

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu sebagai rujukan penelitian, antara lain:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Rizqan Ananda (2019)	Komunikasi Antarpribadi OrangTua Dalam Menangani Anak Teradiktif <i>Game Online</i> Di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh	Deskriptif Kualitatif	Menurut peneliti, faktor yang menyebabkan anak menjadi kecanduan game online antara lain kurangnya disiplin orang tua saat anak menggunakan ponsel untuk bermain game, tekanan teman sebaya untuk bermain game online, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, dan tidak adanya saudara laki-laki yang dapat diajak bermain sehingga terpengaruh oleh teman sebaya yang bermain <i>game online</i> di <i>game center</i> .

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
2	Atika Larasati Aulia (2019)	Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Dalam Mengurangi Penggunaan <i>Gadget</i>	Deskriptif Kualitatif	Peneliti menemukan fenomena bahwa fasilitas berbasis teknologi lebih baik di sekolah swasta daripada di negeri berdasarkan pengamatan mereka terhadap banyak sekolah dasar negeri dan swasta di kota Palembang.
3	Muhammad Rizal Gani Prastya, dkk (2018)	Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain <i>Game Dota</i>	Deskriptif kualitatif	Dari penelitian ini terlihat jelas bahwa gaya komunikasi yang berlaku antara orang tua dan anak adalah gaya komunikasi permisif. Komunikasi yang berlangsung cenderung membebaskan komunikasi dalam situasi ini karena orang tua kurang bertanggung jawab terhadap anak-anaknya karena kesibukan mereka yang meningkat dengan urusan dan pekerjaan mereka.

Baik penelitian penulis maupun penelitian Rizqan Ananda memiliki perbedaan dan persamaan. Terdapat ketidaksesuaian antara penelitian ini dengan penelitian penulis dalam karya Rizqan Ananda yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dalam Menangani Kecanduan Anak *Game Online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh”.

Pada kedua penelitian tersebut memiliki perbedaan yang terletak pada titik fokus dalam penelitian, penelitian milik Rizqan Ananda berfokus komunikasi pribadi antara orang tua dan anak, Sementara penulis berfokus pada komunikasi interpersonal antar anak dan orang tua. Selanjutnya, Kesamaan antara penelitian yang satu ini antara lain penggunaan pendekatan penelitian kualitatif dan penekanan pada masalah yang dihadapi anak muda yang suka bermain *game online*.

Penelitian penulis dan penelitian awal Atika Larasati Aulia memiliki persamaan dan perbedaan sebelumnya, "Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Mengurangi Penggunaan *Gadget*". Penelitian Atika Larasati Aulia berfokus pada *gadget*, sedangkan penelitian penulis difokuskan pada *game online*. Variasi konsentrasi antara studi mereka inilah yang membedakan mereka satu sama lain.

Pada penelitian tersebut juga memiliki permasalahan yaitu pada penelitian Atika dan penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan juga menggunakan komunikasi interpersonal pada kedua penelitian tersebut.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizal Gani Prastya, dkk dengan judul "Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain *Game Dota 2*" memiliki variasi dan kesejajaran sesuai dengan temuan penulis. Perbedaan antara penelitian Rizal dan penelitian penulis adalah pada pokok bahasannya, Sedangkan penelitian penulis berfokus pada pengawasan anak-anak muda bermain *game online*, penelitian Rizal berfokus pada efek negatif dari bermain *game Dota 2*.

Selanjutnya, pada kedua penelitian tersebut memiliki permasalahan yaitu pada

penelitian milik Rizal dan penulis sama-sama menggunakan Komunikasi Interpersonal dan pada kedua penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu pada metode penelitian yang mana sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai metode yang digunakan selama penelitian penulis dan Rizal.

2.2 Komunikasi

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Untuk mengembangkan interaksi satu sama lain, orang harus berkomunikasi dengan orang lain setiap hari, termasuk teman, orang tua, kerabat, ibu, ayah, anak, dan guru. Dasar dari setiap keterlibatan adalah komunikasi; tanpa komunikasi yang efektif, seseorang tidak dapat memperoleh informasi atau memahami motif orang lain.

Dalam bentuknya yang paling sederhana, komunikasi adalah tindakan menggunakan bahasa sebagai saluran mengungkapkan perasaan dan pendapatnya kepada orang lain. (Efendy,2003)¹

Deddy Mulyana berpendapat dalam bukunya “Ilmu Komunikasi” itu, Menjawab pertanyaan *Harold Lasswell*, memberikan penjelasan tentang ide komunikasi “*Who Says What To Whom In Which Channel With What Effect?*” yang maksudnya adalah “Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran atau Media apa Dengan Pengaruh Apa”.

Menurut Mulyana (2005) Menurut Harold Lasswell, ada lima komponen

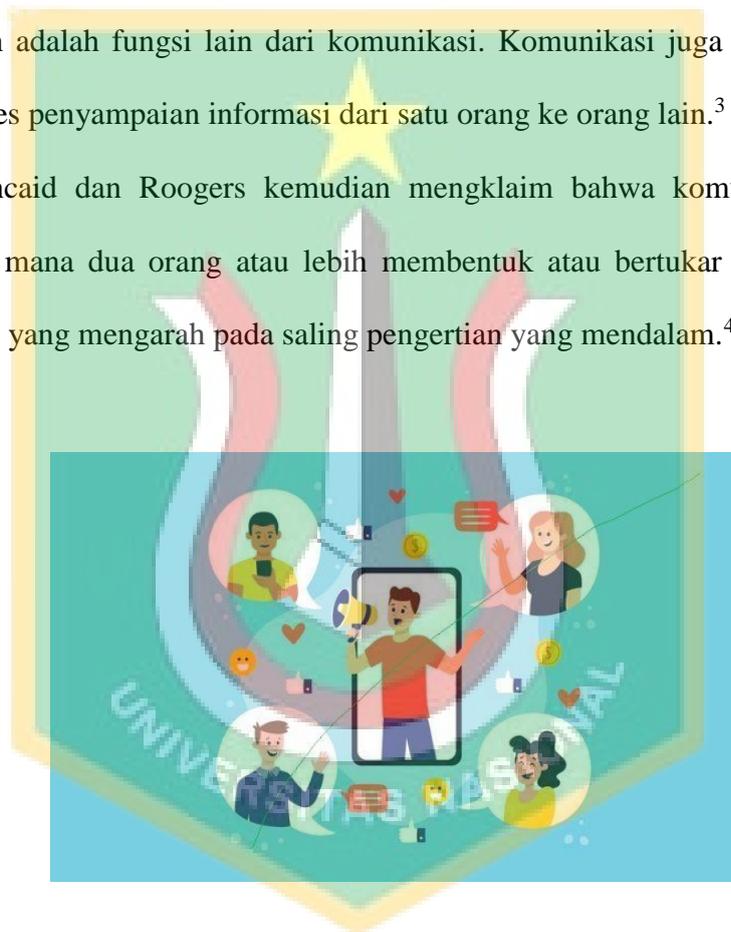
¹ Effendy dan Onong Uchjana, Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, (Bandung: citra Aditya Bakti, 2003).

komunikasi: sumber, pesan, saluran atau media, penerima, dan efek.²

Kemudian Rivai dan Deddy, mengemukakan tentang komunikasi yaitu proses penyampaian dan penerimaan suatu pesan antar manusia yang terdiri dua orang atau lebih sehingga pesan tersebut dapat dimengerti.

Mentransfer makna dalam bentuk pikiran atau pesan dari satu orang ke orang lain adalah fungsi lain dari komunikasi. Komunikasi juga dapat merujuk pada proses penyampaian informasi dari satu orang ke orang lain.³

Kincaid dan Roogers kemudian mengklaim bahwa komunikasi adalah proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau bertukar informasi satu sama lain, yang mengarah pada saling pengertian yang mendalam.⁴



Gambar 2.1

Komunikasi

² Mulyana Deddy, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005).

³ rivai veithzal, dkk, manajemen sumber daya manusia untuk perusahaan dari teori ke praktek, (Jakarta: rajawali pers, 2009) hal 336-338.

⁴ Wiryanto, pengantar ilmu komunikasi, (Jakarta: PT Gramedia Widasarana Indonesia, 2004), Hal.

2.2.2 Tujuan Komunikasi

Dalam kegiatan komunikasi terdapat 4 (empat) tujuan dalam komunikasi, menurut Devito Joseph pada bukunya (2011) yang berjudul “komunikasi antar manusia” menjelaskan keempat tujuan tersebut, diantaranya:

1. Komunikasi terutama digunakan untuk tujuan pribadi atau penemuan diri Belajar tentang diri kita dan orang lain adalah bagian penting dari komunikasi. Seseorang menerima umpan balik mendalam tentang perasaan, pikiran, dan perilakunya sendiri melalui komunikasi dengan orang lain.
2. Komunikasi untuk menjalin hubungan, sebuah rasa ingin disayangi dan menyangai orang lain, membuat seseorang memiliki motivasi untuk menjaga suatu hubungan yang sehat dengan orang lain.
3. Komunikasi untuk meyakinkan, komunikasi pada hal ini memiliki tujuan untuk merubah sikap dan perilaku orang lain.
4. Komunikasi untuk bermain, seseorang melakukan komunikasi untuk bermain dan menghibur diri sendiri. Contohnya seseorang yang mendengarkan pembicara atau seseorang yang sedang berkomedis.⁵

2.2.3 Proses Komunikasi

Menurut Onong Uchjana Effendi, proses komunikasi dibagi menjadi 2 tahap, diantaranya:

1. Proses komunikasi secara primer

⁵ Devito, Joseph A., komunikasi antar manusia. Tangerang selatan, (Karisma Publishing Group, 2011)

Proses ini merupakan proses sampainya suatu isi pikiran atau rasa menggunakan lambang atau *symbol* sebagai media dari seseorang terhadap orang lain. Contohnya seperti Bahasa isyarat, gambar, warna dan lainnya yang dapat menggambarkan isi pikiran dan rasa seseorang terhadap oranglain. Ini sama halnya seperti komunikasi antara orang tua dan anak. Orang tuayang memberikan nasihat terhadap anak menggunakan media sebagai alat agar pesan tersebut tersampaikan.

2. Proses komunikasi secara sekunder

Apabila seseorang memanfaatkan alat dengan sarana sebagai media kedua setelah adanya *symbol* sebagai media pertama sebagai wujud proses penyampaian pesan dari seseorang terhadap orang lain, hal ini disebut proses komunikasi secara sekunder. Media pada proses ini biasanya antara lain: suratelektronik. Telepon, hp, tv dan lain sebagainya. Media tersebut sangat berperan penting karena mampu mewujudkan efisiensi dalam proses komunikasi dalam jumlah banyak.⁶

Selain itu, Widjaja menjelaskan pada bukunya yang berjudul “ilmu komunikasi, pengantar studi” bahwa terdapat 6 (enam) komponen dalam proses komunikasi, diantaranya:

1. Sumber (*source*)

Dalam penyampaian pesan, sumber merupakan basic yang digunakan, dalam hal ini berupa buku cetak, dokumen dan lain sebagainya.

⁶ onong uchjana effend, ilmu komunikasi, teori dan prakterk, (Jakarta: PT Ramaja Rosdakarya, 1995) hal 7

2. Komunikator (*Encoder*)

Komunikator dalam hal ini seseorang yang menyampaikan pesan seperti orang tua harus memenuhi syarat-syarat antara lain daya tarik, kemampuan memecahkan masalah, dan kecakapan berbahasa.

3. Pesan (*message*)

Seluruh informasi yang disampaikan oleh komunikator untuk mempengaruhi tingkah laku komunikan sesuai dengan hasil yang diinginkan dikenal sebagai pesan.

4. Komunikan (*decoder*)

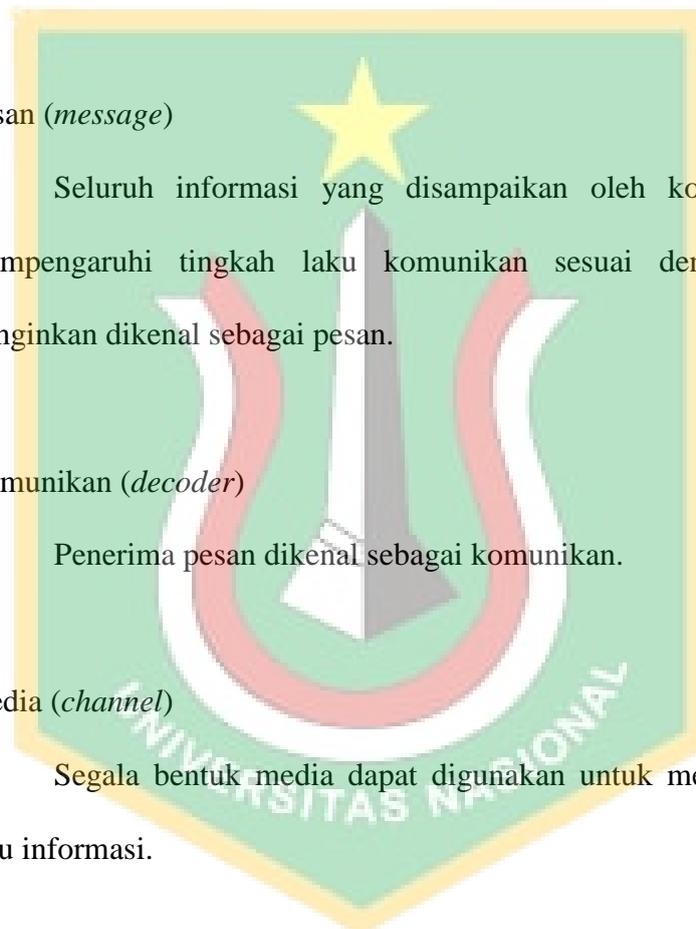
Penerima pesan dikenal sebagai komunikan.

5. Media (*channel*)

Segala bentuk media dapat digunakan untuk menyebarkan pesan atau informasi.

6. Efek atau hasil

Efek atau hasil adalah apa yang terjadi sebagai akibat dari komunikasi. Dalam situasi ini, orang tua telah memperingatkan anak-anak yang bermain *game online*, dan hasil yang diprediksikan adalah anak-anak akan memahami efek dari permainan tersebut, yang akan terlihat pada



perubahan sikap atau perilaku anak.⁷

2.3 Komunikasi Interpersonal

2.3.1 Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi diadik atau komunikasi interpersonal terdiri dari satu orang atau lebih. Hubungan primer dan hubungan koalisi adalah dua jenis kemitraan yang berbeda. Koalisi diadik, di sisi lain, adalah hubungan antara dua orang yang didirikan dari kelompok yang lebih besar yang memiliki tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan primer adalah hubungan antara dua orang, seperti komunikasi yang melibatkan lebih dari dua orang.

Selain itu menurut (Budyatna & Ganiem, 2011), Komunikasi interpersonal adalah rencana untuk mendekatkan interaksi yang jauh atau impersonal. Pada kenyataannya, interaksi tatap muka langsung meningkatkan rasa keakraban seseorang dengan individu lain.⁸

Komunikasi interpersonal meliputi komunikasi dengan anggota keluarga, terutama ayah dan ibu. Jenis komunikasi yang digunakan yaitu ketika dua orang berkomunikasi secara interpersonal, satu bertindak sebagai komunikator dan mengkomunikasikan pesan, dan yang lain bertindak sebagai komunikan dan menerima pesan. Percakapan itu intens karena bagaimana dua orang berkomunikasi satu sama lain hanya komunikan yang menjadi perhatian komunikator.

Menurut Devito pada bukunya yang terbit tahun 2011, mengirim dan

⁷ Widjaja, ilmu komunikasi pengantar studi, (jakarta: rineka cipta, 2000), hal 30-35

⁸ Budyatna Muhammad dan Leila Mona Ganiem, Teori Komunikasi antar Pribadi, (Jakarta:Prenada Media Grup, 2011).

menerima pesan dengan beberapa efek dan beberapa tanggapan langsung antara dua individu atau antara sekelompok kecil orang dikenal sebagai komunikasi antarpribadi, atau hanya komunikasi antarpribadi. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi diri, manusia memiliki sumber, pesan, saluran penerima, dan sistem umpan balik untuk berkomunikasi.

Hanya ada satu peserta dalam komunikasi interpersonal. Setiap orang adalah awal dan akhir dari sebuah pesan. Komunikasi interpersonal berdampak pada hubungan dan komunikasi dengan orang lain. Seseorang adalah sumber dari setiap pesan yang dikomunikasikan.⁹

Sedangkan pendapat dari Mulyana (2010) mengatakan bahwa komunikasi *dyadic*, yang hanya melibatkan satu atau dua orang, merupakan jenis komunikasi interpersonal yang unik. Jenis komunikasi ini memungkinkan setiap pelaku untuk segera menangkap reaksi lawan bicaranya, baik secara verbal maupun nonverbal.¹⁰

2.3.2 Klasifikasi Komunikasi Interpersonal

Menurut Irwin (1973) komunikasi interpersonal dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat), diantaranya: interaksi intim, percakapan sosial, interogasi atau pemeriksaan dan wawancara, yang mana diuraikan sebagai berikut:

1. Interaksi Intim

Komunikasi antara teman dekat, pasangan suami istri, anggota keluarga, dan beberapa individu lain yang memiliki ikatan emosional yang

⁹ Devito, Joseph A., *komunikasi antar manusia. tangerang selatan*, (Karisma Publishing Group, 2011)

¹⁰ Deddy Mulyana, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal 81

kuat inilah yang disebut dengan interaksi intim. Kekuatan hubungan mempengaruhi bagaimana orang terlibat satu sama lain. Persahabatan ini berkembang dalam organisasi melalui saluran komunikasi tidak resmi. Pertimbangkan hubungan antara dua teman dekat yang bekerja bersama tetapi juga terlibat secara pribadi dan di luar tugas dan tanggung jawab yang ditentukan.

2. Percakapan Sosial

Percakapan sosial merupakan upaya untuk membuat seseorang tersenyum melalui dialog singkat dan mendasar. Secara umum, percakapan tidak terlalu dalam. Pertumbuhan ikatan informal dalam suatu organisasi tergantung pada jenis komunikasi langsung ini. Percakapan sosial adalah diskusi di mana dua atau lebih individu berkumpul dan mendiskusikan topik di luar kelompok, seperti keluarga, olahraga, atau masalah politik.

3. Interogasi atau Pemeriksaan

Interaksi di mana satu orang meminta informasi dari orang lain atau bahkan membuat permintaan dikenal sebagai interogasi atau pemeriksaan. Misalnya, seorang pengacara yang menanyai saksi atau petugas polisi yang menanyai tersangka. Dalam perselisihan lisan, kedua belah pihak saling menuntut satu sama lain sebagai jenis pemeriksaan. Rumor benar atau palsu sering menjadi ciri perselisihan verbal. Diskusi ini sering terstruktur secara formal dan dipandu oleh sejumlah aturan. Meskipun metode komunikasi

ini tidak selalu disukai, metode ini memang ada dalam bisnis. Misalnya, jika seorang pekerja dicurigai mencuri properti perusahaan untuk penggunaan pribadi, dia akan sering ditanyai oleh atasannya untuk melihat apakah klaim itu akurat atau tidak.

4. Wawancara

Percakapan antara dua orang yang berbentuk tanya jawab disebut wawancara. Ketika seseorang mengajukan pertanyaan untuk mengumpulkan informasi, orang lain mendengarkan dengan penuh perhatian sebelum menjawab dengan jawaban yang sesuai dengan situasi atau lingkungan sampai tujuan wawancara tercapai. Misalnya, akademisi yang menjadi pembimbing akademik mewawancarai mahasiswa yang mereka bimbing untuk mengumpulkan data yang diperlukan.¹¹

2.3.3 Unsur-unsur Komunikasi Interpersonal

Menurut Alo Liliweri (2017) dalam bukunya yang berjudul “komunikasi antar personal” menjelaskan beberapa unsur-unsur komunikasi interpersonal antara lain:¹²

1. Sumber

Dalam komunikasi interpersonal, sumber atau inisiator adalah lokasi asal informasi atau individu yang menjadi sumber atau produsen pesan.

¹¹ Irwin Altman dan Dalmas A Taylor, *Social Penetration: The Development of Interpersonal Relationship*, Holt, Rinehart & Winston, New York, 1973. Hal 181-183

¹² Alo Liliweri, *Komunikasi Antar Personal*, (Jakarta: Grasindo, 2017), hal 65-72

Dalam pengertian yang berbeda, seseorang yang berpartisipasi dalam komunikasi interpersonal berfungsi sebagai sumber dan penerima pesan. Karena dia yang memprakarsai pesan dan karena dia juga merupakan target, dia disebut sebagai sumber dan penerima pesan. Peran pengirim dan penerima bergantian, hadir pada saat yang sama, dan hadir terus menerus. Secara umum, pengirim komunikasi memiliki kemampuan untuk memahami pesan serta gagasan yang harus dikomunikasikan.

2. *Encoding*

Merupakan suatu cara untuk menuangkan pesan ke dalam suatu bentuk yang dapat disampaikan sehingga penerima dapat memahaminya secara utuh, benar, dan tepat. Dalam arti yang berbeda, ini adalah prosedur di manasumber mengubah makna pesan ke dalam bahasa atau gaya yang tepat sehingga penerima dapat memahaminya.

3. Pesan

Pesan adalah sesuatu yang ingin disampaikan oleh sumber kepada penerima, seperti ide, pemikiran, atau emosi. Kata dan frasa berfungsi sebagai simbol yang dapat menyampaikan gagasan melalui bahasa tubuh, kontak mata, nada suara, dan ekspresi wajah. Niat disampaikan melalui simbol verbal dan nonverbal sebagai pesan. Kata, kalimat, dan frasa semuanya merupakan bentuk komunikasi verbal yang valid. Sementara paralinguistik, atau ekspresi verbal yang dicampur dengan vokalisasi,

adalah bentuk lain dari komunikasi nonverbal, komunikasi prosodik mengacu pada pesan yang ditransmisikan melalui intonasi dan ritme, komunikasi kinesik mengacu pada isyarat nonverbal seperti bahasa tubuh, kontak mata, atau postur, fitur berdiri, pesan yang disampaikan melalui tampilan pengirim.

4. Saluran

Transfer pesan dari sumber ke penerima, dari satu lokasi ke lokasi lain, dan dari satu orang ke orang lain dilakukan melalui saluran. Yang lain berpendapat bahwa media atau saluran adalah pemancar. Frasa ini didasarkan pada desain oleh Shannon & Weaver. Saat berbicara dengan seseorang secara tatap muka, saluran dibuat terlihat melalui mulut (suara) dan bahasa tubuh (gerakan).

5. *Decoding*

Decoding, atau interpretasi penerima terhadap pesan untuk menyampaikan maksud yang dimaksudkan pengirim, adalah proses yang dilalui penerima untuk mengkomunikasikan pesan sesuai dengan apa yang telah diterimanya.

6. Penerima

Setiap orang yang mengambil bagian dalam menerima pesan mengenai barang atau kejadian tertentu yang dirasakan atau ditafsirkan oleh

pengirim dengan cara yang sesuai dengan pesan yang dimaksudkan oleh pengirim disebut sebagai penerima.

7. Gangguan

Ada berbagai macam interferensi, yang merupakan hambatan komunikasi antara pemancar dan penerima, yaitu:

a. Gangguan internal

Kelelahan, kemampuan berbicara atau mendengarkan yang buruk, kurangnya minat pada pesan, kurangnya minat pada isi pesan, kurangnya minat pada isi pesan, kurangnya minat pada pesan, kurangnya minat pada isi pesan.

b. Gangguan eksternal

Kebisingan, gangguan lingkungan, internet yang tidak dapat diandalkan, koneksi telepon yang buruk, tidak ada sinyal, dan penggunaan istilah teknis pengirim yang berlebihan.

8. Umpan balik

Umpan balik adalah reaksi penerima atau pengakuan pesan komunikator. Hanya jika penerima bereaksi terhadap pesan, pertukaran pesan dapat dilakukan. Selain kata-kata vokal, sebagian besar umpan balik disampaikan oleh bahasa tubuh, seperti mengerutkan kening dan

mengangkat kelopak mata.

9. Konteks

Ada beberapa jenis konteks komunikasi, yakni:

1. *Relational context*

Diharapkan tingkat hubungan antara pengirim dan penerima akan berdampak pada bagaimana komunikasi diterima.

2. *Situational context*

Menjelaskan konteks psikologis untuk komunikasi. Misalnya, komunikasi antarpribadi berbeda antara rumah dan kafe.

3. *Environmental context*

Jelaskan latar tempat kita berinteraksi. *Setting* lingkungan digambarkan melalui contoh aksesoris ruangan, lokasi, tingkat gangguan, suhu, dan waktu.

4. *Physical context*

Misalnya gangguan eksternal yang mengganggu penyampaian pesan, pencahayaan ruangan, atau warna ruangan.

5. *Psychological context*

Suasana yang memiliki dampak psikologis pada komunikasi.



contoh kebutuhan dan keinginan, stres atau kecemasan, daya tarik, nilai, dan kepribadian.

6. *Social context*

Situasi dengan saudara kandung, orang tua, teman akrab, dan musuh dapat mengungkap ciri-ciri kepribadian komunikator.

7. *Historical context*

Membahas peristiwa sejarah yang mempengaruhi komunikasi di masa lalu dan bagaimana berinteraksi dengan orang-orang dari ras, agama, atau etnis tertentu sebagai manajer atau pejabat.

8. *Cultural context*

Termasuk faktor budaya dalam komunikasi, seperti variasi latar belakang ras dan etnis, praktik keagamaan, kebiasaan di tempat kerja, dan peran gender.



2.3.4 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal antara komunikator dan komunikan dalam kehidupan manusia melibatkan tujuan yang harus dicapai dan diterima. Akibatnya, tujuan komunikasi itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan kontak interpersonal. Berikut penjelasan Arni Muhammad (2005) tentang fungsi komunikasi interpersonal:

1. Menemukan diri sendiri,
2. Menemukan dunia luar,
3. Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti,
4. Berubah sikap dan tingkah laku¹³

Ketika empati, pandangan positif, keterbukaan timbal balik, dan sikap saling percaya hadir, koneksi antarpribadi akan berkembang. Ketika isi pesan dipahami tetapi hubungan antara komunikannya tegang, komunikasi gagal. Selain itu, Bovee dan Thilldan yang dikutip dan diterjemahkan oleh Djoko Purwanto (2006) menyatakan bahwa komunikasi antarpribadi harus bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan, antara lain:

1. Menyampaikan informasi,
2. Berbagi pengalaman,
3. Menumbuhkan simpati,
4. Melakukan kerjasama,
5. Menceritakan kekecewaan,
6. Menumbuhkan motivasi¹⁴

2.3.5 Aspek-aspek Komunikasi Interpersonal

Menurut Wiryanto pada bukunya yang berjudul “komunikasi dan hubungan masyarakat” (2006), menunjukkan bahwa memahami faktor-faktor yang harus

¹³ Arni Muhammad, Komunikasi Organisasi, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 165-167

¹⁴ Djoko Purwanto, Komunikasi Antar Pribadi, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 22-23

diperhatikan agar orang dapat memahami dan memahami satu sama lain saat berkomunikasi diantisipasi dalam proses komunikasi antarpribadi. Aspek-aspek yang harus diperhatikan oleh pelaku komunikasi interpersonal agar komunikasi interpersonal terjalin secara efektif adalah:

1. Keterbukaan

Keinginan untuk menjadi rentan untuk berkomunikasi dengan orang lain dapat dilihat sebagai keterbukaan dalam komunikasi interpersonal.

2. Empati

Tujuan dari empati adalah untuk membantu kedua belah pihak memahami satu sama lain dengan berusaha untuk mengalami perasaan orang lain.

3. Dukungan

Umumnya berbentuk pujian atau penghargaan, dan terdiri dari perilaku yang diharapkan.

4. Sikap positif

Kapasitas untuk menghormati diri sendiri dan orang lain mungkin dianggap memiliki sikap positif. Menghargai kepentingan orang lain dan mengakui upaya mereka untuk mendorong orang lain adalah komponen penting untuk memiliki sikap yang baik.

5. Kesetaraan

Hal ini menunjukkan bahwa nilai pengakuan kedua belah pihak atas pesan tersebut adalah sama. Selain itu, ada pemahaman bawah sadar bahwa masing-masing pihak sama pentingnya dan berguna dan memiliki sesuatu yang signifikan untuk dikatakan. Percakapan akan sebanding, yang akan meningkatkan lingkungan dan membuatnya lebih nyaman dan akrab.¹⁵

2.3.6 Bentuk dan Pola Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan buku yang berjudul “Komunikasi Organisasi” (2005) dari Arni Muhammad, dijelaskan bahwa bentuk- bentuk komunikasi interpersonal ialah sebagai berikut:

1. Dialog

Komunikasi interpersonal yang menunjukkan adanya interaksi adalah dialog. Orang-orang yang berpartisipasi dalam jenis komunikasi ini melayani dua tujuan. Setiap orang bergantian antara berbicara dan mendengarkan. Tampaknya para pelaku komunikasi berusaha saling memahami dan berempati saat melakukan komunikasi dialogis.

2. Interaksi intim

Komunikasi antara teman dekat, pasangan menikah, anggota keluarga, dan orang lain dengan siapa mereka berbagi ikatan emosional yang mendalam semuanya dianggap pertemuan intim. Tingkat interaksi

¹⁵ Wiryanto, Komunikasi dan Hubungan Masyarakat. (Yogyakarta : Bumi Aksara, 2006), hal. 36

tergantung pada seberapa kuat hubungan tersebut. Persahabatan ini berkembang di dalam perusahaan melalui saluran komunikasi tidak resmi. Misalnya, persahabatan antara dua rekan kerja yang rukun dan berinteraksi secara pribadi dapat melampaui lingkup tugas dan tanggung jawab resmi mereka.

3. Evaluasi

Evaluasi adalah proses menilai dan memperhitungkan sesuatu. Menurut Nurkencana, evaluasi adalah suatu tugas yang dilakukan sehubungan dengan tata cara penetapan nilai suatu barang. Dalam evaluasi ini, terjadi pertukaran tanya jawab antara dua orang, seperti halnya dalam wawancara, dimana pertukaran tersebut berbentuk tanya jawab. Yang satu mencari informasi dengan mengajukan pertanyaan, sementara yang lain memperhatikan dan merespon dengan respon yang diinginkan.¹⁶

Menurut Yusuf (2000), terdapat tiga pola komunikasi interpersonal didalam hubungan orang tua dengan anak, yaitu:

1. *Authoritarian* (Cenderung bersikap bermusuhan)

Dalam jenis hubungan ini, penerimaan orang tua rendah tetapi kontrol orang tua kuat. Orang tua bersifat mendominasi (mewajibkan / memerintahkan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi), kaku (keras), emosional, dan suka menghukum secara fisik jika menolak.

¹⁶ Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara,2005),hlm.160

Sedangkan anak kurang memiliki orientasi masa depan yang jelas tidak bersahabat, mudah terhina, penakut, depresi, mudah terombang-ambing, khawatir, serta murung dan sedih..

2. *Permissive* (Cenderung berperilaku bebas)

Dalam skenario ini, penerimaan orang tua kuat tetapi kontrol orang tua minimal, memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dorongan atau keinginan mereka. Anak muda memiliki prestasi yang rendah, impulsif dan kekerasan, kurang percaya diri, suka mendominasi orang lain, dan tidak memiliki jalan hidup yang jelas.

3. *Authoritative* (Cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan)

Ketika orang tua menanggapi kebutuhan anak-anak mereka, mendorong mereka untuk menyuarakan pemikiran mereka atau mengajukan pertanyaan, dan menjelaskan konsekuensi dari perilaku mereka, penerimaan dan kontrol orang tua tinggi dalam situasi ini. Anak-anak, di sisi lain, mudah bergaul, percaya diri, mampu mengatur diri sendiri (pengendalian diri), sopan, suka bekerja sama, memiliki tingkat minat yang tinggi, telah menetapkan tujuan dan jalan hidup, dan berorientasi pada pencapaian.¹⁷

¹⁷ Yusuf, Syamsu, 2000. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, Bandung: Remaja Rosdakarya.

2.3.7 Faktor-faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal

Akan selalu ada hambatan dalam komunikasi yang dapat mencegah segala sesuatunya berjalan sesuai rencana. Oleh karena itu, penerima komunikasi tidak dapat menerima dan memahami informasi dan pesan dengan baik dan efektif.

Komunikasi yang tidak efektif disebabkan oleh:

1. Pengaruh status

Kesenjangan status sering membuat komunikasi menjadi sulit. Seorang hamba dengan majikannya, seorang anak dengan orang tuanya, dan sebagainya adalah beberapa contoh. Secara umum, mereka yang berstatus lebih rendah tunduk dan mematuhi mereka yang berstatus lebih tinggi. Karena itu, mereka yang berstatus lebih rendah merasa sulit atau takut untuk mengungkapkan gagasan mereka karena takut menyinggung perasaan mereka yang berstatus lebih tinggi.

2. Gangguan pada media yang digunakan

Ketika kita menggunakan media untuk mempromosikan komunikasi, ini terjadi. Salah satunya berbicara di telepon atau perangkat seluler dengan seseorang yang jauh dari kita. Komunikasi akhirnya terhambat saat menggunakan telepon karena koneksi bisa sporadis, menyebabkan panggilan telepon terputus atau pesan singkat tidak terjawab, dan lain-lain.

3. Tidak ada tanggapan dari lawan bicara

Ketika orang lain tidak bereaksi atau tidak bereaksi terhadap pesan yang kita sampaikan, komunikasi satu arah bisa terjadi. Misalnya, ketika orang tua memberikan instruksi atau pesan kepada anak, tetapi anak tidak mematuhi dan tidak menindaklanjuti pesan tersebut, komunikasi antara kedua belah pihak terhambat dan tidak berjalan dengan lancar.

4. Gangguan semantik

Gangguan ini diakibatkan oleh kesalahan kita dalam pengucapan atau penulisan, yang mengarah pada kesalahpahaman atau salah tafsir, yang pada akhirnya mengakibatkan pemahaman yang tidak tepat dari pesan yang diberikan. Misalnya, ketika kita menyebut atau menulis "kelapa", tetapi yang sebenarnya dikomunikasikan adalah "kepala", "kenyataan dengan realisasi", dan seterusnya.

2.4 Game Online

Game online adalah bentuk hiburan yang memberi pemain rasa kepuasan. Semua orang dapat memainkan game online yang sama pada waktu yang bersamaan. *Game online* adalah kompetisi di mana pemain saling bersaing untuk menyelesaikan misi, oleh karena itu pemain harus bersaing untuk mempertahankan diri dan mengecoh lawannya.

Anak-anak, remaja, dan orang dewasa semua suka bermain *game online*. *Game online*, berbeda dengan *game offline* dan permainan tradisional lainnya,

saat ini menjadi pilihan utama anak-anak untuk bersenang-senang. Grafik *game online* yang cukup menarik dan beragam membuat masyarakat khususnya anak-anak semakin tertarik untuk memainkan *game* tersebut.

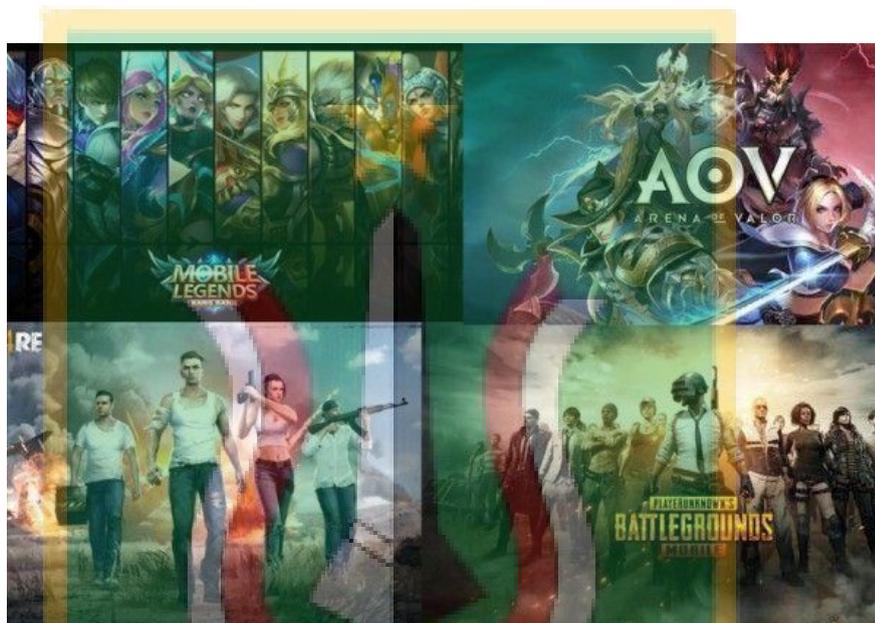
Game online ini mengadu pemain lebih dari sekedar komputer, berbeda dengan *game offline* seperti *Play Station* dan *game offline* lainnya. Namun, siapa pun yang memiliki akses internet dapat berpartisipasi dalam *game online*. Setiap pemain bersaing dengan pemain lain dalam *game online*, sehingga mereka tidak hanya melawan komputer tetapi juga individu nyata di dunia maya.

Dia akan memilih karakter itu untuk bersaing dengan orang lain. Setiap *gamer* menggunakan karakter yang berbeda, dan pemain dapat memilih salah satu yang ingin mereka gunakan. Sebagian kecil pemain pria memilih karakter wanita untuk menjadi saingan utama mereka. Karena kekhasan *game online* ini, mereka yang sering memainkannya berisiko mengalami kecanduan.

Kemudian, jika menang, mereka tidak akan puas dan ingin memenangkan permainan berikutnya, melawan rasa penasaran yang menyebabkan mereka kalah dalam permainan. Banyak biaya yang harus dikeluarkan saat bermain *game online* karena memiliki amunisi lebih diperlukan untuk membangun karakter yang kuat. Seringkali, banyak pemain membayar tunai untuk membeli amunisi menggunakan kupon yang diperoleh dari penyedia layanan *game online*.

Anak-anak juga bisa kecanduan *game online* ini karena menampilkan visual animasi dan musik yang dikemas dengan menarik yang membuat setiap *game* lebih menarik bagi anak-anak. Jika orang tuanya tidak secara langsung memantau permainan internet ini, maka akan berdampak negatif.

Game online ini membuat anak-anak lupa bahwa mereka memiliki hal lain untuk dilakukan, dan jika orang tua tidak memantaunya, itu akan membuat pemain merasa malas karena mereka terlalu sibuk menghabiskan waktu berjam-jam bermain *game online*, yang membuat mereka lelah dan tidak termotivasi untuk melakukan hal lain.



Gambar 2.2

Game Online

2.5 Orang Tua

2.5.1 Pengertian Peran Orang Tua

Orang tua terdiri dari ayah dan ibu. Orang tua sangat penting dalam pengaturan pendidikan resmi dan informal untuk membimbing dan membantu anak-anak mereka. Tindakan orang tua dapat berdampak pada seberapa baik anak berkembang secara kognitif, praktis, dan psikomotorik.

Dalam bukunya Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan

Konflik dalam Keluarga, Lestari juga menegaskan bahwa perilaku orang tua adalah cara orang tua mengungkapkan pandangannya tentang kewajiban yang terkait dengan membesarkan anak.¹⁸

Menurut penegasan ini, peran orang tua adalah pendekatan yang digunakan oleh orang tua atau anggota keluarga lainnya dalam mengasuh, mendidik, menjaga, dan mempersiapkan anak untuk interaksi sosial. Dari segi perkembangan kognitif, efektif, dan psikomotor 10 anak, peran orang tua sangat penting. Selain itu, orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam keluarga.

2.5.2. Peran Orang Tua dalam Keluarga

Dalam sebuah lingkup keluarga peran orang tua sangat lah penting kepada tumbuh kembang anak. Keluarga adalah sebuah wadah yang pertama kali anak jumpai dan sebuah lingkungan keluarga akan mempengaruhi sikap anak enatah itu baik ataupun buruk tergantung dari bagaimana orang tua tersebut mendidik seorang anak.

Abdul hadi mengungkapkan bahwa keluarga adalah ikatan pria dan wanita menurut aturan & undang-undang perkawinan yg absah dan pondasi primer pada pendidikan.¹⁹

Berdasarkan yang dijelaskan oleh hadi penulis memiliki kesimpulan bahwa keluarga adalah tempat terbaik untuk melakukan pendidikan, pada keluarga akan

¹⁸ Sri Lestari, Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga, (Jakarta:Kencana, 2012). Hal 153

¹⁹ Abdul Hadi, e-Journal, Nilai-Nilai Pendidikan Keluarga Dalam UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. 2002 Tentang Perlindungan Anak. An-Nisa. (Online), IX (2) : 101-121, (<http://e-jurnal.stainwatampone.ac.id/index.php/an-nisa/article/viewFile/189/183>) diakses pada 10 Juni 2022

terjadi sebuah hubungan pendidikan pertama. Keluarga terdiri berdasarkan ayah, bunda dan anak. Setiap anggota keluarga mempunyai peranan masing-masing.

Abdul hadi juga menjelaskan bahwa keluarga memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Sosialisasi anak

Keluarga adalah ruang untuk menciptakan karakteristik kepribadian pada anak dan menghasilkan anak menjadi anggotamasyarakat yang baik.

2. Fungsi Afeksi

Keluarga adalah ruang terjadinya sebuah komunikasi sosial yang penuh dengan kasih sayang dan kenyamanan.

3. Fungsi Edukatif

Keluarga adalah ruang pendidikan yang sangat awal dalam hidup seorang anak.

4. Fungsi Religius

Orang tua memiliki wewenang untuk memperkenalkan, membina dan mengenalkan anak terhadap nilai – nilai agama.

5. Fungsi Protektif

Fungsi adanya keluarga yaitu terhadap perawatan, pemeliharaan dan melindungi fisik anak maupun hubungan sosialnya.



6. Fungsi Rekreatif

Keluarga adalah ruang yang dapat memberikan ketenangan, kegembiraan, dan melepas lelah.²⁰

2.6 Anak

2.6.1 Pengertian Anak

Anak adalah generasi kedua dari pasangan laki-laki dan perempuan, menurut bahasa. Anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki harkat dan martabat sebagai manusia yang sempurna, sesuai dengan pembukaan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak..²¹

Generasi muda memiliki kualitas dan karakteristik unik yang mengikuti tujuan perjuangan bangsa, berperan strategis, dan menjamin keberlangsungan eksistensi bangsa di masa depan. Anak-anak juga memiliki teman dan kesempatan. Oleh karena itu, agar semua anak dapat memenuhi kewajiban- kewajiban ini, penting bagi mereka untuk memiliki kesempatan seluas-luasnya untuk perkembangan fisik, mental, dan sosial yang terbaik, bahwa mereka sepenuhnya menggunakan hak-hak hukum mereka, dan bahwa mereka semua diperlakukan sama.²²

2.6.2 Hak-hak Anak

Hak-hak anak, kemampuan mereka untuk hidup dan tumbuh, partisipasi

²⁰ Ibid, hal 7-9

²¹ M. Nasir Djamil, Anak Bukan Untuk Dihukum,(Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hlm.8

²² Ibid, hlm 8

mereka dalam kegiatan yang mendorong perkembangan mereka, penghormatan terhadap martabat kemanusiaan mereka, dan perlindungan dari pelecehan dan diskriminasi, semuanya dilindungi oleh perlindungan anak..²³

Anak merupakan kelompok rentan yang hak-haknya harus dijunjung tinggi. Manusia diakui sebagai penjaga hak-hak kodrati, beberapa di antaranya adalah kebebasan yang tidak dapat dicabut yang membutuhkan perlindungan universal. Anak-anak juga memiliki hak-hak ini, namun karena keterbatasan perkembangan mereka sebagai anak-anak, mereka juga memiliki hak tambahan karena kebutuhan khusus mereka. Dengan pembatasan ini, dunia telah memahami betapa pentingnya melindungi hak-hak anak untuk meningkatkan nasib umat manusia..²⁴

Seorang anak dapat menangani segala sesuatunya sendiri karena pengetahuan dan pengalamannya yang terbatas, terutama dalam hal menggunakan hak-haknya. Orang tua khususnya memainkan peran penting dalam memastikan bahwa hak-hak anak ditegakkan..²⁵

Sementara itu, pada hakikatnya anak di Indonesia pada umumnya di tentukan berdasarkan pada pasal 4 sampai dengan pasal 18 UU No.35 Tahun 2014 tentang perlindungan anak, antara lain:

1. Setiap anak memiliki metode unik untuk bertahan hidup, berkembang, dan berpartisipasi dalam masyarakat dengan cara yang sesuai dengan hak asasi dan martabat mereka, termasuk dilindungi dari dunia kekerasan dan prasangka dari orang-orang di sekitar mereka,

²³ Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002, Pasal 1 Ayat 2

²⁴ Solehuddin, *Op. Cit.*, hlm 5

²⁵ M. Nasir Djamil, *Anak Bukan Untuk Dihukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hlm 12

2. Semua anak memiliki hak atas suatu nama sebagai sebuah tanda pengenal diridan status kewarganegaraan,
3. Semua anak memiliki haknya untuk melakukan ibadah menurut agamanya, berpikir dengan berkreasi sesuai dengan tingkat kecerdasan dan usianya. Dilakukan dengan bimbingan kedua orang tua,
4. Semua anak memiliki hak untuk dapat mengetahui kehidupan orang tuanya sebelum anaknya lahir kedunia,
5. Semua anak berhak mendapat sebuah pelayanan yang disediakan oleh orang tua,
6. Semua anak berhak mendapatkan penddikan yang baik,
7. Anak yang memiliki kekurangan pada fisik berhak mendapatkan pelayanan khusus yang baik dari kedua orang tuanya,
8. Semua anak berhak didengarkan pendapatnya,
9. Setiap anak berhak untuk mendapatkan waktu luang, untuk berkomunikasi dengan orang yang seumuran dan bermain dengan mereka,
10. Semua anak yang mendapatkan kekurangan pada fisiknya harus mendapatkankesejahteraan sosial dan rehabilitas.

2.7 Psikologi Perkembangan Anak

Psikologi perkembangan lebih mendalam pada masing-masing tahap ini karena manusia melalui berbagai tahap. Tahap psikologis perkembangan anak adalah tahap yang paling banyak mendapat perhatian. Ilmu psikologi perkembangan anak terbatas untuk mengkaji secara mendalam segi-segi

perkembangan anak.

Psikologi perkembangan anak menawarkan kerangka kerja untuk mengidentifikasi dan memahami anak-anak serta perawatan yang tepat yang mempertimbangkan keadaan setiap anak. Ada beberapa aspek psikologi perkembangan, termasuk aspek kognitif.²⁶

Salah satu area atau domain psikologis yang terkait dengan pembelajaran, pemikiran, pemahaman, pertimbangan, dan pemrosesan informasi anak adalah yang satu ini. Tahun-tahun sekolah dasar, atau masa kanak-kanak, berlangsung dari usia 8 hingga 10 tahun. Menurut Jean Piaget, ada empat tahap dalam perkembangan kognitif anak; (Agus Sujanto, 1996).²⁷

1. Tahap perkembangan sensorik-motorik, yaitu pematangan korteks serebral antara usia 0 dan 2 tahun,
2. Tahap *pre-operational*, yaitu perkembangan wilayah kognitif yang terjadi pada usia 2 sampai 7 tahun,
3. Tahap *concrete-operational* ini terjadi pada usia 7 sampai 11 tahun.

Tahap operasional konkret mencakup anak-anak berusia antara 8 dan 10 tahun, ketika mereka mulai menunjukkan banyak pekerjaan, pemilahan barang, dan beberapa aturan. Anak-anak juga mulai suka bermain game dengan aturan pada usia ini. Fungsi kognitif dan emosional adalah dua tujuan dasar dari sebuah permainan.

Dari segi kemampuan membangun kompetensi dan keterampilan, permainan mendukung perkembangan kognitif anak, sedangkan dari segi

²⁶ Nuryanti, Lusi. (2008). Psikologi Anak. Jakarta: PT Indeks

²⁷ Sujanto, Agus. (1996). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rineka Cipta

kemampuan mengelola rasa takut dan mengekspresikan emosi yang tertekan, permainan mendukung perkembangan emosi anak. (Jahja, 2011).²⁸

Anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 8 hingga 10 tahun. Tugas yang paling penting bagi mereka adalah belajar, disusul dengan bermain. Kebanyakan anak pada usia tersebut lebih memilih bermain daripada belajar karena mereka menganggap belajar adalah hobi yang membosankan. Oleh karena itu seorang anak perlu mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya selama tumbuh kembangnya. Orang tua harus memainkan peran ini karena anak-anak di bawah usia 10 tahun tidak dapat membedakan antara aspek baik dan buruk dari kegiatan yang mereka lakukan.

1. Pengasuhan Otoratif

Orang tua yang sangat keras dengan anak-anak mereka mengawasi mereka, tetapi orang tua ini menghargai pemikiran anak-anak mereka dan melibatkan mereka dalam semua keputusan keluarga.

2. Pengasuhan Otoriter

Orang tua mengawasi anak-anak mereka dengan membatasi ruang mereka dan mengharuskan mereka untuk mengikuti instruksi mereka.

3. Pengasuhan Permisif

Pengawasan semacam ini dipisahkan menjadi dua kategori: pola asuh memanjakan permisif, di mana orang tua secara aktif terlibat dalam

²⁸ Jahja, Yudrik. 2011. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Prenada Media

kehidupan anak-anak mereka dengan memberlakukan beberapa batasan atau aturan, dan pola asuh bebas, di mana orang tua membiarkan anak-anak mereka melakukan apa pun yang mereka inginkan. Tipe kedua adalah ketidakpedulian yang permisif. Dalam tipe ini, orangtua tidak menetapkan batasan untuk anak-anak mereka dan tidak tertarik dengan kehidupan mereka. Akibatnya, anak-anak dalam tipe ini memiliki harga diri yang lebih rendah. (Jahja, 2011). Anak-anak akan merasa lebih nyaman jika dekat dengan orang tuanya karena mereka bermain game internet.

