang tua akan melakukan tindakan berupa mendisiplinkan anak atau berelasi dengan anak dilandasi oleh kasih sayang.
- b. Orang tua akan lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak.
- c. Orang tua lebih bersikap demokratis.
- d. Orang tua juga mampu member ruang kepada perbedaan anak dengan orang tua, tetapi juga memfasilitasi ruang untuk anak-anak bertanya serta memberi alasan mengapa suatu hal diizinkan dan tidak diizinkan.²²

2.4.2 Komunikasi Orang Tua

Peranan penting dalam pendidikan anak ialah pada orang tua, saat pandemi covid 19 seperti sekarang, peranan orang tua sangat diperlukan, anak-anak banyak menghabiskan keseluruhan waktunya dirumah, untuk belajar serta melakukan kegiatan sehari-hari terus berada dirumah. Orang tua menjadi pendidik terbaik anak saat anak berada dirumah seperti sekarang, orang tua diperlukan untuk mengatur kegiatan anak dirumah, dikarenakan pandemi anak harus tetap dirumah ini menyebabkan anak mempunyai banyak waktu luang saat anak dirumah.

Orang tua memiliki cara yang berbeda dalam membimbing serta mendidik anak-anaknya, begitu pun sebaliknya anak – anak memiliki responnya tersendiri terhadap bimbingan serta pengajaran yang mereka terima dari orang tua. Menurut Sari, cara orang tua dalam mengasuh anak-anaknya serta membimbing anaknya berpengaruh terhadap kembang pola pikir anak dalam pendidikan nya. Sebagai

²² Rohinah M. Noor (2009) Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia. (Jakarta: Katahati.) hlm 199

contoh cara asuh anak dengan cara otoriter akan membentuk pribadi anak yang keras serta mental anak yang menjadi lebih keras dan juga melawan.²³

Saat pandemi seperti sekarang, kedekatan orang tua dan anak harus lebih dieratkan kembali, hal ini dikarenakan sang anak akan menghabiskan banyak waktunya dirumah untuk belajar. Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua membuat hubungan keduanya menjadi longgar, hal ini membuat penyebab anak mengalami beberapa hambatan ketika berkomunikasi dengan orang tua.

2.4.3 Peran Orang Tua

Orangtua diharuskan menjadi contoh yang baik bagi anak-anaknya. Sehingga anak akan mengikuti contoh yang baik yang telah dilihatnya. Kebanyakan anak selalu disalahkan akibat sifatnya bahkan tingkah laku, padahal anak mendapatkan hal tersebut dari contoh orangtuanya.

Pertanyaan yang sering diajukan kebanyakan dengan kalimat mengapa tidak boleh kelihatannya pertanyaa ini hal yang sederhana diajukan oleh anak. Tetapi sangat mungkin latar belakang anak mempertanyakan ini karena melihat inkonsistensi antara ucapan dengan tindakan kita²⁴.

Oleh karena itu kita sebagai orangtua harus lebih pintar dalam memberikan tanggapan dari semua pertanyaan yang disampaikan oleh anak. Anak membutuhkan orang lain dalam perkembangannya. Dan orang lain yang paling

²³ Andhita Sari (2017) Komunikasi Antar Pribadi. Deepublish hlm 34

²⁴ Widiyo Hari Murdoko (2017) Parenting with Leadership Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo) hlm 11.

utama dan pertama bertanggung jawab adalah orangtua sendiri. Orang tuanyalah yang bertanggung jawab memperkembangkan keseluruhan eksistensi anak.

2.5 Definisi Game Online

Yang disebut game online ialah yang berupa hiburan serta permainan interaktif yang disuguhkan dalam layar lebar seperti smartphone dan komputer, perangkat tersebut menyajikan game berupa permainan yang seru dan berchallenge dengan tujuannya ialah untuk menghibur para pemainnya.

Game ini dimainkan oleh banyak kalangan masyarakat yakni usia pelajar hingga pekerja. Yang menjadi pokok ini dalam penelitian ini ialah pada kalangan usia pelajar yang masih harus dalam bimbingan serta pengawasan penuh orang tua. Ketergantungan akan game online ini ialah merupakan suatu masalah yang perlu pemerhati khusus terutama bagi kedua orang tua. Saat ini terdapat banyaknya penelitian yang hanya memfokuskan terhadap upaya pengurangan kecanduan akan game online, faktanya masih sangat sedikit penelitian yang membahas mengenai pencegahan ketergantungan game online. Sehingga dalam tulisan ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai bermacam pilihan untuk mencegah ketergantungan *game online*, terutama terhadap remaja yang mengalaminya dikarenakan para remaja yakni kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap ketergantungan akan game online.²⁵

Pertumbuhan pengguna game online di Asia dimulai pada tahun 2008 akan terus meningkat dan telah diprediksi akan tetap menduduki posisi teratas pada tahun di masa yang akan datang. Pembahasan mengenai game online yang sudah

²⁵ Said Romadlan, & Dini Wahdiyati, D. (2021). Upaya preventif adiksi permainan daring (online game) pada anak usia dini. Prosiding Seminar Nasional Abdimasmu, 2(1), hlm 169–182

menjadi trend serta budaya tidak dapat memungkiri lagi, dikarenakan saat ini bahkan anak usia 3 tahun saja telah mengenal berbagai macam jenis teknologi

Pada kisaran tahun 1980-an *game* masih berukuran kecil yakni disket, saat di era 2000-an sudah mencapai kapasitas *Gigabyte* dan harus menggunakan DVD. Hal ini merupakan bukti bahwa *game* terus mengikuti perkembangan teknologi, bahkan bisa dikatakan secara sederhana aplikasi *game* adalah salah satu aplikasi yang memanfaatkan kemampuan komputasi maksimal dari computer khususnya prosesor dan kartu grafis sebagai perangkat keras yang utama bagi aplikasi *game*.²⁶

Dari penjelasan kalimat-kalimat diatas dapat ditarik kesimpulannya bahwa ketergantungan ialah suatu kondisi dimana ketergantungan mengikat kuat secara fisik serta pada psikologis anak. Akibatnya anak akan menghabiskan seluruh waktu mereka untuk bermain dan tidak bisa lepas untuk bermain game online mobile legends, pada durasi waktu yang lama akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan efek negatif yang timbul.

2.5.1 Indikator Kecanduan *Game Online*

Terdapat 4 indikator yang mendukung ketergantungan bermain game, yakni sebagai berikut :

1. *Compulsion*

Ialah suatu ajakan serta dorongan yang kuat yang timbul dari dalam diri

²⁶ Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak, 2(1), 75. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286> , Diakses pada 21 Juli 2022 pukul 18:05 WIB

sendiri, dan akan melakukan kegiatan tersebut secara berulang yakni bermain *game online*.

2. *Withdrawal* yakni merupakan tindakan yang dilakukan untuk menyampingkan diri pada suatu hal. Apabila seseorang telah mengalami ketergantungan akan game online maka orang tersebut akan berpikir bahwa ia tidak dapat dijauhkan mengenai game online.
3. *Tolerance* yakni sebagai tingkah laku dalam menerima kondisi setelah melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini terjadi berkaitan dengan jumlah waktu yang telah dipakai atau yang digunakan untuk bermain game online.²⁷

2.5.2 Faktor-faktor penyebab kecanduan game online

Dengan berkembang pesatnya teknologi saat ini membuat jenis permainan juga ikut bertambah, apabila saat dahulu bermain sering dilakui diluar rumah berbeda dengan sekarang, bermain bisa dilakukan kapanpun dan dimana saja hanya dengan menggunakan alat canggih yakni *smartphone*.²⁸

Didalam *smartphone* terdapat banyak pilihan game yang bisa dikendalikan dengan mudah dengan konektivitas yang canggih serta cepat²⁹. Dengan cara inilah komunikasi baru terjadi yang hanya melalui layar monitor dengan akses hampir ke seluruh dunia. Efek yang timbul yang diakibatkan oleh kecanggihan dalam berkomunikasi ialah menjadikan anak melupakan waktu dan juga menjauhi

²⁷ Yohanes Rikky Dwi Santoso, (2017) Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja Jurnal Humaniora, Vol. IV, No. 1, hlm 33-34

²⁸ Rika Widya,. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. Jurnal Abdi Ilmu, 13(1) hlm 29–34. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888> diakses pada 21 juli 2022 pukul 18:30

²⁹ Steffoff, R. (2018). Charles Darwin dan Revolusi Evolusi. Basabasi, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT), hlm 172. <https://play.google.com/store/books/details?id=i5myDwAAQBAJ>, diakses pada 21 juli 2022 pukul 19:02 WIB

lingkungan, pada awal fase ini seseorang dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan akan game online.

Ketergantungan akan game online ditandai sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya dan dapat mempengaruhi penggunanya yang bisa menimbulkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak.³⁰

Sang anak mengacuhkan hubungan sosial dengan temannya dan pada akhirnya kehidupan anak tidak lagi dapat dikendalikan, hal ini dikarenakan internet telah merusak pikiran anak dan juga game.

2.5.3 Dampak Positif Game Online

Efek positif yang dapat diambil dari bermain online ialah memudahkan sang anak dalam mempelajari bahasa inggris, membuat fokus, melatih sabar serta bekerjasama dengan baik. Dari penelitian yang dilakukan ini dapat ditinjau bahwa permainan yang di mainkan secara online ini atau disebut game online dapat memberi pengaruh positif pada anak dalam bagaimana cara mereka untuk berfikir. Adanya game online ini memberikan manfaat didalam membentuk tentang bagaimana bekerja sama dan belajar bagaimana bersikap sabar untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Sedangkan kesabaran ialah bagaimana tindakan

³⁰ Ridwan Syahrani (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>, diakses pada 21 Juli 2022 pukul 19:04 WIB

seseorang dalam menangani kondisi yang tidak stabil dalam menyelesaikan suatu bentuk permainan.³¹

Dengan memakai game online anak dapat menghilangkan stress serta kejenuhan dalam belajar. Di samping itu permainan yang dimainkan secara online ini atau yang disebut game online dapat dijadikan sebagai media untuk anak dalam melatih bagaimana mereka dalam berfikir secara tepat dan cepat dan juga mengasah kemampuan anak-anak dalam berfikir, meningkatkan kemampuan anak-anak di dalam mempelajari bahasa Inggris karena banyak game online yang di dalamnya dimuat pengaturan bahasa Inggris sehingga itu dapat merangsang anak untuk mengerti bahasa Inggris tersebut. Dari banyaknya tantangan dan juga penyusunan strategi di dalam permainan tersebut maka membuat anak harus dapat berfikir secara cepat dan juga harus paham akan bahasa yang ada di dalam permainan tersebut.³²

Jadi dengan adanya game online maka secara tidak langsung sudah melatih anak-anak untuk menguasai pembelajaran tentang bagaimana cara menggunakan komputer. Selain itu anak-anak juga dapat berteman dengan teman online nya di dalam permainan online yang mereka mainkan. Apabila seseorang yang didalam bersosialisasinya kurang dalam kehidupan sehari-hari mereka, maka permainan online ini menjadi cara paling ampuh untuk mereka dalam bersosialisasi walaupun hanya dari online saja. Game online ini dapat membuat seseorang tertentu merasa senang dan menghilangkan rasa kesal mereka karena adanya masalah yang terjadi

³¹ Irmawati, Firdaus W Suhaeb. (2019). Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar. Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM hlm 95-99

³² Sulastri Naran & Muhammad Ridwan S.A. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM, hlm 102-107

dalam kehidupan sehari-harinya. Permainan online ini juga dapat melatih anak untuk meningkatkan fokus mereka terhadap suatu hal.

Adanya bahasa yang digunakan di dalam permainan yang mereka mainkan dapat melatih kemampuan berbahasa anak-anak. Dari berbagai pengaruh baik atau dampak positif di dalam bermain game online ini sudah banyak membantu para penggunaannya untuk dapat membentuk kebiasaan baik dan dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tetapi jika dilihat pada kenyataannya ternyata diketahui bahwa pengaruh baik atau dampak positif dari bermain permainan secara online ini, tidak semua penggunaannya dapat merasakan dampak positif tersebut.³³

Oleh sebab itu apabila seseorang yang bermain permainan online haruslah menggunakan kecerdasannya, maksudnya bagaimana intelektual seseorang dapat digunakan secara baik dan cerdas di dalam bermain permainan online ini. Dan juga seseorang yang bermain permainan online ini mereka dapat mengontrol tentang kapan waktu untuk berhenti sehingga tidak lupa dengan waktunya dan kegiatan mereka yang harus dikerjakan di sehari-harinya tidak terlalu bergantung dengan permainan tersebut, anak-anak yang bermain permainan tersebut harus mengontrol diri mereka secara baik sehingga dampak buruk dari bermain game tidak akan dirasakan.

2.5.4 Dampak Negatif Game Online

Adanya pengaruh buruk atau dampak negatif dari bermain *game online* ialah ketergantungan serta timbul efek malas belajar sehingga membuat nilai mata

³³ Endang Hermawan. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial. Jurnal Ilmu Sosial, hlm 149-162

pelajaran jadi turun.³⁴ Dampak buruk dari game online yakni anak kurang beradaptasi dengan teman sebaya sepermainan, anak akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal tersebut membuat keakraban mereka berkurang.³⁵

Adanya pengaruh buruk dan dampaknya pada kesehatan mental dalam bermain game online ini sering ditemukannya pemain yang mencuri nama pemainnya yang lain agar dapat mengambil alat atau perlengkapan untuk bermain yang mahal, dan juga masi banyak di temukannya anak anak yang bermain permainan online ini masih sering berkata kasar dan berkata yang tidak sesuai dengan umurnya sehingga hal tersebut dapat memicu adanya sikap untuk menerapkan kebiasaan yang tidak baik dalam permainnya dan di terapkan dalam kehidupan nyata.³⁶

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasannya adanya pengaruh yang tidak baik atau dampak negatif dari bermain permainan online ini adalah dapat memicu anak anak untuk bolos sekolah, menggunakan uang jajan yang sudah diberikan oleh orang tua untuk kepentingan yang tidak perlu misalnya untuk membeli sesauu didalam game, anak anak akan malas untuk melakukan olahraga dimana dapat menyehatkan tubuh nya. Apabila hal tersebut dibiatkan etrus terjai maka anak anak akan terus terbiasa unutk melakukan hal yang tidak baik.

³⁴ Irmawati, Firdaus W Suhaeb. (2019). Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar , hlm 50

³⁵ Sulastri Na'ran, M. ridwan said ahmad. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM, hlm102-107

³⁶ Tri Rizqi Ariantoro. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM, hlm 45-50

2.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pikiran penelitian dimulai pada fenomena ketergantungan anak akan game online yang aktif memakai gadget sebagai media bermain game online dan pembelajarannya. Anak yang berusia 15-20 tahun sangat rentan terhadap efek negatif yang timbulkan oleh game online. Oleh sebab itu diperlukan peran orangtua dalam membimbing anak, sehingga efek negatif tidak terlalu banyak diambil oleh anak. Peneliti memfokuskan bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak, oleh karena itu, komunikasi interpersonal sangat diperlukan dalam penelitian ini. Gambaran dari kerangka pikir penelitian diatas ialah proses komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak. Dimana pola komunikasi merujuk pada orang tua yang menyampaikan pesan dan diterima oleh anak yang memusatkan fokus pada anak yang memiliki ketergantuan akan *game online*.



