

BAB II
KAJIAN 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 mengangkatkasus serupa.

<p>Nama Penulis</p>	<p>Thalitadea Dewi Pangkerego Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)</p>	<p>Nurhayati Universitas Muhammadiyah Mataram)</p>	<p>Muhammad Rizal Gani Prastya (Universitas Mulawarman Samarinda)</p>
<p>Judul Penelitian</p>	<p>Komunikasi Interpersonal OrangTua Dengan AnakPecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir</p>	<p>Pola Komunikasi Interpersonal Dalam Mendampingi Proses Belajar Anak</p>	<p>Pola komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak Mengenai efek negatif bermain</p>

	Surabaya		game Dota 2
Jenis Penelitian	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
Tahun Penelitian	2019	2020	2018



<p>Hasil Penelitian</p>	<p>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</p>	<p>Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mendampingi Proses Belajar Anak Didusun Jelapang yaitu pola komunikasi sekunder (2)Hambatan yang dialami orang tuadalam mendampingi proses belajar anak 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</p>	<p>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</p>
-------------------------	--	---	--

	<p>yang terlihat pada anak dapat timbul, seperti ada yang patuh, cuek, hingga membentak.</p>	<p>petani/pekebun.</p>	<p>namun tidak dituruti, dan juga anak bisa dapat dengan mudah melakukan</p>
--	--	------------------------	--



		<p>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</p>
--	--	---



menghilang 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 era digital dan orang tua dengan anak pecandu gadget. Sementara dari ketiga penelitian terdahulu di atas memiliki konsep yang berbeda dengan penelitian penulis yaitu dampak negatif dalam bermain game online.

2.2 Pengertian komunikasi

Kata komunikasi yaitu berasal dari perkataan bahasa latin, *Communication* yang berarti pemberitahuan atau pertukaran pikiran. Ada beberapa pengertian *komunikasi* dari pakar – pakar ilmu komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan pikiran dan perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk merubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang, sehingga ada efek tertentu yang di harapkan (Onong Uchjana, 2003:13)

Pengertian komunikasi menurut Deddy Mulyana, (2008:72) yaitu sebagai interaksi menyertakan proses sebab-akibat atau aksi-reaksi, yang arahnya bergantian. Seseorang menyampaikan pesan, baik verbal ataupun non verbal, seorang penerima bereaksi dengan memberikan jawaban verbal atau menganggukan kepada, kemudian orang pertama bereaksi lagi setelah menerima respons atau umpan balik dari orang kedua, dan begitu seterusnya. Pengertian komunikasi menurut Hani Handoko (2002:30) adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi

dari seseorang ke orang lain.

Bedasarkan bebrapa pengertian komunikasi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan atau interaksi antara dua orang atau lebih dan mengakibatkan adanya *feedback* atau timbal balik berupa komunikasi *verbal* ataupun *nonverbal*. Dalam suatu proses komunikasi harus terjadi pertukaran pikiran atau pengertian, antara *komunikator* (penyampai pesan) dan *komunikan* (penerima pesan). Dengan fenomena tersebut, komunikasi merupakan proses sosial yang selalu melibatkan manusia dalam berinteraksi, artinya bahwa komunikasi selalu melibatkan pengirim dan penerima yang memainkan peranan penting dalam proses komunikasi karena selalu melibatkan dua orang atau lebih yang berinteraksi dengan sebagai motivasi dan kemauan.

Komunikasi melibatkan dua orang atau lebih yang saling menukar pikiran, informasi atau sebuah pesan. Komunikasi bersifat dinamis, kompleks dan selalu berubah karena proses komunikasi terus menerus dilakukan, berkesinambungan dan tidak memiliki akhir. Apabila dua orang atau lebih sedang berinteraksi atau sedang melakukan proses penyampaian pesan, nantinya akan ada hasil yang dicapai yaitu berupa tujuan atau menimbulkan suatu tindakan tertentu dari dua orang yang sedang berinteraksi. Tidak ada kelompok yang dapat di eksis tanpa komunikasi atau pentransferan makna di antaranya anggota-anggotanya. Hanya lewat pentransferan makna dari satu orang ke orang lain informasi dan gagasan dapat dihantarkan, tapi komunikasi itu lebih dari sekedar menanamkan makna tetapi harus juga dipahami. Proses penyampaian pesan oleh komunikan dan komunikator, nantinya akan menimbulkan persepsi antar keduanya, bukan hanya persepsi saja, namun perilaku atau sikap dapat berubah saat proses penyampaian pesan ataupun secara tidak langsung (Robbins, 2002:310).

2.3. Definisi Komunikasi Interpersonal

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

Miller mengatakan bahwa memahami komunikasi interpersonal menuntut pemahaman hubungan simbiotis antara komunikasi dengan perkembangan *relational*. Dengan komunikasi interpersonal seseorang dapat bersosialisasi dengan orang lain dan menjadikan diri sendiri dengan suatu agen yang dapat mengubah diri dari lingkungan sesuai dengan yang di kehendaki. Hampir setiap ahli mengartikan istilah komunikasi antar pribadi menurut cara pandangnya masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Joe Ayres (1975) yang menyatakan "tidak terdapat makna seragam diantara para pakar dalam mengartikan komunikasi antar pribadi. Adapun beberapa istilah yang dikemukakan oleh para ahli antara lain :

A. Dean Barnuld (1975) menjabarkan komunikasi antarpribadi sebagai perilaku orang-orang pada pertemuan tatap muka dalam situasi sosial informal dan melakukan interaksi terfokus lewat pertukaran isyarat verbal dan nonverbal yang saling berbalasan.

B. Joseph DeVito (1989) mengartikan komunikasi antar pribadi ini sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau sekelompok kecil orang, dengan beberapa effect atau umpan balik seketika.

C. Onong Uchyana Effendi mengatakan komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang hanya berlangsung antara seseorang komunikator dengan paling banyak dua orang komunikan.

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

2.2.1 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 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 merunah suatu informasi. Ketika meakukan wawancara, dimana pewawancara ataupun yang di wawancarai mereka akan melakukan jalannya komunikasi dregan cara saling berbicara, mendengarkan dan juga menjawab satu sama lain.

D. Konseling

Adanya suatu bentuk alam 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 bantuannay pada koonseelor dengan cara meninjau masalah tersebut, membuat putusan akan suatu masalah yang terjadidan juga bagaimana menuemukan cara agar masalah dapat terpecahkan dan menemukan solusi yang tepat dan menerapkan akan solusi masalah tersebut¹.

2.2.2 Hambatan Dalam Komunikasi Interpersonal

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

A. Hambatan sosiologis

¹ Anditha Sari (2017) Komunikasi Antar Pribadi, Deepublish : Yogyakarta, , hml.19

Sosiolog Jerman berpendapat bahwa ia telah mengklasifikasikan 2 jenis kehidupan bermasyarakat yakni *Gemeinschaft* dan *Gesellschaft*. *Gemeinschaft* ialah kehidupan bersosial 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 sebagainya, yang kesemuanya menjadi hambatan dalam berkomunikasi dan inilah yang dimaksud dengan hambatan. Sosiologis

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 bahasa

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 lainnya².

2.3 Teori Pola Komunikasi Keluarga

² *Ibid*

Teori Pola Komunikasi Keluarga dikemukakan oleh Mc Leon dan Chafee dalam Reardon (1987) terdiri dari Pola Komunikasi Membebaskan (permissive), Pola komunikasi Otoriter, Pola Komunikasi Demokratis. Ketiga pola yang disampaikan Mc Leon dan Chafee ada pada keluarga. Penelitian ini dilakukan kepada orang tua terhadap anaknya berikut terdapat 3 pola komunikasi keluarga :

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 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.

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 berbeda³.

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 dihormati⁴

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 dewasa⁵.

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

³ Anita Trisiah (2015) *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak*, (Palembang:Noer Fikri Offset,), hlm. 10-11

⁴ Departemen pendidikan dan Kebudayaan (1999) Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta :balai pustakan,), cetak 10, hlm. 706

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, 2008, Prestasi belajar dan kompetensi Guru. Jakarta, Rineka Cipta, hlm 16

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, yaitu⁶

- 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. 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

2.4.2. Komunikasi Orang Tua

Komunikasi antara orang tua dan anak, merupakan dasar bagaimana orang tua dan anak membentuk hubungannya. Salah satu hal yang dapat menunjang hal ini adalah dengan adanya komunikasi dengan anak. Komunikasi yang buruk antar orang tua dan anak tentu dapat membuat hubungan orang tua dan anak bertambah buruk.

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

⁶ Rohinah M. Noor (2009) Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia. (Jakarta: Katahati.) hlm 199

Di zaman era digital sekarang ini, kedekatan orang tua dan anak harus lebih dieratkan kembali, hal ini dikarenakan sang anak akan menghabiskan banyak waktunya di luar rumah. Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua membuat hubungan keduanya menjadi longgar, hal ini membuat penyebab anak mengalami beberapa hambatan ketika berkomunikasi dengan orang tua⁷.

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 sifat nya bahkan tingkah laku, padahal anak mendapatkan hal tersebut dari contoh orangtua nya.⁸

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 kita

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

2.5 Definisi Game Online

Yang disebut game online ialah yang berupa hiburan serta permainan

⁷ Andhita Sari (2017) Komunikasi Antar Pribadi. Deepublish hlm 34

⁸ Widijo Hari Murdoko (2017) Parenting with Leadership Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo)hlm 11.

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 online⁹

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 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

⁹ Said Romadlan, & Dini Wahdiyati, D. (2021). Upaya preventif adiksi permainan daring (onlinegame) pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Abdimasmu*, 2(1), hlm 169–182

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*¹⁰.

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 :¹¹

1. *Compulsion* ialah suatu ajakan serta dorongan yang kuat yang timbul dari dalam diri sendiri, dan akan melakukan kegiatan tersebut secara berulang yakni bermain *game online*.
2. *Withdrawal* yakni merupakan tindakan yang dilakukan untuk menyampingkan

¹⁰ 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 18:05WIB

¹¹ Yohanes Rikky Dwi Santoso, (2017) Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja Jurnal Humaniora, Vol. IV, No. 1, hlm 33-34

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

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.¹²

Didalam smartphone terdapat banyak pilihan game yang bisa dikendalikan dengan mudah dengan konektivitas yang canggih serta cepat. 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 lingkungan, pada awal fase ini seseorang dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan akan game online¹³

Ketergantungan akan game online ditandai sebagai gangguan psikis yang

¹² Rika Widya,. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. Jurnal Abdiilmu, 13(1) hlm 29–34. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888> diakses pada 21 juli 2022 pukul 18:30

¹³ 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 pukul19:02 WIB

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. ¹⁴

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 dan Negatif Game Online

Dampak positif dengan bermain 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 menegrti 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

¹⁴ 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

tersebut.¹⁵

Adapun pengaruh buruk atau **dampak negatif** dari bermain *game online* ialah ketergantungan serta timbul efek malas belajar sehingga membuat nilai mata pelajaran jadi turun¹⁶. 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.¹⁷

Serta pengaruh buruk lainnya 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 nyata¹⁸

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

¹⁵ Sulastri Naran & Muhammad Ridwan S.A. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik DiSMA Negeri 4 Tana Toaraja. Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM, hlm 102-107

¹⁶ Irmawati, Firdaus W Suhaeb. (2019). Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar DiSMAN 12 Makassar , hlm 50

¹⁷ Sulastri Na'ran, M. ridwan said ahmad. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik DiSMA Negeri 4 Tana Toaraja. Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM, hlm102-107

¹⁸ Tri Rizqi Ariantoro. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM,hlm 45-50

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*

