

**PERAN KOMUNIKASI KELUARGA DALAM
MEMBERANTAS KECANDUAN GAME ONLINE PADA
REMAJA
(Studi di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun
Kabupaten Gayo Lues)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

SISKA PUTRI

NIM. 200401045

Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH/ 2024

**PERAN KOMUNIKASI KELUARGA DALAM MEMBERANTAS
KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA**

**(Studi di Gampong Telege Jernih, Kecamatan Terangun
Kabupaten Gayo Lues)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN AR-Raniry
Darusalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Ilmu Dakwah Jurusan Komunikasi dan Penyiaran
Islam**

Oleh:

**Siska Putri
NIM. 200401045**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dr. Ade Irma, B.H.Sc.MA
NIP:197309212000032004**

**UIN
AR - RANIRY**

**Fajri Chairawati, S.Pd.I., M.A
NIP:197903302003122002**

SKRIPSI

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Diajukan Oleh:

Siska Putri

NIM. 200401045

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 21 Agustus 2024 M

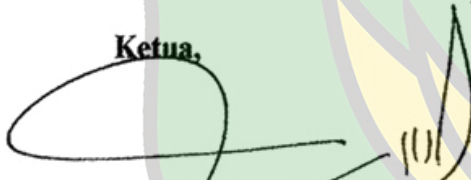
16 Safar 1446 H

di

Darussalam - Banda Aceh

Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,



Dr. Ade Irma, B.H.Sc. MA
NIP: 197309212000032004

Sekretaris,



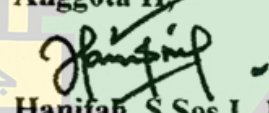
Faiyri Chairawati, S.Pd.I., M.A
NIP: 197903302003122002

Anggota I,



Azman, S.Sos.I., M.I.Kom.
NIP: 198307132015031004

Anggota II,



Hanifah, S.Sos.I., M.Ag.
NIP: 199009202019032015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry



Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd.
NIP: 196412101984122001



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Siska Putri

NIM : 200401045

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika di kemudian hari ada tuntunan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 27 Agustus 2024
Yang Menyatakan,



Siska Putri
200401045

ABSTRAK

Nama :Siska Putri
NIM :200401045
Prodi :Komunikasi Penyiaran Islam
Judul Skripsi :Peran Komunikasi Keluarga Dalam Memberantas Kecanduan Game online Pada Remaja (Studi di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues)
Jur/Fak :Komunikasi dan Penyiaran Islam/Dakwah dan Komunikasi

Kecanduan game online telah menjadi masalah yang signifikan di kalangan remaja, dengan dampak negatif terhadap perkembangan sosial, akademik, dan emosional mereka. Komunikasi keluarga, sebagai faktor utama dalam pengasuhan, diharapkan dapat memainkan peran krusial dalam mengatasi tantangan ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam dan observasi untuk mengumpulkan data dari keluarga yang memiliki remaja. Temuan penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang terbuka, dukungan emosional, dan keterlibatan aktif orang tua dalam aktivitas digital anak-anak mereka dapat secara efektif mengurangi risiko kecanduan. Selain itu, strategi komunikasi yang melibatkan diskusi tentang batasan waktu bermain game, pemantauan konten, dan pengembangan alternatif kegiatan produktif juga terbukti efektif. Hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya peran komunikasi keluarga sebagai upaya pencegahan dan memberikan rekomendasi bagi orang tua dan pendidik untuk memperkuat komunikasi dalam keluarga sebagai bagian dari strategi pencegahan kecanduan game online pada remaja.

Kata Kunci: *komunikasi keluarga, Kecanduan Game Online, Pencegahan, Remaja, pengasuhan, dukungan emosional, strategi komunikasi.*

KATA PENGANTAR



Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, atas rahmat dan pertolongan-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Peran Komunikasi Keluarga Dalam Memberantas Kecanduan Game Online Pada Remaja (Studi di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues)”** Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah menjadi teladan bagi umat Islam dan rahmat bagi seluruh alam.

Penulis menyusun skripsi ini dengan maksud dan tujuan untuk memenuhi tugas akhir dan melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpabantuan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaannya.

Skripsi ini merupakan kewajiban yang harus penulis selesaikan dalam rangka memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry. Dalam rangka melengkapi tugas-tugas penelitian skripsi ini, penulis banyak memperoleh

bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dimana pada kesempatan ini penulis menyampaikan ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Teristimewa penulis persembahkan skripsi ini kepada ibunda tercinta Jasmani dan ayahanda tercinta Saman yang selalu memberikan kasih sayang, mendo'akan, menasihati, serta memberikan pengorbanan yang tiada terhingga kepada penulis. Tanpa do'a dan dukungan dari kalian penulis tidak akan bisa mencapai tahap ini, kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah yang penulis ambil. Semoga atas yang penulis capai ini dapat membanggakan kalian dan menjadi awal pencapaian-pencapaian penulis berikutnya yang bisa penulis persembahkan di masa depan. Juga kedua kakak Penulis Lismawati, S.T dan Maini, S.Keb serta adik penulis Syahadat alhafis yang selalu memberikan semangat selama penulis mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan pendidikan. Terimakasih banyak penulis ucapkan, atas do'a dan dukungannya.
2. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan yang sangat berharga kepada penulis untuk menuntut ilmu di kampus biru ini
3. Ibu Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Bapak Dr. Mahmuddin Wakil Dekan I, Bapak Fairus, S.Ag., M.A. Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Sabirin dan Wakil Dekan III.

4. Syahril Furqany, M.I.Kom dan Hanifah S.Sos., M.Ag. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Ar Raniry Banda Aceh.
5. Dr. Ade Irma, B.H.Sc.MAdan Fajri Chairawati, S.Pd,I., M.A selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberikan masukan dan arahan dalam pembuatan serta penyelesaian skripsi ini.
6. Azman, S.Sos.I., M.I.Kom. dan Hanifah, S.Sos.I., M.Ag. selaku penguji I dan penguji II yang telah meluangkan waktu dan perhatian yang telah diberikan dalam proses ujian skripsi penulis. Masukan dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat berarti bagi penulis dalam bidang ini.
7. Seluruh dosen, dan teknisi akademika Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
8. Terimakasih kepada teman seperjuangan angkatan tahun 2020 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Banda Aceh, 16 Agustus 2024

Penulis,

Siska Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Maslah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Defenisi Operasional.....	8
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN TEORITIS	13
A. Kajian Terdahulu.....	13
B. Konsep Peran	16
C. Konsep Komunikasi Keluarga	25
D. Manfaat dan Tujuan Komunikasi Keluarga	38
E. Game Online	42
F. Pandangan Islam tentang Game Online	47
G. Konsep Remaja	48
H. Teori Yang Digunakan.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	52
B. Subjek dan Objek Penelitian	52

C. Lokasi Penelitian.....	53
D. Informan Penelitian.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
F. Teknik Analisis Data.....	55
G. Teknik Keabsahan Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	57
A. Profil Gampong.....	57
B. Hasil Penelitian.....	58
1. Peran Komunikasi Keluarga Dalam Memberantas Kecanduan Game Online Pada Remaj.....	58
2. Kendala Dalam Memberantas Kecanduan Game Online.....	59
C. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan remaja. Namun, fenomena ini juga membawa tantangan besar berupa risiko kecanduan game yang dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja, termasuk kesehatan mental, akademik, dan hubungan sosial mereka. Kecanduan game online sering kali berhubungan dengan penurunan kualitas hidup dan kesejahteraan remaja, yang memerlukan perhatian khusus dari berbagai pihak, termasuk keluarga.

Keluarga, sebagai unit sosial pertama dan terdekat dengan remaja, memainkan peran krusial dalam membentuk perilaku dan pola pikir mereka. Dalam konteks pencegahan kecanduan game online, komunikasi keluarga menjadi salah satu aspek yang sangat penting dan strategis. Komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak dapat membangun kepercayaan, membuka saluran diskusi tentang penggunaan media digital, dan menetapkan batasan yang sehat.

Namun, banyak orang tua yang menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif mengenai penggunaan game online dengan anak-anak mereka. Kurangnya pengetahuan tentang bagaimana mengatur waktu bermain game, kekurangan strategi dalam mengelola interaksi digital, dan

keterbatasan dalam memahami dinamika dunia game online sering kali mengakibatkan komunikasi yang tidak produktif. Ini dapat menyebabkan ketegangan dan konflik, serta mengurangi kemungkinan intervensi yang efektif dalam mencegah kecanduan.

Menurut ligagame Indonesia, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia online*. *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action, sport*, maupun RPG (*role playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Seiring berjalannya waktu, game online terus berinovasi dan semakin digemari oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Kepopuleran game online ini membuat sebagian besar orang ketagihan dan ketergantungan sehingga dapat menimbulkan dampak negatif yang sangat berbahaya¹

Fenomena kecanduan game online juga dirasakan oleh remaja di Gampong Telege Jernih, Kecamatan Terangun, Kabupaten Gayo Lues. Kehadiran game online ini memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pribadi remaja di Gampong Telege Jernih, Kecamatan Terangun, Kabupaten Gayo Lues. Kepribadian pemuda desa Telege Jernih cenderung tertutup, enggan dan malas untuk berpartisipasi dan mengikuti segala kegiatan yang diselenggarakan, misalnya ketika ada kegiatan gotong royong bersama, pertemuan taklim, perayaan hari besar umat Islam, kegiatan tahunan yang diadakan di TPA setiap

¹ Andri Arif Kustiawan, Andy Widya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur : CV AE Media Grafika, 2018), hlm. 5-7.

saat sebelum puasa. dan aktivitas lainnya. , sangat sedikit remaja yang aktif dan berpartisipasi dalam menyukseskan kegiatan tersebut meskipun mereka berulang kali diingatkan akan hal tersebut. Remaja di desa telege jernih juga menjadi pribadi yang sulit diatur, kasar terhadap orang tua, malas, suka bertengkar, suka berbohong, boros, terlambat bangun, mudah gelisah, suka begadang, dan keras kepala. Tindakan tersebut merupakan dampak negatif dari kecenderungan bermain game online tanpa kontrol waktu yang tepat setiap harinya. Adapun data pecandu game online yang peneliti temukan sebanyak Dua Belas (12) orang.

Di sekolah, remaja yang kecanduan game online sering melakukan hal-hal yang merugikan diri sendiri dan orang lain, seperti bolos sekolah, bermain game sambil belajar, melecehkan teman sekolah, berkelahi dengan teman sekolah, sering terlambat ke sekolah, dan sulit berkonsentrasi dan bahkan ada yang berhenti sekolah. sering tertidur di kelas Remaja yang kecanduan game online juga sering mengeluh sakit kepala, pusing, mata rabun, kehilangan nafsu makan, dan penurunan berat badan. Permainan online serupa juga menyebabkan remaja di Gampong Telege Jernih, Kecamatan Terangun, Kabupaten Gayo Lues kehilangan minat terhadap permainan tradisional.

Perilaku remaja yang kecanduan game online membuat masyarakat merasa cemas dan waspada terhadap perilakunya, banyak perilaku dan perilaku negatif yang sering ditonjolkan sehingga membuat mereka khawatir anak-anaknya akan mengikuti dan menjadi panutannya untuk bermain game online.

Dengan demikian kasus yang sangat mengkhawatirkan terhadap perilaku remaja yang kecanduan game online perlu adanya komunikasi keluarga yang efektif untuk mengurangi kecanduan game online melalui komunikasi keluarga yang harmonis antara anak dan keluarga.

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting dan kompleks bagi kehidupan manusia. manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukannya dengan manusia lain, baik yang sudah dikenal maupun yang tidak dikenal sama sekali. Komunikasi memiliki peran yang sangat vital bagi kehidupan manusia, karena itu kita harus memberikan perhatian yang seksama terhadap komunikasi. tujuan dari komunikasi ini memiliki pengaruh yang besar bagi si penerima pesan atau informasi. Pesan yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan tersebut dapat merubah sikap, opini atau pendapat, perilaku bahkan dapat merubah masyarakat dengan informasi yang telah diberikan oleh sang penyampai pesan atau komunikator.

Dalam sebuah keluarga, kita juga mengenal keberadaan orang tua sebagai pendidik dan pembimbing dalam keluarga yang memiliki peran penting menyangkut pengenalan nilai-nilai kepada anak. Orang tua bertanggung jawab atas pembentukan sikap dan perilaku sang anak. Orang tua harus memiliki kontrol penuh dan ikut mengawasi semua arus informasi yang diterima anak serta memberi penjelasan yang baik dan tepat mengenai itu semua.

Karena itu, keluarga harus memberikan aturan yang dapat membatasi penggunaan Game yang berlebihan untuk anak agar dampak negatif tersebut tidak terbawa dan menjadi kecanduan terhadap game online . Sebagai orang tua,

juga harus berkomunikasi sesering mungkin untuk mendekatkan dan merekatkan hubungan dengan anak-anak mereka. Orang tua harus sebijak mungkin untuk mengarahkan dan membimbing anak agar berada di jalan yang benar sehingga mereka dapat memanfaatkan kehadiran smartphone itu sepositif mungkin. Selain itu, orang tua sekiranya juga harus membatasi penggunaan smartphone yang diberikan kepada anak agar tidak menjadi kecenderungan si anak untuk bermain game online, dan keluarga juga senantiasa membimbing anak dalam penggunaan smartphone, karena ditakutkan hal-hal negatif muncul saat pengawasan orangtua yang lalai dari anaknya²

Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi bagaimana komunikasi keluarga dapat dioptimalkan untuk mencegah kecanduan game online. Memahami peran komunikasi keluarga dalam pengelolaan waktu dan konten game, serta bagaimana orang tua dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berubah, adalah kunci untuk mengembangkan strategi pencegahan yang efektif.

Untuk mencegah terjadinya hal-hal negatif, memang diperlukan pola asuh yang sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Orang tua yang aktif memberikan perhatian pada anaknya dan menjalin komunikasi positif dengan anaknya akan berdampak besar pada terbentuknya perilaku anak. Identitas anak-anak mereka. Masa depan, terutama pada masa remaja. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.

²Budi Sutedjo Dharma Oetomo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2002), hlm. 33.

Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media massa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif³

Dengan demikian, orang tua dan komunikasi keluarga menjadi benteng utama perlindungan dan pendidikan agar tidak terjadi hal-hal negatif. Kepekaan dan kerjasama setiap anggota keluarga merupakan hal paling mendasar yang dapat menopang sebuah keluarga untuk melakukan hal-hal positif. Hampir semua remaja mengenal game online. Dan merekalah yang menjadi pemimpinnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa game online di kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang sangat mengkhawatirkan. Jika tidak segera ditangani, dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik, mental, dan sosial.

Game online tanpa kuota tidak ada gunanya. Semakin banyak bermain game online, semakin banyak pula kuota yang diperlukan. Untuk memenuhi indikator tersebut, tidak jarang pecandu game online melakukan perilaku yang tidak pantas, seperti berteriak, bersikap kasar, memukul, bahkan mengancam orang tuanya jika keinginannya tidak terpenuhi dan bahkan ada yang mencuri yang mana tindakan ini sangat merugikan dirinya sendiri dan juga merugikan masyarakat setempat. Bersikap kasar kepada orang tua, seringkali menyebabkan

³Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia, 2003), hlm. 118.

orang tua khawatir dengan perilakunya. Tindakan ini adalah implementasi dari game tersebut. Selain itu, pecandu game online juga banyak menghabiskan waktunya untuk melakukan aktivitas yang tidak berguna.

Dalam sebuah Hadits yang diriwayatkan oleh At-Tirmidzi diriwayatkan bahwa: Abu Hurairah radhiyallahu anhu berkata, Rasulullah shallallahu „alaihi wa sallam Bersabda, Di antara tanda kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan perkara-perkara yang tidak bermanfaat baginya.⁴

Rasulullah SAW telah melarang kita melakukan hal-hal yang tidak produktif, termasuk bermain game online secara berlebihan, sehingga menyebabkan kelalaian dalam menjalankan kewajiban kita sebagai hamba yang selalu beribadah kepada Allah SWT.

Kecanduan game online pada remaja sangatlah berbahaya, dapat menurunkan konsentrasi dan minat belajar, malas dalam menjalankan kewajiban sebagai seorang muslim dan memperdalam ilmu agama, rawan melakukan tindakan kriminalitas, kekerasan baik pada orangtua, guru di sekolah anak anak maupun rekan sebaya. **AR - RANIRY**

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Peran Komunikasi Keluarga Dalam Memberantas Kecanduan Game Online Pada Remaja di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues”

⁴Hadits Hasan, *diriwayatkan oleh At-Tirmidzi* No. 2318 dan yang lainnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran komunikasi keluarga dalam memberantas kecanduan game online?
2. Bagaimana tantangan yang dihadapi keluarga dalam menerapkan komunikasi yang efektif untuk memberantas kecanduan game online?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peran komunikasi keluarga dalam memberantas kecanduan game online.
2. Untuk mengetahui tantangan apa saja yang dihadapi oleh keluarga dalam menerapkan komunikasi yang efektif untuk memberantas kecanduan game online.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan serta penjelasan tentang peran komunikasi keluarga dalam mencegah kecanduan game online.
2. Secara praktis
 - a. Bagi peneliti, Bagi peneliti, penelitian ini juga merupakan kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari bagaimana menerapkan teori-teori yang telah peneliti peroleh selama ini di bangku perkuliahan, Prodi Komunikasi Penyiaran Islam.

- b. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan menjadi informasi untuk penelitian selanjutnya.
- c. Bagi Remaja, penelitian ini dibutuhkan dapat menyampaikan informasi serta pengetahuan tentang bagaimana bahaya ataupun akibat berasal kecanduan game online. sehingga mendorong generasi muda untuk tetap melakukan aktivitas atau kegiatan yang positif.
- d. Bagi Orang tua dan masyarakat, penelitian ini diperlukan bisa menyampaikan informasi pada orangtua dan Masyarakat agar lebih mengontrol serta mengawasi dan bekerjasama dalam meningkatkan kreativitas anak.

E. Definisi Operasional

Untuk lebih menjelaskan apa yang dimaksud peneliti, maka peneliti menjelaskan konsep-konsep yang ada di dalam judul sebagai berikut:

1. Komunikasi

Manusia dalam aktivitas kesehariannya memerlukan komunikasi, dengan berkomunikasi seseorang akan menjalin hubungan satu sama lainnya. Komunikasi adalah proses untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Komunikasi haruslah bersifat membawa perubahan dan komunikasi sebagai media untuk anak mengungkapkan perasaan, keinginan maupun sikap sosialisasi anak.

Komunikasi awal anak sudah dimulai sejak anak dalam kandungan ,yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal.Komunikasi verbal merupakan kata-kata ,kalimat,percakapan.sedangkan komunikasi non verbal berupa bahasa tubuh seseorang.

Pola komunikasi yang dibangun akan mempengaruhi perkembangan jiwa dan pola pikir anak ,serta mempengaruhi kondisi kejiwaan anak secara langsung dan tidak langsung.Komunikasi yang dibangun akan mempengaruhi perkembangan jiwa dan pola pikir anak ,serta mempengaruhi kondisi kejiwaan anak secara langsung dan tidak langsung.Komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif dan dapat menimbulkan pengertian,kesenangan,pengaruh pada sikap,hubungan yang makin baik dan tindakan.⁵ Komunikasi efektif yaitu komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan sikap (attitude change) pada orang lain yang bisa terlihat dalam proses komunikasi. Tujuan Komunikasi Efektif Tujuan dari Komunikasi Efektif sebenarnya adalah memberikan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan antara pemberi informasi dan penerima informasi sehingga bahasa yang digunakan oleh pemberi informasi lebih jelas dan lengkap, serta dapat dimengerti dan dipahami dengan baik oleh penerima informasi, atau komunikasi. tujuan lain dari Komunikasi Efektif adalah agar pengiriman

⁵Ahmad Zain Sarnoto”Komunikasi Efektif pada Anak Usia Dini dalam keluarga Menurut Al-qur’an”,Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini , ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

informasi dan umpan balik dapat seimbang sehingga tidak terjadi monoton.

Komunikasi yang efektif dalam keluarga sangat berarti dan penting dalam perkembangan anak usia dini, diantaranya adalah: 1) menjadi jembatan penghubung untuk mempererat hubungan emosional orang tua dengan anak, 2) penyampai pesan yang tepat, 3. Komunikasi yang efektif dapat membantu pengembangan daya berpikir anak, 4) Komunikasi efektif dapat mengubah perilaku anak, 5) Menciptakan lingkungan yang ramah anak, 6) Komunikasi efektif menciptakan suasana yang lebih tenang dan hangat

2. Keluarga

Keluarga diartikan sebagai sebuah proses sosialisasi primer bagi seorang anak dimana pada saatnya anak tersebut akan memasuki lingkungan masyarakat (Struktur sosial) yang lebih luas. dan keluarga merupakan tempat berlangsungnya sosialisasi dan transformasi nilai-nilai moral, etika, dan sosial yang intensif dan berkesinambungan dari anggotanya ke cakupan yang lebih luas.

Dalam konteks inilah bahwa seluruh perilaku seseorang seperti bahasa, permainan emosi, dan keterampilan dipelajari dan dikembangkan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Melalui keluarga kepribadian anak akan terbentuk, sehingga mereka mempunyai gambaran-gambaran tentang kehidupan mereka sendiri dan orang lain, serta yang akan

membentuk prinsip-prinsip yang akan selama kehidupannya keseluruhan proses tersebut sangat tergantung pada penerapan pola komunikasi dalam keluarga. Pola komunikasi tersebut tercermin pada tiga gaya atau cara orang tua menjalankan perannya, yaitu gaya otoriter, gaya permisif, dan otoritatif.⁶

Orang tua otoriter memberlakukan peraturan-peraturan yang ketat yang harus dipatuhi oleh anak. Mereka menganggap bahwa anak-anak harus “berada di tempat yang telah ditentukan” dan tidak boleh menyuarakan pendapatnya. Pola ini dijalankan berdasarkan pada struktur dan tradisi yang penuh dengan keteraturan dan pengawasan. Sebaliknya, orang tua permisif, berusaha menerima dan mendidik sebaik mungkin tetapi cenderung sangat pasif ketika harus berhadapan dengan masalah penetapan batas-batas atau menanggapi ketidakpatuhan. Mereka tidak begitu menuntut, juga tidak menetapkan sasaran yang jelas bagi anaknya, karena yakin bahwa anak-anak seharusnya berkembang sesuai dengan kecenderungan alamiahnya.

Orang tua otoritatif berusaha mengembangkan batas-batas yang jelas dan lingkungan yang baik untuk tumbuh. Mereka memberi bimbingan, tetapi tidak mengatur, memberi penjelasan yang mereka lakukan serta membolehkan anak memberi masukan atau pendapat. Kemandirian anak sangat mereka hargai, tetapi anak juga dituntut untuk

⁶Yuli setyowati, *Pola komunikasi keluarga dan perkembangan Emosi anak*, (Yogyakarta no 1, juni 2005) hlm.67-78

memenuhi standar tanggung jawab yang tinggi kepada keluarga, teman, dan masyarakat. Sepanjang kehidupan manusia, masa balita merupakan saat terbentuknya pola dasar kepribadian karena pada masa itu terjadi perkembangan pesat dari semua potensi yang dimiliki anak, terutama potensi emosinya. Pada masa ini pula, seorang mencari untuk menemukan cara berperilaku hingga memperoleh pengakuan, merasa dirinya berarti dan merasa adanya keterlibatan dalam keluarga. Pencarian makna dan ruang dalam keluarga ini sangat fundamental bagi setiap anak, terutama pada usia empat hingga enam tahun

Kepribadian dan sifat-sifat anak terungkap dalam mekanisme hidup dalam keluarga. Karena keluarga merupakan faktor penentu, maka komunikasi keluarga yang efektif tidak hanya menyangkut berapa kali komunikasi dilakukan, melainkan bagaimana komunikasi itu dilakukan. Dalam hal ini diperlukan adanya keterbukaan, empati, saling percaya, kejujuran, dan sikap suportif.

3. Memberantas

Dalam kamus besar bahasa Indonesia Kata "memberantas" memiliki makna sebagai tindakan untuk menghilangkan atau menghancurkan sesuatu secara menyeluruh, khususnya dalam konteks mengatasi atau menghapuskan suatu masalah atau ancaman. Kata ini

sering digunakan dalam konteks penanganan kejahatan, penyakit, atau masalah sosial lainnya.⁷

4. Kecanduan

Kecanduan adalah hal yang dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya keinginan untuk berhenti melakukannya, menjauh dari lingkungan, tidak berusaha untuk berhenti dalam melakukannya, tidak memperdulikan waktu dalam bermain dan sulit untuk mengendalikan diri meskipun telah menimbulkan dampak negatif pada kesehatan, hubungan, atau kehidupan sehari-hari.⁸

5. Game Online

Secara bahasa, game berasal dari bahasa Inggris yaitu games yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol. Sedangkan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik, atau

⁷Kamus besar bahasa Indonesia <https://kbbi.web.id/berantas> di akses pada tanggal 27 maret 2024

⁸Ulfa Mulyani, Wahidah Fitriani “Dampak Emosi Remaja Kecanduan dan Bermain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Mandau” Jurnal Bimbingan Dan Konseling Vol. 5, No. 1 Oktober 2022

mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Sedangkan dalam wikipedia game online adalah “video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).⁹

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan para pembaca dalam mengikuti pembahasan penelitian ini, maka pembahasan dibagi ke dalam 5 (lima) bab, yaitu.

Bab pertama pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, Ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan. Bab kedua tinjauan pustaka yang membahas kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian, membahas konsep peran (definisi peran, jenis-jenis peran, peran keluarga) Game Online, (Pengertian game online, Dampak perilaku game online, makna kecanduan game online), Pandangan islam tentang game online. Bab ketiga Fokus dan ruang lingkup penelitian, Pendekatan dan jenis penelitian, Lokasi penelitian, Teknik pengumpulan data (Observasi, wawancara, dokumentasi).

⁹Baby Cher Stores, “Teori Game Online”, Official Website of Baby Cher Stores. [https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial\(29 Agustus 2018\)](https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial(29-Agustus-2018)).

BAB II

KAJIAN TEORITIS

Pada bab sebelumnya peneliti membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. Maka untuk lebih memperdalam penelitian peneliti menjelaskan mengenai kajian teoritis pada bab ini. Membahas tentang penelitian terdahulu, Konsep peran, Konsep Komunikasi Keluarga, Manfaat dan tujuan komunikasi interpersonal, Game online, Konsep remaja, Pandangan islam tentang game online, serta teori yang digunakan.

A. Kajian Terdahulu yang Relevan

Sebelum melanjutkan penelitian ini, peneliti mencoba mencari informasi tentang tulisan ini yang membahas tentang Peran komunikasi keluarga dalam mengurangi kecanduan game online di kalangan Remaja antara lain:

1. Skripsi yang dibuat oleh Muhammad syawal prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “Interaksi Keluarga Pecandu Game Online Di Gampong Kuta Buloh dua Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Besar” Yang dilakukan pada tahun 2022 menjadi salah satu penelitian yang sangat relevan dengan penelitian penulis. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana Interaksi Keluarga dengan Pecandu Game Online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan analisis data yang digunakan adalah deskripsi analisis dengan

jumlah informan sebanyak 11 orang¹⁰. Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada fokus kajiannya, penelitian ini lebih memfokuskan bagaimana interaksi pecandu game online dengan keluarganya, sedangkan penelitian saya lebih memfokuskan kepada peran keluarga dalam mengurangi kecanduan game online terhadap pembentukan perilaku remaja.

2. Penelitian kedua dilakukan Oleh Rahmat Anhar mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2014 dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 warnet Kec.Klojen Kota Malang” Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial pada remaja di 4 warnet kec.Klojen kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, adapun hasil penelitian ini adalah tingkat keterampilan sosial remaja mayoritas berada pada kategori yang sangat rendah.¹¹ Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada fokus kajiannya, penelitian ini fokusnya pada keterampilan sosial remaja sedangkan penelitian saya lebih fokus pada peran keluarga dalam mengantisipasi remaja kecanduan game online.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sintya Nur Aisah dan Moch Nurcholis Majid Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Volume. 04 No. 02

¹⁰Muhammad Syawal, Skripsi “*Interaksi Keluarga Pecandu Game Online di Gampong Kutabuloh dua Kecamatan Meukek, Kabupaten Aceh Selatan*”(Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022)

¹¹Rahmat Anhar, Skripsi “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre*”(Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2014).

Desember 2023 Dengan judul “Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak dalam Mencegah dan Mengatasi Kecanduan Game Online”¹²Yang membedakan Jurnal ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah di bagian Peran komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam mencegah dan mengatasi kecanduan game online melibatkan interaksi yang intim antara kedua belah pihak. Hal ini mencakup diskusi terbuka mengenai perilaku bermain game online anak, pemahaman bersama tentang dampak negatif kecanduan game, serta penawaran alternatif hiburan dan kegiatan yang sehat.

Sementara itu, peran komunikasi keluarga dalam mengatasi kecanduan game online melibatkan semua anggota keluarga. Ini mencakup kolaborasi antara seluruh anggota keluarga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dalam mengatasi masalah kecanduan game online. Ini bisa mencakup pembuatan jadwal keluarga yang seimbang, pembatasan akses ke perangkat game, pembuatan aturan keluarga terkait penggunaan teknologi, serta memberikan dukungan emosional dan motivasi bagi anggota keluarga yang berjuang melawan kecanduan. Perbedaan utama antara kedua penelitian tersebut terletak pada fokus dan cakupannya. Penelitian pertama lebih menitikberatkan pada interaksi antara orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan game online, sementara penelitian yang peneliti lakukan itu lebih menekankan pada peran seluruh keluarga

¹²Sintya Nur Aisah dan Moch Nurcholis Majid” *Peran Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak dalam Mencegah dan Mengatasi Kecanduan Game Online*” Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Volume. 04 No. 02 Desember 2023

dalam menghadapi masalah tersebut. Meskipun demikian, keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu membantu individu yang terkena dampak kecanduan game online untuk pulih dan mengurangi dampak negatifnya dalam konteks hubungan keluarga.

4. Penelitian keempat yang dilakukan oleh Latifatul Ulya, Sucipto, Irfai dan Fathurohman Jurnal *Educatio FKIP UNMA* Volume 7, No.3, 2021 Dengan judul “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak”¹³ Perbedaan utama antara kedua penelitian tersebut terletak pada area yang difokuskan dan lingkup analisisnya. Analisis tentang dampak kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak lebih memusatkan perhatian pada konsekuensi psikologis dan sosial yang ditimbulkannya. Sementara mengenai penelitian penulis peran komunikasi keluarga dalam mengatasi kecanduan game online menekankan upaya bersama anggota keluarga untuk mengatasi masalah tersebut melalui interaksi dan komunikasi yang efektif. Meskipun berbeda dalam fokusnya, keduanya memiliki relevansi penting dalam upaya memahami dan mengatasi dampak negatif kecanduan game online pada anak-anak.

¹³Latifatul Ulya, Sucipto, Irfai dan Fathurohman “*Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*”*Jurnal Education FKIP UNMA* Volume 7, No.3, 202

B. Konsep Peran

1. Definisi peran

Peran adalah sesuatu yang dimainkan atau dijalankan.¹⁴ Peran diartikan sebagai sebuah aktivitas yang diperankan atau dimainkan oleh seseorang yang memiliki status sosial dalam organisasi.

Peran menurut terminology adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan di masyarakat. Dalam bahasa Inggris peran disebut “*role*” yang definisinya adalah “*person’s task or duty inundertaking*”. Artinya “tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan”. Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan peranan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang dalam suatu peristiwa.¹⁵

Peran adalah aktivitas yang dijalankan seseorang atau suatu lembaga/organisasi. Peran yang harus dijalankan oleh suatu lembaga/organisasi biasanya diatur dalam suatu ketentuan yang merupakan fungsi dari lembaga tersebut. Peran itu ada dua macam yaitu peran yang diharapkan (*expected role*) dan peran yang dilakukan (*actual role*). Dalam melaksanakan peran yang diembannya, terdapat faktor pendukung dan penghambat.

¹⁴Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2014)

¹⁵Syamsir, Torang, *Organisasi & Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm, 86.

Dari beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa pengertian peran adalah suatu sikap atau perilaku yang diharapkan oleh banyak orang atau sekelompok orang terhadap seseorang yang memiliki status atau kedudukan tertentu.

2. Jenis-jenis Peran

Peran memiliki beberapa jenis, yaitu:¹⁶

- 1) Peranan nyata (*Enacted Role*) yaitu suatu cara yang betul-betul dijalankan seseorang atau sekelompok orang dalam menjalankan suatu peran.
- 2) Peranan yang dianjurkan (*Prescribed Role*) yaitu cara yang diharapkan masyarakat dari kita dalam menjalankan peranan tertentu.
- 3) Konflik peranan (*Role Conflict*) yaitu suatu kondisi yang dialami seseorang yang menduduki suatu status atau lebih yang menuntut harapan dan tujuan peranan yang saling bertentangan satu sama lain.
- 4) Kesenjangan peranan (*Role Distance*) yaitu pelaksanaan peranan secara emosional.
- 5) Kegagalan peran (*Role Failure*) yaitu kegagalan seseorang dalam menjalankan peranan tertentu.
- 6) Model peranan (*Role Model*) yaitu seseorang yang tingkah lakunya kita contoh, tiru, diikuti.

¹⁶Muhammad Fajar Awaludin,Rachmat Ramadhani "Peran kelompok Keagamaan dalam Menjaga Keharmonisan dan Keberagaman"Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol.8,No.1,Januari 2022

7) Rangkaian atau lingkup peranan (*Role Set*) yaitu hubungan seseorang dengan individu lainnya pada dia sedang menjalankan perannya.

3. Peran Keluarga

Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan, pola perilaku, serta menanamkan nilai-nilai, agama, dan moral sesuai dengan usia dan budaya yang berlaku. Sebagai tempat pertama dan terdekat bagi anak, keluarga menyediakan banyak waktu untuk dihabiskan bersama. keluarga adalah lembaga pendidikan pertama, Ibu dan Bapak memiliki anugerah yang diberikan oleh Tuhan, berupa naluri yang membangkitkan kasih sayang dan tanggung jawab moral untuk memelihara, mengawasi, melindungi, dan membimbing anak-anak mereka. Hubungan keluarga yang harmonis dan bahagia dapat mendorong prestasi, sementara hubungan yang buruk dapat menyebabkan ketegangan emosional yang berdampak negatif pada konsentrasi dan kemampuan belajar anak.¹⁷

Keluarga merupakan lingkungan sosial paling kecil yang dapat menjadi salah satu pengaruh dari proses perkembangan dan pertumbuhan yang dialami oleh anak. keluarga juga diartikan sebagai pusat pendidikan yang paling awal dan paling penting bagi seorang anak karena keluarga dapat mempengaruhi pertumbuhan budi pekerti bagi setiap manusia. oleh

¹⁷Elizabeth. B.Hurlock, *Psikologi perkembangan* , (Jakarta: Erlangga 2018), hlm.170.

karena itu,kehadiran keluarga menjadi peranan yang sangat penting terhadap Perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.

Disamping itu,orang tua juga memegang peranan penting dalam melakukan pencegahan dalam perilaku anak yang bermasalah. Seperti pada penelitian saya ini menunjukkan bahwa diperlukannya komunikasi yang berjalan secara dua arah baik orang tua maupun anak,agar hubungan keluarga yang dijalin dapat berdampak baik dalam mencegah perilaku anak yang bermasalah. Namun,apabila pihak keluarga memiliki komunikasi yang kurang aktif terhadap anaknya,maka dapat memicu perilaku berisiko.

4. Peran Orang tua dalam pendidikan Keluarga

Pendidikan harus berawal dari rumah tangga, dalam hal ini kedua orang tualah yang bertanggung jawab terhadap anak-anak mereka.¹⁸ Anak adalah anugerah Allah yang merupakan sebuah amanat. Anak adalah ahli keluarga yang menjadi tanggungjawab ibu dan bapak mulai didalam kandungan hingga batas usia tertentu tugas sebagai orang tua bukanlah suatu hal yang mudah, melainkan memikul tanggung jawab yang sangat berat dalam mendidik anak-anaknya.

Pendidikan keluarga sangat penting dalam proses pembelajaran anak, karena keluarga adalah lingkungan pertama yang dikenali. Di dalam keluarga, anak belajar mengenali karakter anggota keluarga, yang membentuk pola perilaku dan akhirnya menjadi kebiasaan hidup.

¹⁸Fathan Boulu, “Konsep Anak menurut M.quraish shihab dan Implikasinya Terhadap Pendidikan”Jurnal Pembaharuan Pendidikan islam (JPPI) Volume 1. No. 1 Desember 2014. 54-65

Kebiasaan ini akan berkembang menjadi karakter yang melekat pada diri anak sebagai bagian dari kepribadiannya. Model ini merupakan inti dari pendidikan, di mana sebagian besar proses pembentukan terjadi dalam keluarga.¹⁹ Dari lingkungan keluarga yang positif, anak akan memperoleh pengajaran, keteladanan dari orang tua, serta penanaman nilai-nilai.

5. Memahami peran orang tua

Anak merupakan bagian yang tidak terpisahkan dan merupakan hasil cinta antara ayah dan ibu. Anak yang dilahirkan dengan kasih sayang dari orang tuanya akan tumbuh menjadi individu yang percaya diri dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Orang tua terbaik adalah mereka yang tidak menyerahkan pengasuhan kepada orang lain. Oleh karena itu, membangun kedekatan antara orang tua dan anak adalah investasi yang sangat berharga.

Sebagai orang tua, akan ada penyesalan jika pengasuhan tidak dimulai sejak dini. Orang tua perlu meluangkan cukup waktu untuk membangun kedekatan dan berperan sebagai pelatih emosi bagi anak-anak mereka. Kecerdasan emosi kini menjadi fokus utama karena merupakan bekal penting bagi anak dalam menghadapi masa depan. Dengan kecerdasan emosi yang baik, anak akan mampu mengatasi berbagai tantangan, termasuk dalam bidang akademis. Selain itu, kecerdasan emosi juga memainkan peran penting dalam hubungan antara anak dan orang tua.

a. Konsep pengasuhan

¹⁹Ilyas, M, *Konsep Pendidikan Keluarga Dalam Al-Qur'an*. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, II(1), 2018,I

Pengasuhan adalah proses mendidik mengajarkan karakter, kontrol diri, dan membentuk tingkah laku yang diinginkan.²⁰ Ada beberapa konsep pengasuhan yang baik diterapkan dalam mendidik anak, yaitu:

- 1) Pengasuhan yang baik akan menghasilkan anak dengan kepribadian baik seperti: percaya diri, mandiri, bertanggung jawab, tangguh, orang dewasa yang cerdas mempunyai kemampuan berbicara dengan baik, tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan yang buruk, serta mampu menghadapi tantangan dalam kehidupannya kelak.
- 2) Pengasuhan penuh kasih sayang merupakan hak setiap anak yang harus dipenuhi oleh orang tua.
- 3) Pengasuhan berkualitas mencakup: perawatan kesehatan, pemenuhan gizi, kasih sayang, dan stimulasi.

Keberhasilan keluarga dalam menerapkan konsep pengasuhan yang baik dan berkualitas sangat tergantung dari pola pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua. Pola asuh dapat didefinisikan sebagai pola interaksi antara anak dengan orang tua dengan orang tuanya yang meliputi pemenuhan kebutuhan fisik (seperti makan, minum, dan lain-lain), serta sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat hidup selaras dengan lingkungannya. Dengan kata lain, pola asuh juga meliputi pola

²⁰Muhammad Fadilah dkk, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzman Media, 2013),h.43

interaksi orang tua dengan anak dalam rangka membentuk kepribadian anak.

b. Tujuan pengasuhan

Untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pengasuhan, ayah dan ibu perlu menetapkan tujuan yang jelas agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Diskusi dan kesepakatan mengenai tujuan pengasuhan sesuai dengan kondisi dan harapan orang tua sangat penting. Pola asuh yang memberikan penerimaan, membuat anak merasa dicintai, dilindungi, dan dihargai, serta mendukungnya, sangat berkontribusi pada pembentukan kepribadian anak yang prososial, percaya diri, mandiri, dan peduli terhadap lingkungan.

Sementara Pola asuh yang bersifat menolak dapat membuat anak merasa tidak diterima, tidak dicintai, dipandang rendah, atau bahkan dibenci oleh orang tuanya. Anak-anak yang mengalami penolakan dari orang tua cenderung tumbuh menjadi individu yang tidak mandiri, atau terlihat mandiri tetapi kurang peduli terhadap orang lain. Mereka juga mudah tersinggung, memiliki pandangan negatif terhadap orang lain dan kehidupan mereka, serta dapat bersikap agresif atau merasa rendah diri dan tidak berharga. Orang tua adalah pengasuh utama bagi anak. Dalam kondisi tertentu, peran orang tua sebagai pengasuh dapat digantikan sementara oleh orang lain, seperti kakek, nenek, paman, bibi, atau asisten rumah tangga, yang bertugas menjaga anak.

Tujuan pengasuhan adalah merawat, mengasuh, dan mendidik anak agar dapat menjalankan peran sebagai:²¹

- 1) Hamba Tuhan yang bertakwa, berakhlak mulia, ibadah sempurna,
- 2) Calon istri atau suami
- 3) Calon ayah atau ibu
- 4) Ahli dalam suatu bidang (profesional) dan memiliki jiwa wirausaha
- 5) Pendidik dalam keluarga
- 6) Pengayom keluarga
- 7) Orang yang bermanfaat bagi lingkungan keluarga dan masyarakat

Tujuan pengasuhan memiliki peran penting dalam keberhasilan anak. Namun, kesalahan dalam pengasuhan dapat berdampak negatif pada perkembangan kepribadian anak, seperti 1. kurangnya ekspresi kasih sayang baik secara verbal maupun fisik, 2. kurangnya waktu yang dihabiskan bersama anak, serta perilaku verbal yang kasar seperti sindiran dan meremehkan, 3. terlalu mendesak anak untuk menguasai kemampuan kognitif lebih awal. Dampak dari hal ini dapat menghasilkan anak dengan masalah kepribadian atau kecerdasan emosional yang rendah, seperti 1. sikap acuh tak acuh, 2. kurang responsif secara emosional, 3. perilaku agresif, 4. pandangan negatif yang konsisten, dan 5. ketidakstabilan emosional.

c. Jenis-jenis Pola asuh

²¹Ratna Megawangi, *Character Parenting Space*, (Bandung: Read Publishing House, 2007),h. 163

Pola asuh adalah pola perilaku yang diterapkan orang tua pada anak dan bersifat konsisten (tetap) dari waktu ke waktu.²² Pola asuh juga merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anaknya yang meliputi cara orang tua memberikan aturan-aturan, hadiah, maupun hukuman. Beberapa jenis pola asuh yang digunakan oleh orang tua dalam mendidik anaknya, antara lain:²³

1) Otoriter

Orang tua yang bersifat otoriter cenderung memaksa anak untuk memenuhi keinginan mereka. Mereka menetapkan berbagai aturan yang harus diikuti anak tanpa mempertimbangkan perasaan anak. Jika anak tidak mematuhi, orang tua seringkali memberikan hukuman fisik yang keras.

Orang tua yang otoriter memiliki sikap yang tidak hangat dan mengambil jarak dengan anak. Gaya pengasuhan ini menekankan bahwa orang tua selalu benar, dan anak diharuskan untuk mengikuti segala arahan dari orang tua. Hal ini dapat membuat anak merasa tertekan, cenderung menarik diri, dan kehilangan kepercayaan pada orang tua. Selain itu, anak yang dibesarkan dalam pola asuh otoriter seringkali tumbuh menjadi individu yang kurang percaya diri, cenderung agresif, dan menghadapi kesulitan dalam belajar, yang menyebabkan teman-temannya menjauh.

2) Permisif (serba boleh)

²²Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional, *Menjadi Orang Tua Hebat dalam Mengasuh Anak*, Jilid 1 (Jakarta: 2013), h.25

²³Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional, *Menjadi Orang Tua Hebat dalam Mengasuh Anak*, Jilid 1 (Jakarta: 2013), h.26-28

Orang tua permisif tidak menetapkan batasan perilaku dan membiarkan anak melakukan apapun sesuai keinginannya. Mereka menunjukkan kehangatan kepada anak, tidak menuntut apa pun, dan tidak memiliki kontrol terhadap tindakan anak. Ciri-ciri orang tua permisif adalah:²⁴

- a) Orang tua tidak menetapkan batas-batas tingkah laku
- b) Anak mengerjakan sesuatu sesuai keinginannya
- c) Orang tua tidak menuntut apapun dari anak
- d) Tidak ada control sama sekali dari orang tua
- e) Orang tua bersifat longgar dan bebas
- f) Bimbingan terhadap anak kurang

Anak yang dibesarkan dalam pola asuh permisif cenderung tumbuh menjadi individu yang kurang percaya diri, suka menyakiti orang lain, egois, tidak mandiri, dan kurang bertanggung jawab. Mereka juga dapat mengalami kesulitan di sekolah saat remaja. Pola asuh yang memberikan kebebasan berlebihan ini tidak mendukung perkembangan kepribadian yang sehat. Anak memerlukan bimbingan dari orang tua untuk memahami perbedaan antara baik dan buruk, serta benar dan salah. Kebebasan yang terlalu besar, terutama jika terkesan dibiarkan, dapat membingungkan anak dan membuat mereka berpotensi salah arah.

1) Demokratis

Pola asuh demokratis tidak hanya memperhatikan kepentingan anak, tetapi juga menekankan pentingnya mematuhi aturan sosial. Orang tua

²⁴Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar, dan Implementasi*, (Jakarta: Kencana, 2014),h.83

menghargai kemampuan anak dalam mengambil keputusan, minat, pendapat, dan kepribadiannya. Mereka bersikap hangat dan penuh kasih sayang, namun tetap mengharapkan perilaku yang baik, tegas dalam menetapkan aturan di rumah, dan memberikan batasan yang jelas.

Dalam pola pengasuhan demokratis, orang tua secara jelas menjelaskan larangan kepada anak. Namun, ada risiko bahwa orang tua dapat terlalu banyak melakukan kompromi dengan anak, sehingga anak dapat memanipulasi situasi. Anak yang dibesarkan dalam pola pengasuhan demokratis cenderung memiliki harga diri yang tinggi, menunjukkan rasa percaya diri, mandiri, memiliki kemampuan untuk mengontrol diri, bersikap berani, dan menunjukkan minat yang besar dalam proses belajar di lingkungannya.

2) Diabaikan

Orang tua dengan pola asuh ini mengabaikan keberadaan anak dan menunjukkan ketidakpedulian. Mereka tidak bertanggung jawab dalam pengasuhan dan tidak menetapkan aturan. Akibatnya, anak tumbuh tanpa arahan dan keterlibatan dari orang tua. Saat dewasa, anak berpotensi menjadi remaja dengan harga diri dan kepercayaan diri yang rendah, berperilaku buruk, tertinggal dalam perkembangan dibanding teman-temannya, dan kurang bersemangat dalam belajar di sekolah.

Dari keempat pola asuh yang ada, pola asuh demokratis adalah yang paling efektif dalam membentuk anak menjadi percaya diri, berakhlak baik, dan cerdas. Pola asuh ini menetapkan harapan yang realistis, membuat aturan yang

jelas, dan bersikap konsisten. Dengan demikian, anak dapat memahami perilaku yang diperbolehkan dan yang tidak.

Anak memahami perilaku yang dapat menyenangkan orang tua serta yang dapat mengecewakan mereka. Diharapkan anak berprestasi, menyelesaikan tugas yang diberikan, dan aktif berpartisipasi dalam pekerjaan rumah. Dalam menerapkan pola asuh, penting juga untuk memperhatikan keunikan setiap anak, karena setiap anak memiliki sifat yang berbeda. Oleh karena itu, dalam situasi tertentu, orang tua dapat menggunakan beberapa pola asuh secara bergantian untuk menghadapi anak.

C. Konsep Komunikasi Keluarga

1. Definisi Komunikasi Keluarga

Komunikasi di dalam sebuah keluarga adalah penyampaian pesan dari ayah, ibu, orang tua, anak, suami, isteri, mertua, kakek, nenek maupun sebaliknya sebagai penerima pesan. Pesan yang disampaikan dalam komunikasi tersebut dapat berupa informasi, nasehat, petunjuk, pengarahan, maupun meminta bantuan. Komunikasi yang terjadi dalam keluarga merupakan suatu komunikasi yang unik, dan komunikasi yang terjadi didalam keluarga tentu akan melibatkan paling sedikit dua orang yang mempunyai sifat, nilai-nilai, pendapat, sikap, pikiran dan perilaku yang khas dan berbeda-beda, Berkaitan dengan peran orangtua, menjelaskan bahwa menjadi orang tua yang baik, kemudian membutuhkan lebih dari sekedar intelektualitas, melainkan juga menyentuh dimensi kepribadian dan melibatkan emosi.

Menurut Departemen kesehatan RI menyatakan bahwa ada beberapa peran dan tanggung jawab keluarga, yaitu: melanjutkan keturunan, membangun saling mencintai dan memiliki, mengelola sumber-sumber ekonomi keluarga, melindungi dari penyakit-penyakit sosial seperti penyalahgunaan napza atau penganiayaan anak, pendidikan dan pembiayaan, istirahat dan rekreasi yang tidak membahayakan perkembangan fisik dan mental, nilai-nilai agama/spiritual, dan kedudukan sosial. Komunikasi, baik verbal maupun nonverbal pada dasarnya merupakan salah satu aspek yang penting dalam proses pendidikan remaja, dan merupakan sumber-sumber rangsangan untuk membentuk konsep dirinya. Komunikasi keluarga adalah komunikasi yang terjadi dalam sebuah keluarga, yang merupakan cara seorang anggota keluarga untuk berinteraksi dengan anggota lainnya, sekaligus sebagai wadah dalam membentuk dan mengembangkan nilai-nilai yang dibutuhkan sebagai pegangan hidup. Pegangan hidup anak berguna agar anak dapat menjalani hidupnya ketika berada dalam lingkungan masyarakat, apa yang terjadi jika sebuah pola komunikasi keluarga tidak terjadi secara harmonis tentu akan mempengaruhi perkembangan anak.

Secara umum, komunikasi dalam keluarga ini biasanya berbentuk seperti komunikasi antar personal (face to face communication) yang pada intinya merupakan komunikasi langsung dimana masing-masing peserta komunikasi dapat beralih fungsi, baik sebagai komunikator maupun komunikan. dan yang paling penting lagi adalah respon yang diberikan oleh peserta komunikasi dapat dilihat secara langsung. Karena itulah, keluarga dapat dikatakan sebagai satuan sosial terkecil dalam kehidupan sebagai makhluk sosial.

Komunikasi juga bisa dipengaruhi oleh pola hubungan antar peran. hal ini disebabkan oleh masing-masing peran yang ada dalam keluarga yang dilakukan melalui komunikasi.²⁵ Upaya orang tua dan masyarakat yang harus dilakukan dalam mengatasi perilaku yang perbuatannya diluar batas norma sosial oleh remaja antara lain orang tua harus membangun pola komunikasi yang baik, bukan hanya lisan akan tetapi memberikan pengawasan juga perlu dilakukan agar anak merasa adanya tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak. Selain itu memberikan kegiatan positif juga bisa dilakukan oleh masyarakat agar anak dapat menggali potensi diri sesuai dengan minat dan bakatnya, misalnya membuat keterampilan seni, olahraga dan aktivitas yang positif lainnya²⁶

Gagasan tentang keluarga didasarkan pada berbagai jenis hubungan seperti pernikahan, hubungan darah, dan adopsi. Selain itu, proses komunikasi membangun hubungan di antara anggota keluarga dan menetapkan norma-norma komunikasi di dalam keluarga. Tujuan ditetapkan untuk mengatur aspek-aspek seperti ekonomi, politik, agama, dan budaya dalam keluarga. Namun demikian, pernikahan berfungsi sebagai ikatan yang menyatukan dua keluarga, menetapkan hak dan tanggung jawab tertentu.

Selain itu, ada tiga area yang menjadi dasar dari definisi keluarga. Sementara jenis definisi kedua dan ketiga-definisi orientasi tugas dan definisi

²⁵S. Bakti Istiyanto, *Pentingnya Komunikasi Keluarga: Menelaah posisi Ibu Antara Menjadi Wanita Karir atau Penciptaan Keluarga Berkualitas*. Jurnal Komunikasi. Vol.1 No.2 Juli-Desember 2007

²⁶Bedjo Sukarno, “*Pentingnya Komunikasi Keluarga Dalam Perkembangan Anak*” .Jurnal intelektual:jurnal ekonomi, sosial & Humaniora E-ISSN 2686 5661 VOL 03 NO 01 AGT 2021

transaksional-mendefinisikan keluarga dalam hal peran dan interaksi setiap anggota, jenis pertama, definisi struktural, mendefinisikan keluarga berdasarkan bentuknya. Bentuk, fungsi, dan interaksi semuanya termasuk dalam definisi keluarga.

Ada dua jenis tipe keluarga yaitu keluarga inti dan keluarga besar. Keluarga besar adalah unit keluarga yang mencakup lebih dari satu generasi dan lingkungan keluarga yang lebih luas daripada ayah, ibu, dan anak-anak. Keluarga inti terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak yang belum dewasa atau belum menikah. Dari generasi ke generasi, keluarga menjalankan beberapa tugas mendasar yang memungkinkannya bertahan dan berubah.²⁷

Terlepas dari perbedaan dalam bagaimana konsep “keluarga” digambarkan, keluarga didirikan, dibentuk, dan dipertahankan melalui komunikasi. Hubungan sosial merupakan dasar bagi pembentukan keluarga dan aktivitas gambaran keluarga. Anggota keluarga memerankan hubungan mereka melalui komunikasi. Anggota keluarga membangun model mental dan kehidupan satu sama lain melalui komunikasi, dan melalui komunikasi itulah model-model tersebut bertahan dari waktu ke waktu dan dari generasi ke generasi. Mempelajari komunikasi keluarga adalah penting karena hubungan konstitutif antara komunikasi dan keluarga. Dalam kehidupan keluarga, komunikasi di dalam keluarga merupakan aktivitas yang tidak dapat dihindari. Batas-batas yang memisahkan kehidupan keluarga dari percakapan, perdebatan,

²⁷Tuti Bahfiarti, *Komunikasi Keluarga (Suatu Pendekatan Keberlanjutan Regenerasi Anak Petani Kakao di Provinsi Sulawesi Selatan)*, (Makassar: Kedai Buku Jenny, 2016), h.66

dan berbagi ide akan lenyap tanpa adanya komunikasi. Akibatnya, ketidaknyamanan dalam interaksi antara keluarga sukar dihindari.²⁸

Untuk membangun hubungan yang positif dalam keluarga, misalnya, komunikasi yang harmonis antara orang tua dan anak serta antara pasangan suami istri sangat diperlukan komunikasi keluarga membentuk komponen pendidikan dari pola kehidupan keluarga dan membentuk sikap serta perilaku anak yang berdampak pada perkembangannya.

Dunia modern membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan keluarga, yang mengarah pada perubahan dramatis (secara drastis) dalam pola keluarga.

Ayah, ibu, anak, dan anggota keluarga lain yang ikut serta dalam keluarga, seperti kakek dan nenek atau kerabat lainnya, semuanya dapat terkena dampak dari berbagai perubahan yang terjadi di dalam keluarga. Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa anak-anak juga terpengaruh oleh perubahan yang terjadi di dalam keluarga. Ikatan antar keluarga semakin renggang, lebih sedikit pekerjaan yang dilakukan di rumah, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu di luar rumah daripada di dalam rumah, perceraian dan pernikahan kedua atau ketiga semakin meningkat, ayah lebih terlibat dalam pengasuhan anak, orang tua memiliki ekspektasi yang lebih tinggi terhadap anak dan lebih bersedia melepaskan kepentingan pribadi mereka untuk mendukung pendidikan dan

²⁸Tuti Bahfiarti, *Komunikasi Keluarga...*, h. 69

mempersiapkan anak dengan lebih baik untuk masa depan, dan terkadang lebih banyak lagi.²⁹

Interaksi keluarga menjadi dasar pandangan terhadap orang lain dan kehidupan pada umumnya. Sebagai hasilnya, seseorang akan belajar menyesuaikan diri dengan kehidupan berdasarkan norma-norma keluarga. Keluarga memiliki peran penting dalam perkembangan sosial seorang anak, tidak hanya mempengaruhi status sosial ekonomi tetapi juga stabilitas hubungan dan struktur organisasi mereka. Hal ini dapat dipahami jika kita mempertimbangkan bagaimana kelompok sosial mempengaruhi kehidupan individu yang membentuk kelompok di antara anak-anak melalui tujuan, standar, dan dinamika kelompok, termasuk kepemimpinannya. Dalam upaya untuk membentuk kepribadian anak, keluarga sangatlah penting. Faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain adalah bimbingan orang tua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang moral kehidupan, baik agama maupun budaya.

Demikian pula, salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai adalah melalui komunikasi. Hubungan yang tegang diakibatkan oleh dinamika orang tua dan anak yang tidak harmonis, seperti pola pengasuhan yang salah yang dipilih oleh orang tua, gaya komunikasi yang tidak terbuka, serta permusuhan dan pertentangan di dalam keluarga. Ketika hubungan timbal balik dibangun secara konsisten antara ibu, ayah, dan anak, maka akan tercipta komunikasi yang harmonis dalam keluarga. Oleh karena itu, komunikasi yang efektif sangat

²⁹Tuti Bahfiarti, *Komunikasi Keluarga...*, h.71

diperlukan karena dapat menghasilkan pemahaman, kesenangan, dampak pada sikap, hubungan yang lebih baik, dan perilaku yang lebih baik. Demikian pula di lingkungan rumah, diharapkan komunikasi yang baik antara orang tua dan remaja dapat terjalin dengan baik, sehingga tercipta hubungan yang penuh kasih sayang. Selain itu, dengan hubungan yang harmonis diharapkan orang tua dan remaja dapat saling terbuka dalam mendiskusikan masalah dan tantangan yang dihadapi remaja.³⁰

Karena keluarga terbentuk melalui interaksi sosial, maka sangat penting bagi para anggota untuk memahami komunikasi keluarga untuk memahami keluarga dan dinamika keluarga. Ada tiga (3) alasan utama mengapa para ahli berkonsentrasi pada komunikasi keluarga.³¹ 1) Proses sosialisasi pertama adalah komunikasi di dalam keluarga. Belajar berkomunikasi atau belajar bagaimana berpikir tentang komunikasi adalah sebuah proses yang dapat dicapai dengan melihat dan terlibat dengan anggota keluarga. Mereka mendapatkan pengetahuan tentang dinamika hubungan dan perilaku yang sesuai di dalamnya. Memang benar bahwa interaksi dan hubungan sosial dibentuk dan dipertahankan melalui komunikasi. Orang tua mengajarkan anak-anak mereka melalui komunikasi kapan dan kepada siapa mereka harus berkomunikasi. 2) Anggota keluarga membangun, memelihara, dan memutuskan hubungan melalui komunikasi. Keluarga dibentuk oleh interaksi sosial antar individu. Setelah keluarga terbentuk, para anggota berkomunikasi satu sama lain secara teratur. 3) Interaksi

³⁰Tuti Bahfiarti, *Komunikasi keluarga...*, h.75

³¹Tuti Bahfiarti, *Komunikasi Keluarga...*, h.78

interpersonal di antara anggota keluarga tercermin dalam komunikasi di dalam keluarga. Sebagai hasilnya, hal ini memberikan sarana bagi para akademisi dan ahli teori untuk memprediksi sifat dan lintasan hubungan keluarga. Sebagai contoh, para ilmuwan telah lama menyatakan bahwa tingkat komunikasi merupakan pertanda baik bagi pernikahan yang bahagia. Dibandingkan dengan pasangan yang tidak bermasalah, pasangan yang bermasalah biasanya menunjukkan lebih banyak pengaruh negatif, lebih sedikit pengaruh positif, dan lebih banyak pengaruh negatif timbal balik. Komunikasi keluarga terdiri dari banyak komponen, mengembangkan dan mempertahankan sistem melalui fase perkembangan, dan diposisikan dalam konteks tertentu.

Pemahaman yang luas tentang komunikasi keluarga ini menjelaskan bagaimana komunikasi disampaikan dengan tujuan tertentu, dengan sengaja, dan dengan makna yang sama yang diikat oleh pernikahan, biologis, atau hukum. Komitmen keluarga untuk menegakkan hubungan dan mendisiplinkan anggota merupakan tujuannya.

2. Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga

Komunikasi keluarga merupakan cerminan dari dinamika interpersonal di dalam keluarga. Interaksi interpersonal berfungsi sebagai saluran komunikasi di dalam keluarga. Untuk membina hubungan yang positif di dalam keluarga, perlu adanya komunikasi yang harmonis antara suami dan istri serta antara orang tua dan anak. Membangun pola kehidupan keluarga yang mencakup komponen pendidikan dan membentuk sikap serta perilaku anak dapat memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan mereka. Hal ini dikenal dengan istilah

komunikasi keluarga, yaitu komunikasi yang berlangsung dalam suasana kekeluargaan antara dua individu.

Dimulai dengan gagasan bahwa komunikasi adalah proses pembentukan makna antara dua atau lebih individu, komunikasi dapat dilihat sebagaimana Para ahli komunikasi menekankan bahwa komunikasi adalah kegiatan transaksional, seperti yang dinyatakan dalam dialog interpersonal. Proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan ekspresi makna yang berbeda dalam kegiatan komunikasi antara dua orang atau lebih serta dalam sekelompok kecil orang dikenal sebagai komunikasi antarpribadi.

Adanya proses transaksi pesan antara pihak-pihak yang berkomunikasi, biasanya dua orang, dalam gagasan komunikasi interpersonal. Mereka terlibat dalam pembuatan makna, khususnya dalam komunikasi tatap muka antara orang-orang dan di antara orang-orang secara bersamaan. secara bersamaan dan terus menerus mentransfer informasi dari satu orang ke orang lain sebaliknya, dan terjadi secara konsisten.³²

Jenis komunikasi antarmanusia tertentu yang dikenal sebagai komunikasi interpersonal terjadi ketika orang berkomunikasi satu sama lain pada saat yang sama. orang lain dan bekerja sama untuk memberikan dampak pada orang lain. Ketika dua orang berinteraksi secara bersamaan, (mutual influence) mereka saling bertukar pikiran, perasaan, dan cara-cara mereka memahami informasi yang dipertukarkan. Hal ini dikenal sebagai saling mempengaruhi. pengetahuan

³²Amalia, MHD. Natsir: "Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dalam keluarga dengan kenakalan remaja" Jurnal pendidikan luar sekolah Vol.5, No.2, Oktober 2017.

mereka melalui komunikasi. Sebagai komponen komunikasi manusia, komunikasi interpersonal memiliki konteks yang sangat luas. Sebagai contoh, kolaborasi dan interaksi yang bersamaan yang saling mempengaruhi satu sama lain mungkin diekspresikan secara verbal, baik secara terus-menerus maupun sekilas.³³

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih dalam suasana tatap muka, definisi komunikasi tersebut memberikan konteks pada proses komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara tatap muka.³⁴ Menurut teori ini, komunikasi interpersonal terjadi dalam sebuah lingkaran, dengan peran komunikator dan komunikan tetap sama. Oleh karena itu, diyakini bahwa peran komunikator dan komunikan hampir sama.

Komunikasi interpersonal adalah kunci untuk memelihara hubungan yang baik antara individu-individu dalam berbagai konteks, seperti hubungan pasangan, pertemanan, hubungan keluarga, dan hubungan kerja. Ini ditekankan dalam definisi hubungan yang menyiratkan pentingnya komunikasi dalam membangun dan menjaga keterhubungan yang sehat dan bermakna antara orang-orang. Peristiwa komunikasi seperti ini telah menjadi istilah umum, dimana maksud dan tujuannya adalah untuk mendeskripsikan sejumlah proses komunikasi antar manusia. Keterkaitan antara hubungan dan komunikasi interpersonal diilustrasikan melalui definisi berikut ini

³³Amalia, MHD Nasir, *Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal...*, h.161

³⁴Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada tahun 2006). hal.67

“Jenis komunikasi yang dinamis antara dua orang (atau lebih), komunikasi interpersonal melibatkan pesan-pesan yang berdampak besar pada pikiran, perasaan, perilaku, dan hubungan pihak-pihak yang terlibat. Ada empat konsekuensi penting dari definisi ini. Pertama, karena bersifat dinamis, komunikasi interpersonal berbeda dengan beberapa jenis komunikasi lainnya, seperti ceramah atau pidato formal, spam email, dan pesan-pesan organisasi.³⁵

Berdasarkan uraian diatas, komunikasi interpersonal adalah jenis komunikasi dinamis yang terjadi antara dua atau lebih individu. Di mana terjadi pertukaran pesan yang substansial yang mempengaruhi hubungan, sikap, perasaan, dan perilaku. Ada empat konsekuensi signifikan yang mengalir dari hal ini.

Pertama, karena sifatnya yang dinamis, komunikasi antarpribadi berbeda dengan jenis komunikasi lainnya. Dinamis menyiratkan bahwa komunikasi antar pribadi adalah terus bergeser dan berkembang dari waktu ke waktu. Tidak seperti pesan yang dipersiapkan dengan cermat yang mendominasi iklan, jurnalisme cetak dan online, dan pidato publik formal, komunikasi interpersonal terbentuk secara spontan dan muncul dari pikiran, suasana hati, dan emosi.

Kedua Komunikasi interpersonal sering kali bersifat transaksional, yang berarti melibatkan pertukaran pesan antara individu atau kelompok. Sebagai contoh, ketika pasangan romantis sedang makan malam bersama dan saling mengenang masa lalu sambil menuangkan ekspresi kasih sayang, mereka

³⁵Mccornack, Steven. *Refleksi dan Relasi: Pengantar Komunikasi Interpersonal*. (Jakarta: Salemba Humanika.2021) h.13.

berpartisipasi dalam komunikasi yang saling mempengaruhi dan merespon satu sama lain.

Namun, ada juga situasi di mana komunikasi interpersonal tidak bersifat transaksional. Sebagai contoh, ketika seorang sahabat merasa sedih karena mengalami putus cinta dan mengirimkan pesan untuk menghibur tanpa menuntut tanggapan, komunikasi tersebut tidak membutuhkan umpan balik atau interaksi langsung. Di sini, ada pengirim pesan (sahabat yang memberikan dukungan), pesan yang disampaikan (ekspresi dan dukungan), dan penerima pesan (sahabat yang sedang sedih), tetapi tidak ada interaksi langsung yang terjadi, membuat pertukaran tersebut lebih linear dalam naturanya.

Ketiga komunikasi diadik, melibatkan dua pihak. Dialog Komunikasi interpersonal tidak terbatas pada dua pihak. Individu. Terakhir, dan mungkin yang paling penting, komunikasi pribadi. Komunikasi interpersonal mempengaruhi atau memodifikasi hubungan, emosi, perilaku, dan pikiran. Mampu membangun atau membentuk hubungan yang bermakna dengan orang lain, misalnya, memiliki salah satu efek yang paling kuat pada hubungan; secara alamiah mengurangi jarak yang diakibatkan oleh perbedaan dengan orang lain. Dengan kata lain, komunikasi interpersonal memiliki kekuatan untuk mengembangkan, mempertahankan, atau mengakhiri hubungan serta mengubah sentimen dan pemikiran tentang diri sendiri dan orang lain. Komunikasi interpersonal juga dapat menimbulkan rasa sakit hati atau kebahagiaan dan

memicu permusuhan atau pelukan. Karena kekuatan ini, membuat komunikasi interpersonal menjadi sangat penting.³⁶

1. Fungsi Komunikasi Keluarga Orang tua dengan anak

Fungsi komunikasi adalah usaha untuk mencapai tujuan tertentu. Manusia dapat memanfaatkan komunikasi sebagai sebuah ilmu, seni, dan bidang profesional untuk membantu memenuhi kebutuhan hidup mereka.

Menurut Deddy Mulyana dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, untuk dapat menjalankan peran komunikasi, kita harus terlebih dahulu memahami jenisnya karena hal ini memungkinkan kita untuk membedakan masing-masing fungsinya, seperti:³⁷

- a) Jenis komunikasi dengan diri sendiri yang mendorong pertumbuhan imajinasi, kreativitas, pemahaman, dan pengendalian diri serta kematangan penalaran sebelum bertindak.
- b) Jenis komunikasi antarpribadi yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi antar manusia, mencegah dan menyelesaikan perselisihan antar pribadi, mengurangi ketidakjelasan, dan berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain.
- c) Jenis komunikasi publik yang menyebarkan pengetahuan, mendidik, menghibur, dan mendorong rasa persatuan atau solidaritas di antara masyarakat.

³⁶Mccornack, Steven. *Refleksi dan Relasi: Pengantar Komunikasi Interpersonal...*, (h. 14-16

³⁷Deddy Mulyana . *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2000) h.20

- d) Jenis komunikasi massa yang membuat orang bahagia, mendorong pertumbuhan ekonomi, menyetarakan pendidikan, dan menyebarluaskan pengetahuan.

Seperti yang telah disebutkan di atas, komunikasi berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan kasih sayang, media untuk menyatakan penerimaan atau penolakan terhadap pendapat yang disampaikan, sarana untuk meningkatkan keakraban hubungan antar sesama anggota keluarga, dan barometer baik buruknya aktivitas komunikasi dalam sebuah keluarga. Singkatnya, komunikasi dalam sebuah keluarga, terutama antara orang tua dan anak, memiliki kontribusi yang luar biasa bagi keduanya. Ketika efektif dan efisien serta dilakukan secara berkesinambungan, maka dapat menciptakan keakraban, keterbukaan, dan perhatian yang lebih di antara keduanya serta orang tua lebih mampu mengetahui perkembangan anaknya secara fisik dan psikis. Bahkan Deddy Mulyana pun berpendapat bahwa komunikasi berfungsi untuk: (1) Menginformasikan/to inform, (2) Mendidik/to educate, (3) Menghibur/ to entertain, dan (4) Mempengaruhi/to influence.³⁸

Oleh karena itu, penulis dapat menyimpulkan dari beberapa uraian di atas bahwa komunikasi yang dianggap sebagai kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia memiliki berbagai macam tujuan seperti yang telah disebutkan di atas dari berbagai pendapat para ahli, termasuk di dalamnya adalah sebagai sarana untuk mengekspresikan segala perasaan kasih sayang, perhatian, dan kekeluargaan orang tua dengan anak.

³⁸Deddy Mulyana , *Ilmu komunikasi :Suatu pengantar*, (Bandung Remaja Rosdakarya 2005) h. 8

1. Jenis-jenis komunikasi dalam keluarga

jenis komunikasi dalam keluarga ada 4 macam yaitu.³⁹

a) Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan proses pertukaran informasi antara individu atau kelompok melalui bahasa. Dalam konteks keluarga, komunikasi verbal berlangsung secara intensif, dengan orang tua berusaha berinteraksi dengan anak-anak mereka setiap hari. Percakapan sehari-hari di keluarga sering disertai dengan humor dan keceriaan. Dalam interaksi ini, orang tua dan anak sering memanfaatkan alat instruksional seperti perintah, instruksi, larangan, dan sebagainya.

Akan ada interaksi dalam hubungan antara orang tua dan anak. Dalam interaksi tersebut, orang tua berusaha mempengaruhi pikiran dan emosi anak sehingga mereka akan memperhatikan apa yang dikatakan. Anak-anak mungkin akan berusaha mendengarkan dengan seksama untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh orang tua mereka.

b) Komunikasi Nonverbal

Di dalam keluarga, komunikasi nonverbal sama pentingnya dengan komunikasi verbal antara orang tua dan anak. Namun, komunikasi nonverbal sering kali berfungsi untuk mendukung dan memperjelas komunikasi verbal. Ketika kata-kata tidak cukup untuk menyampaikan maksud dengan jelas, komunikasi nonverbal menjadi sangat berharga. Orang tua kerap menggunakan isyarat nonverbal untuk berinteraksi

³⁹Djamarah, Syaiful Bahri, *Pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga*, (Jakarta:Rineka Cipta 2004) h. 26

dengan anak-anak mereka, bahkan terkadang meminta anak melakukan sesuatu tanpa mengucapkan sepatah kata pun. Anak-anak sering meniru perilaku orang tua mereka, sehingga isyarat nonverbal menjadi metode umum bagi anak-anak maupun orang tua untuk menyampaikan pikiran, niat, dan keinginan mereka.

c) Komunikasi Individual

Dalam sebuah keluarga yang terdiri dari orang tua dan anak-anak, komunikasi sering berlangsung pada tingkat individu dan interpersonal. Orang tua dan anak-anak terlibat dalam interaksi interpersonal selama proses komunikasi ini. Terkadang, orang tua memanfaatkan waktu senggang mereka untuk berbicara secara pribadi dengan anak-anak mengenai berbagai topik, seperti pengalaman sehari-hari atau pelajaran dari sekolah. Orang tua biasanya memulai percakapan ketika mereka merasa perlu menjelaskan sesuatu kepada anak-anak mereka. Sebaliknya, anak-anak juga dapat memulai percakapan saat mereka ingin berbagi sesuatu dengan orang tua. Pesan yang disampaikan dalam komunikasi ini bisa berupa konsep, tujuan, atau maksud tertentu.

d) Komunikasi kelompok

Membangun hubungan akrab antara orang tua dan anak sangat penting dalam sebuah keluarga. Keakraban tersebut seringkali terlihat dari seberapa sering orang tua dan anak dapat bertemu. Faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan pertemuan adalah waktu dan kesempatan. Misalnya, sebuah pertemuan yang telah direncanakan, seperti berkumpul bersama di meja atau acara keluarga, bisa saja tidak berhasil jika waktu dan

kesempatan tidak cocok atau jika komunikasi antara orang tua dan anak kurang efektif.

2. Komponen komunikasi dalam keluarga

Komponen-komponen komunikasi meliputi: sumber, komunikator, pesan, saluran (channel), dan efek. Sumber adalah dasar yang digunakan untuk memperkuat pesan-pesan yang disampaikan dan dapat berupa individu, lembaga, buku pedoman, atau dokumen. Seorang komunikator, yang bertugas menyampaikan pesan, perlu memperhatikan penampilan yang sesuai dengan tata krama, keadaan, waktu, dan tempat. Selain itu, seorang komunikator harus menguasai materi untuk mencapai tujuan komunikasi secara efektif. Penguasaan bahasa juga penting agar pesan tidak menimbulkan kesalahpahaman atau ketidakpercayaan. Pesan itu sendiri adalah keseluruhan isi dari apa yang disampaikan, dan pesan yang efektif harus mudah dipahami audiens, jelas, menarik, seimbang, serta sesuai dengan keinginan penerima. Saluran atau channel adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Efek adalah hasil akhir dari komunikasi, yang tercermin dalam sikap dan tingkah laku orang. Untuk mencapai efek yang baik, prosedur yang harus diikuti meliputi menarik perhatian, menimbulkan kepentingan, membangkitkan keinginan, pengambilan keputusan, dan tindakan. Dalam komunikasi keluarga, komponen-komponen ini saling mempengaruhi dan berintegrasi, dengan urutan komponen yang bisa bervariasi tergantung pada kondisi dan kebutuhan anggota keluarga.⁴⁰

⁴⁰Gramedia Blog , "<https://www.gramedia.com/literasi/komponen-penting-komunikasi/>" di akses pada tanggal 27 Juli 2024.

D. Manfaat dan Tujuan Komunikasi Interpersonal

Kegiatan komunikasi interpersonal yang dilakukan sehari-hari oleh manusia tentu memiliki suatu tujuan atau sesuatu yang diharapkan. Tujuan dari komunikasi interpersonal sangat beragam, namun pada intinya tujuan komunikasi interpersonal adalah dapat tercipta saling pengertian diantara pihak yang terlibat dalam komunikasi. Fungsi komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal adalah berusaha meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain. Komunikasi interpersonal, dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan di antara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat seseorang bisa memperoleh kemudahan dalam hidupnya karena memiliki pasangan hidup. Melalui komunikasi interpersonal juga dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik yang terjadi.

Komunikasi interpersonal memiliki banyak manfaat yang penting dalam berbagai aspek kehidupan, baik pribadi maupun profesional. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari komunikasi interpersonal:⁴¹

1. Membangun Hubungan yang Kuat, Membantu memperkuat ikatan emosional dan meningkatkan pemahaman antar individu, baik dalam konteks pribadi maupun profesional.

⁴¹Edi Harapan, Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antar Pribadi (Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada Jakarta 2014.h.37

2. Meningkatkan Kerjasama dan Kolaborasi Memfasilitasi kerjasama tim yang lebih baik melalui pertukaran ide, informasi, dan umpan balik yang efektif.
3. Mengatasi Konflik Memungkinkan penyelesaian konflik melalui dialog terbuka dan mendengarkan dengan empati untuk menemukan solusi bersama.
4. Pengembangan Pribadi Memberikan wawasan dan perspektif baru yang membantu pertumbuhan dan perkembangan individu serta meningkatkan keterampilan sosial.
5. Meningkatkan Kepuasan dan Kesejahteraan Emosional Mengurangi stres dan meningkatkan kebahagiaan dengan memungkinkan kita untuk berbagi perasaan dan pikiran.
6. Pengambilan Keputusan yang Lebih Baik, Membantu dalam membuat keputusan yang lebih bijaksana dan tepat melalui pertukaran informasi yang lebih lengkap dan akurat.
7. Meningkatkan Kepercayaan Diri Meningkatkan rasa percaya diri dalam berbagai situasi melalui kemampuan menyampaikan pikiran dan ide dengan jelas.

Memperkuat Kemampuan Negosiasi, Mendukung negosiasi yang lebih efektif dengan memahami dan merespons kebutuhan serta keinginan pihak lain untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan.

Secara keseluruhan, komunikasi interpersonal yang baik adalah kunci untuk membangun hubungan yang sehat, mencapai tujuan bersama, dan meningkatkan kualitas hidup.

1) Unsur-unsur Komunikasi Interpersonal

Dalam proses komunikasi interpersonal terdapat unsur-unsur atau komponen komunikasi yang paling berperan sesuai dengan karakteristik unsur tersebut ada 5 unsur yang terdapat dalam komunikasi interpersonal diantaranya yaitu:⁴²

1. Sumber (*source*), sering disebut juga pengiriman (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator (*communicator*), pembicara (*speaker*), atau originator. Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan, atau bahkan suatu negara. Untuk menyampaikan apa yang ada dalam hatinya (perasaan) atau dalam kepalanya (pikiran), sumber harus mengubah perasaan atau pikirannya tersebut ke dalam seperangkat symbol verbal maupun non verbal yang idealnya dipahami oleh si penerima pesan. Proses inilah yang disebut dengan encoding/penyandian.
2. Pesan, apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud sumber tadi. Pesan memiliki tiga komponen, yaitu: makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan

⁴²Winda Kustiawan, dkk. "Komunikasi Interpersonal" Jurnal JOURNAL Analytica Islamica : Vol. 11 No. 1 Januari - Juni 2022

makna, dan bentuk atau organisasi pesan. Simbol terpenting adalah kata-kata (bahasa), yang dapat merepresentasikan benda, gagasan, dan perasaan, baik ucapan (percakapan, wawancara, diskusi, ceramah) ataupun tulisan (surat, esai, artikel, novel, puisi, pamflet). Kata-kata memungkinkan seseorang berbagi pikiran dengan orang lain.

3. Saluran atau media, yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran boleh merujuk pada bentuk pesan yang disampaikan kepada penerima, berbentuk verbal maupun nonverbal. Pada dasarnya komunikasi manusia menggunakan dua saluran, yakni cahaya dan suara, meskipun juga bisa seseorang menggunakan kelima indera untuk menerima pesan dari komunikator.
4. Penerima (*receiver*), sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), penyandi balik (*decoder*), atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber. Berdasarkan pengamatan masa lalu, rujukan nilai, pengetahuan, persepsi, pola pikir, dan perasaan, penerima pesan menerjemahkan atau menafsirkan seperangkat simbol verbal maupun nonverbal yang ia terima menjadi gagasan yang dapat ia dipahami. Proses ini disebut penyandian balik (*decoding*).
5. Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan, terhibur, perubahan sikap, perubahan keyakinan, perubahan perilaku, dan sebagainya.

E. Game Online

1. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet, seringkali dengan pemain dari berbagai lokasi geografis yang berbeda. Ini berbeda dari game offline yang dimainkan tanpa koneksi internet dan biasanya hanya melibatkan pemain tunggal atau beberapa pemain dalam satu tempat fisik. *Game online* dapat beragam jenisnya, termasuk permainan peran (RPG), tembak-menembak, strategi, olahraga, dan banyak lagi.

Dalam *game online*, pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain secara real-time, berkolaborasi dalam tim, bersaing dalam kompetisi, atau bahkan bermain sendiri dengan elemen-elemen daring seperti peringkat, pencapaian, atau konten yang diperbarui secara berkala. *Game online* dapat dimainkan pada berbagai platform, termasuk komputer pribadi, konsol game, dan perangkat seluler.

Game online sering memerlukan koneksi internet yang stabil, dan pemain sering harus membuat akun atau profil untuk mengakses dan berpartisipasi dalam permainan. Beberapa game online gratis untuk dimainkan (*free-to-play*) dengan model bisnis yang mengandalkan pembelian dalam permainan atau iklan, sementara yang lain mengharuskan pemain untuk membayar biaya berlangganan atau pembelian permainan. Pelajar yang sering memainkan suatu *Game Online* akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain *Game Online* akan

mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar.⁴³

2. Dampak perilaku kecanduan bermain *game online*

Permainan daring telah merajalela dari waktu ke waktu dengan penyebarannya yang cepat melalui teknologi audio visual yang canggih. Ragam permainan yang ditawarkan pun semakin beragam dan visualisasinya semakin menarik serta menantang. Tujuan utama dari permainan ini adalah sebagai bentuk hiburan di mana pemain merasa senang dan gembira setelah melewati kegiatan yang melelahkan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi anak-anak, bermain game online menjadi salah satu cara paling populer untuk mencari kesenangan selain dari bermain dengan teman-teman mereka. Daya tarik khusus dari game online membuat anak-anak tertarik untuk terus memainkannya. Saat ini, game online menawarkan beragam jenis permainan yang semakin canggih dan menarik, dirancang khusus untuk menarik minat siapa pun yang ingin memainkannya. Namun, penggunaan yang berlebihan dan perilaku yang negatif yang muncul dari pemain dapat menyebabkan efek buruk dari bermain game online menempel pada diri pemain. Kedua peneliti mengalami hal ini, di mana tanpa disadari, perilaku kecanduan bermain game online telah membentuk sikap dan perilaku yang berlebihan dalam bermain game. Efek perilaku yang muncul dari bermain game online dapat tercermin dalam tindakan nyata. Anak-anak cenderung meniru perilaku

⁴³Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" Jurnal Curere Vol. 01 No. 01 April 2017

dalam game yang mereka gemari, terutama dalam permainan seperti *Point Blank* dan *Counter Strike* yang berfokus pada pertempuran dan kekerasan⁴⁴. Hal ini dapat mengakibatkan anak menjadi lebih keras kepala, sulit mendengarkan orang lain termasuk orang tua, kurang berinteraksi sosial, bahkan menjadi lebih agresif dalam interaksi sosial mereka.

Bermain game online dapat memiliki berbagai dampak negatif, seperti kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, kehilangan kontak dengan kehidupan nyata, risiko kecanduan, kehilangan pemahaman waktu, serta pengaruh negatif pada pola pikir, dan sebagainya. Kedua subjek yang secara teratur bermain game online atau jenis game lain sebagai alternatif hiburan juga mengalami beberapa dampak tersebut. Aktivitas bermain game yang dilakukan kedua subjek seringkali tidak diketahui oleh orang tua. Orang tua mungkin hanya mengetahui bahwa anak-anaknya pergi ke sekolah untuk belajar, tetapi kenyataannya bisa berbeda. Meskipun orang tua mungkin menganggap bahwa anak-anak bermain game semata-mata untuk kesenangan, mereka mungkin tidak menyadari bahwa anak-anak akan terus mencari kesenangan tersebut hingga menjadi kecanduan. Peran kontrol dan pengawasan orang tua sangat penting dalam aktivitas bermain anak-anak, baik di sekolah, lingkungan bermain, maupun di rumah. Dari kasus kedua subjek, terlihat bahwa mereka cenderung memprioritaskan bermain game daripada kegiatan belajar atau lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa bermain game

⁴⁴Ridwan syahrani "Ketergantungan online game dan penanganannya" Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. Hal 84-92 ISSN: 2443-2202

menjadi prioritas utama bagi kedua anak tersebut dalam mencari kesenangan.

3. Makna Kecanduan *Game Online*

Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (*ICT*). Kecanduan adalah keadaan tubuh yang semakin memerlukan bahan perangsang kenikmatan dalam jumlah lebih besar untuk mencapai efek yang sama (seperti yang diinginkan). Kecanduan menyebabkan gejala ketagihan dalam bentuk timbulnya reaksi jasmaniah dan atau psikis yang mengganggu baik secara serius maupun tidak, apabila zat yang membuat ketagihan tidak digunakan.⁴⁵

Seseorang dapat mengalami kecanduan terhadap zat-zat tertentu, aktivitas, bahkan kecanduan terhadap tipe-tipe orang tertentu. Pecandu atau orang yang mengalami kecanduan, menderita dorongan-dorongan adiktif yang tidak terkontrol sehingga kehilangan seluruh kendali atas tindakan mereka.⁴⁶ Kecanduan selalu memiliki karakteristik yang sama. Kecanduan dapat menciptakan kenikmatan jangka pendek, menghilangkan rasa sakit yang sesat, memberikan rasa harga diri, kuasa dan kendali. Kecanduan dapat disebabkan oleh berbagai faktor, dikenal dengan dua komponen kecanduan yaitu kecanduan fisik (*physical addiction*) dan

⁴⁵Wim de Jong, *Kanker, Apakah Itu ? Pengobatan, Harapan, Hidup, dan Dukungan Keluarga*, (Jakarta: Arcan,2002), hlm.38.

⁴⁶Cecilia Guno Samekto, *Be Your Own Therapist*, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2009), hlm. 135.

kecanduan psikologis (*psychological addiction*). Banyak hal yang dapat menimbulkan kecanduan, tergantung pada gaya hidup (*lifestyles*), pengalaman mereka, dan cara pertumbuhannya, beberapa sebab diantaranya:

1. Genetika

Diyakini bahwa adiksi seperti halnya alkoholisme yang disebabkan karena faktor keturunan. Seseorang yang dibesarkan dalam keluarga yang memiliki riwayat kecanduan cenderung mengalami kecanduan juga.

2. Lingkungan

Faktor lingkungan juga ikut berperan, pergaulan dan komunitas dapat mempengaruhi munculnya kecanduan.

3. Penyalahgunaan (Abuse)

Seseorang yang mengalami kekerasan seksual, psikologis, emosional atau fisik juga cenderung untuk mengalami kecanduan.

4. Gangguan emosional

Gangguan emosional seperti kecemasan, depresi, gangguan bipolar atau stress pasca-trauma sering meningkatkan resiko penyalahgunaan obat dan kecanduan.

Toleransi yang rendah terhadap frustrasi Faktor yang sering dijumpai adalah toleransi yang rendah terhadap frustrasi. Adiksi sangat peka terhadap efek negatif dari stress, walaupun dalam tingkat yang rendah. Penderita sering kebingungan sepanjang hari sehingga ingin menghindari atau melarikan diri dari situasi yang menimbulkan stress.

5. Tekanan teman sebaya

Tekanan kelompok dan perasaan yang berlaku dalam kelompok dapat mendorong seseorang anggotanya untuk menggunakan bahan aditif kemudian menjadi kecanduan.

6. Stres

Jika tingkat stress melebihi kemampuan seseorang maka lebih besar kecenderungan untuk menggunakan senyawa adiktif tertentu yang dapat menyebabkan kecanduan⁴⁷

7. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online

Apabila sudah kecanduan game online, berikut ini adalah beberapa tips yang bisa dicoba untuk mengatasi masalah tersebut:⁴⁸

1) Membatasi waktu bermain game

Salah satu cara untuk mencegah dan mengatasi kecanduan game online adalah dengan mengatur batasan waktu bermain jika terlalu banyak waktu untuk bermain game, coba atur jadwal bermain dan tentukan batas waktu, seperti hanya 1 jam setiap hari. Menyusun jadwal seperti ini dapat membantu kita mengelola waktu antara bermain game dan menyelesaikan tugas lainnya.

2) Mencari Hobi baru

Untuk mengurangi obsesi terhadap game yang sering dimainkan, para pecandu game online bisa mencoba berbagai hobi baru selain bermain

⁴⁷Kris, H Timotius, *Otak dan Perilaku* (Yogyakarta: CV Andi Offset), hlm. 228-230.

⁴⁸Cara mengatasi kecanduan game online, <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-caramengatasinya#:~:text=Salah%20satu%20cara%20yang%20dapat,hanya%201%20jam%20per%20hari>. Di akses pada tanggal 23 Juli 2024.

game, seperti memainkan alat music, melukis, berolahraga, atau membaca buku. Kegiatan-kegiatan ini dapat membantu mengalihkan perhatian dari layar ponsel atau komputer.

3) Meletakkan perangkat game di luar kamar tidur

Untuk mengatasi kecanduan game online, sebaiknya tempatkan perangkat yang digunakan untuk bermain, seperti ponsel, komputer, atau konsol game, di luar kamar tidur. Dengan cara ini, dapat mengurangi waktu bermain karena tidak ada perangkat game yang mudah di akses saat sedang berada di kamar tidur.

4) Menjalani psikoterapi

Jika upaya-upaya sebelumnya tidak berhasil mengatasi masalah kecanduan game online, disarankan untuk mencari bantuan dari psikolog atau psikiater. Mereka dapat memberikan psikoterapi, seperti terapi kognitif perilaku (CBT), yang merupakan salah satu teknik efektif dalam mengatasi gangguan kecanduan game online.

F. Pandangan Islam Tentang *Game Online*

Game atau permainan adalah bagian dari hiburan dan sarana untuk melepas lelah Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT semata. Islam memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah SWT. Sebagaimana firman Allah dalam surah An-Nisa ayat 14:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا
خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ ﴿١٤﴾

Artinya: “Dan barangsiapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah akan memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya dan baginya siksa yang menghinakan.” (QS. An Nisa: 14).⁴⁹

Namun demikian, Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas objektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan dan kemerdekaan, Islam kemudian menghalalkannya, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar, sebagaimana tercantum dalam Al-Quran surah Al-Baqarah ayat 42:

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: “Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang haq itu, sedang kamu mengetahui”. (QS. Al-Baqarah: 42)⁵⁰

Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia, Islam juga bukan agama yang utopis, yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau hawa nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya.

⁴⁹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, Q.S An-Nisa: 12.

⁵⁰Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, Q.S Al-Baqarah: 42.

Islam sangat memberikan keleluasaan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup. Ayat ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali. Namun demikian, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam.

G. Konsep Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja adalah masa peralihan dari anak menuju dewasa, pada masa ini terjadi berbagai macam perubahan yang cukup bermakna baik secara fisik, biologis, mental dan emosional serta psikososial. Kesemuanya ini dapat mempengaruhi kehidupan pribadi, lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidaksiapan remaja dalam menghadapi perubahan tersebut dapat menimbulkan berbagai perilaku menyimpang seperti: kenakalan remaja, penyalahgunaan obat terlarang, Penyakit menular seksual (PMS) dan HIV / AIDS, kehamilan yang tidak diinginkan, Aborsi dan sebagainya.

Remaja dalam bahasa aslinya disebut adolescence, berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya "tumbuh untuk mencapai kematangan

.⁵¹Remaja adalah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.⁵²

2. Fase Remaja

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 Tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah⁵³ Masa remaja adalah periode peralihan atau transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada fase ini, terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat, baik secara fisik maupun mental. Oleh karena itu, remaja dapat dikelompokkan ke dalam tahapan berikut ini.⁵⁴

1) Pra Remaja (11 atau 12-13 atau 14 tahun)

Pra remaja adalah fase yang sangat singkat, berlangsung sekitar satu tahun, yaitu pada usia 12 atau 13 tahun hingga 13 atau 14 tahun untuk laki-laki. Fase ini juga dikenal sebagai fase negatif karena sering terlihat perilaku yang cenderung negatif. Komunikasi antara anak dan orang tua menjadi sulit dalam periode ini.

Perkembangan fungsi tubuh juga mengalami gangguan akibat

⁵¹Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm.24.

⁵²John W Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, (Jakarta :Erlangga, 2002) hlm.23.

⁵³Amita Diananda "Psikologis Remaja dan Permasalahannya" *Jurnal Istighna* Vol. 1, No 1, Januari 2018 P-ISSN 1979-2824

⁵⁴Alex Sobur, *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*, (Bandung: Penerbit Pustaka Setia, 2003), h.134.

perubahan, termasuk perubahan hormonal yang dapat menyebabkan suasana hati berubah-ubah secara tak terduga. Remaja mulai lebih reflektif tentang diri mereka sendiri dan semakin memikirkan apa yang orang lain pikirkan tentang mereka. Mereka sering bertanya pada diri sendiri: Apa yang mereka pikirkan tentang aku? Mengapa mereka menatapku? Bagaimana tampilan rambutku? Apakah aku termasuk anak yang "keren"? dan sebagainya.

2) Remaja Awal (13 atau 14 tahun - 17 tahun)

Pada tahap ini, perubahan terjadi dengan sangat cepat dan mencapai puncaknya. Remaja sering mengalami ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam berbagai aspek kehidupan. Mereka mulai mencari identitas diri karena status mereka yang masih belum jelas. Pola hubungan sosial mulai berubah, menyerupai orang dewasa muda. Remaja sering merasa berhak membuat keputusan sendiri. Pada tahap perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat penting, dengan pemikiran yang menjadi semakin logis, abstrak, dan idealistis. Mereka juga menghabiskan lebih banyak waktu di luar keluarga.⁵⁵

3) Remaja Lanjut (17-20 atau 21 tahun)

Pada tahap ini, remaja ingin menjadi pusat perhatian dan menonjolkan dirinya, tetapi dengan cara yang berbeda dari remaja

⁵⁵Teressa M. Mcdevitt, Jeanne Ellis Ormrod, *Perkembangan dan Pendidikan Anak*,(Columbus Ohio, Merril Prentice Hall,2002), h. 17.

awal. Mereka idealis, memiliki cita-cita tinggi, penuh semangat, dan energi besar. Mereka berusaha memantapkan identitas diri dan mencapai ketidaktergantungan emosional. Perubahan fisik yang cepat terjadi, seperti perkembangan karakteristik seksual sekunder; pada perempuan, terjadi pembesaran payudara dan perkembangan pinggang, sedangkan pada laki-laki, muncul kumis, jenggot, dan suara yang semakin dalam. Perubahan mental juga terus berkembang. Pada tahap ini, pencapaian identitas diri sangat menonjol, dengan pemikiran yang semakin logis, abstrak, dan idealistis, serta lebih banyak waktu yang dihabiskan di luar keluarga.⁵⁶

H. Teori Yang Digunakan

1. Teori Komunikasi Kelompok

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Komunikasi kelompok adalah studi tentang bagaimana informasi dan pesan disampaikan, diterima, dan diproses dalam kelompok. Ada berbagai teori yang menjelaskan dinamika dan proses komunikasi dalam konteks kelompok Teori Komunikasi Kelompok (Group Communication Theory) ini Mengkaji bagaimana komunikasi dalam kelompok mempengaruhi keputusan dan interaksi. Dalam keluarga, memahami dinamika kelompok dapat membantu mengidentifikasi pola

⁵⁶John W Santrock, *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta:Erlangga, 2002), Ed.5 Jilid 1, hlm. 23

komunikasi yang mungkin memperburuk kecanduan game dan bagaimana mengubah pola tersebut untuk mendukung perubahan perilaku.⁵⁷

a) Fungsi dan Tujuan Teori Komunikasi Kelompok

Teori komunikasi kelompok meneliti bentuk, dinamika, dan pembubaran kelompok kecil, serta pengaruh yang terjadi antara individu dan kelompok. Secara umum, teori memiliki fungsi untuk membantu kita untuk menanggung ketidaktahuan kita tentang berbagai fakta. Dengan demikian, fungsi teori komunikasi kelompok adalah membantu kita menjelaskan, *postdict*, dan memprediksi perilaku. Secara khusus, teori dapat membantu kita berdamai dengan komunikasi kelompok. Berikut adalah beberapa fungsi teori komunikasi kelompok yaitu :

- a. Teori-teori komunikasi kelompok dapat membantu kita menafsirkan dan memahami apa yang terjadi ketika kita berkomunikasi dalam kelompok.
- b. Teori komunikasi kelompok dapat membantu kita memilih elemen-elemen dari pengalaman kita dalam kelompok untuk memberikan perhatian.
- c. Teori komunikasi kelompok dapat memperluas pemahaman kita.
- d. Teori komunikasi kelompok dapat memberikan kepada kita tantangan dalam menghadapi praktis budaya, sosial, dan politik.

⁵⁷Tutiasri, R. P. (2016). *Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok*. : Jurnal Komunikasi, 4(1), 81-90.

- e. Teori komunikasi kelompok dapat diterapkan secara efektif dalam mencegah kecanduan game online dengan membantu mengelola dan memperbaiki dinamika komunikasi dalam keluarga atau kelompok sosial yang lebih luas.

Dengan memanfaatkan teori komunikasi kelompok, keluarga dapat mengelola interaksi mereka dengan cara yang lebih produktif dan mendukung dalam menghadapi kecanduan game online. Teori ini membantu meningkatkan pemahaman, mengurangi konflik, dan menciptakan lingkungan yang lebih sehat untuk mengatasi masalah kecanduan.

Maka disini penulis menilai teori Komunikasi kelompok ini cocok digunakan untuk penelitian ini karena akan ada efek yang ditimbulkan dari komunikasi Keluarga dalam memberantas kecanduan Game online pada remaja Di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian dan pendekatannya adalah kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang berupa kata-kata tertulis, maupun lisan dan perilaku dari orang-orang yang diteliti. Metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.⁵⁸

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan penelitian ini terkait dengan bagaimana Peran komunikasi keluarga dalam memberantas kecanduan game online pada remaja di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto subjek penelitian yaitu memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan.⁵⁹ Dalam sebuah penelitian subjek penelitian memiliki peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang peneliti amati. Subjek penelitian

⁵⁸Sugiono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2014) Hal. 13-14

⁵⁹Haries Hardiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2001), Hal. 10

adalah sebagai informan yang artinya orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi tempat penelitian.

Dalam sebuah penelitian subjek penelitian memiliki peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang peneliti amati. Berdasarkan pengertian tersebut maka peneliti mendeskripsikan subjek penelitiannya dan memfokuskan subjek penelitiannya terhadap Peran Keluarga (Orang tua) Dalam memberantas kecanduan game online pada remaja di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues. Objek penelitian adalah variabel penelitian yang menjadi inti dari penelitian ini, yang merupakan topik permasalahan yang dibahas, dikaji dan diteliti yang mempunyai sasaran dari penelitian. Objek penelitian sering juga disebut dengan suatu hal yang akan dianalisis, diriset, dan diteliti. Sebutan itu dapat muncul karena suatu hal yang akan diteliti memiliki makna yang sama dengan objek penelitian. Objek penelitian itu sendiri bisa berupa suatu karya dan bisa juga suatu peristiwa yang terjadi, bahkan bisa berupa hasil wawancara atau survei.

Menentukan objek yang tepat dalam suatu riset juga akan turut membantu melancarkan kegiatan riset. Selain itu, objek penelitian yang tepat juga bisa menghasilkan penelitian atau hasil riset yang sangat baik dan bermanfaat bagi pembaca. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah Komunikasi keluarga dalam mencegah Kecanduan Game online Pada remaja.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya penelitian untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Adapun lokasi penelitian adalah Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues. Sumber data dalam penelitian ini didapat langsung dari informan, yang menjadi informan disini adalah Keluarga yang memiliki anak remaja pecandu game online, Remaja pecandu game online, serta Pak keuchik Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues.

D. Informan Penelitian

Salah satu aspek yang sangat krusial dalam setiap penelitian adanya narasumber atau informan untuk memperoleh informasi dari permasalahan yang terjadi. Sumber informan dalam penelitian ini adalah Masyarakat Telege Jernih yang terdiri dari, Keluarga (orang tua) yang memiliki anak remaja Kecanduan game online.

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan 9 orang yang terdiri dari Orang tua yang memiliki anak remaja kecanduan game online, Remaja yang kecanduan game online, dan pak keuchik Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues. Sesuai dengan hasil pengamatan peneliti sejak tahun 2023 remaja tersebut merupakan pemain game online dan sering memberikan reaksi yang kurang efektif dan semua informan tersebut telah memenuhi ciri-ciri sebagai subjek yang akan diteliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi.⁶⁰

Penulis menggunakan metode penelitian lapangan (field research). Karena penulis ingin mengumpulkan data secara langsung di lapangan. Variabel yang digunakan oleh penulis adalah variabel kualitatif. Karena penulis mengumpulkan data secara deskripsi yaitu berupa kata-kata, berbentuk tulisan, serta ungkapan langsung dari objek penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, yaitu melalui:

1. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah pengamatan yang diperoleh secara langsung dan teratur untuk memperoleh data penelitian.⁶¹ Peneliti secara langsung mengamati keluarga yang menjadi sasaran objek penelitian skripsi ini yaitu keluarga (orangtua) yang memiliki anak remaja yang kecanduan game online.

2. Wawancara

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), Hal. 308-309.

⁶¹Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara , 2008), hal. 94.

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu⁶² Peneliti mewawancarai para informan yang sebelumnya telah bersedia untuk diwawancarai yaitu remaja, orangtua,serta Keuchik Gampong Telege jernih. yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Bentuk wawancara yang akan digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif⁶³ Dokumentasi yang peneliti foto-foto peneliti dengan informan sebagai bukti penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Secara umum, penelitian kualitatif dalam melakukan analisis data banyak menggunakan model analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang disebut dengan metode analisis data interaktif. Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Reduksi Data Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dengan polanya. Dengan demikian data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk

⁶²Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2000), hal.180.

⁶³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 240.

mengumpulkan data selanjutnya dan mencari data yang diperlukan. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai, tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah temuan. Berdasarkan data hasil analisis wawancara sembilan responden yang diteliti, kemudian dideskripsikan sesuai dengan pertanyaan penelitian.

2. Display Data (Penyajian Data)

Penyajian data yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks bersifat naratif. Sedangkan data yang sudah direduksi dan diklasifikasi berdasarkan kelompok masalah yang diteliti, sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan. Data yang sudah disusun secara sistematis pada tahapan reduksi data, kemudian dikelompokkan berdasarkan pokok permasalahannya sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan terhadap. Berdasarkan data hasil analisis wawancara yang peneliti lakukan, kemudian dideskripsikan sesuai dengan pertanyaan penelitian.

3. Verifikasi (Menarik Kesimpulan)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan penemuan yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau temuan suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap, sehingga setelah diteliti menjadi jelas.⁶⁴

⁶⁴Umrati, *Analisis Data Kualitatif*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020, Hlm. 115-116.

G. Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif.⁶⁵ Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh.⁶⁶

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang humanistik. Penelitian kualitatif dapat digunakan dalam disiplin ilmu sosial lainnya termasuk pendidikan dan komunikasi. Penelitian kualitatif dapat menjelaskan perspektif naturalistik dan perspektif interpretif pengalaman manusia. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan fenomena sosial dalam masyarakat terutama yang berhubungan dengan budaya dan manusianya.

⁶⁵Sugiyono, *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2015), Hal. 366

⁶⁶Umrati, *Analisis Data Kualitatif*, Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020, Hlm. 115-116.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Profil Gampong

Kabupaten Gayo Lues merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Aceh. Kabupaten Gayo Lues memiliki luas wilayah 5.549,91 km², wilayah Kabupaten Gayo Lues terletak di ketinggian 100-3000 meter di atas permukaan laut (mdpl), 56.08 persen wilayahnya berada di ketinggian 1000-2000 meter di atas permukaan laut 43.93% wilayahnya berada di kemiringan di atas 40% yang berupa pegunungan⁶⁷ Berdasarkan Undang-undang Nomor 4 Tahun 2002, Kabupaten Gayo Lues berbatasan sebelah utara dengan Kabupaten Aceh Tengah, kabupaten Nagan Raya dan kabupaten Aceh Timur; sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Aceh Tamiang dan Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara; sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Aceh Tenggara dan Kabupaten Aceh Barat Daya; dan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Aceh Barat Daya. Letak geografis ini telah menjadikan Kabupaten Gayo Lues sebagai kabupaten yang memiliki keterkaitan sosial, ekonomi, budaya, keamanan dan bahkan politik yang sangat erat dengan kabupaten - kabupaten lainnya di Provinsi Aceh dan Provinsi Sumatera Utara.

Kabupaten Gayo Lues memiliki 11 kecamatan dan 136 Gampong salah satunya yaitu gampong Telege Jernih. Gampong Telege Jernih merupakan salah satu Gampong yang terletak di kecamatan Terangun

⁶⁷Wani Hapila Wani, *Tesis "Sejarah Pemekaran Kabupaten Gayo Lues Peluang dan Tantangan"* Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry) Tahun 2022.

kabupaten Gayo Lues, yang memiliki jumlah penduduk Telege Jernih yaitu sebesar 340 jiwa. Mayoritas bekerja sebagai petani.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Peran Komunikasi Keluarga dalam memberantas kecanduan game online

Dalam interaksi antar manusia, tidak terlepas dari istilah “komunikasi”. Manfaat dari komunikasi adalah untuk bertukar gagasan dari satu orang ke orang lain. Sedangkan komunikasi keluarga adalah sebuah interaksi yang dilakukan dalam sebuah keluarga seperti orang tua, kakak adik yang dilakukan antara dua orang atau bahkan lebih yang menimbulkan feedback atau umpan balik seketika, seperti halnya komunikasi keluarga antara orang tua dengan anaknya yang kecanduan game online di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, maka peneliti memperoleh sebuah informasi dari beberapa informan atau narasumber penelitian. Informasi yang diperoleh tersebut berasal dari data-data yang diperoleh di lapangan, dan disertai bukti dengan bukti-bukti di lapangan pada saat penelitian dilakukan. Berdasarkan pada penelitian ini, kaitannya dengan peran komunikasi keluarga dalam memberantas

kecanduan game online di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti dapatkan informasi mengenai Peran keluarga dalam memberantas kecanduan Game Online pada remaja. Pada penelitian ini, terdapat beberapa peran komunikasi keluarga dalam upaya memberantas kecanduan game online pada remaja.

- a. Mengarahkan anak dalam Kegiatan Positif, Menetapkan Aturan yang jelas kepada anak, Menetapkan batasan waktu.

Dengan mengarahkan anak pada kegiatan positif, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial, orang tua membantu anak menemukan minat dan kesenangan di luar dunia game. Ini penting untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan memberikan alternatif yang mempromosikan perkembangan keterampilan sosial dan fisik. Dan menetapkan Aturan yang jelas mengenai penggunaan game online memberikan struktur dan konsistensi, membantu anak memahami batasan dan harapan. Ini termasuk menetapkan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat bermain game.

Dengan menetapkan batas waktu, orang tua mengurangi risiko anak menjadi kecanduan game. Batasan ini membantu anak mengembangkan rutinitas harian yang lebih seimbang dan mencegah

mereka dari mengabaikan tanggung jawab lain contohnya Menetapkan durasi maksimal bermain game per hari atau per minggu seperti informasi dari Ibu Sumiati:

“Awal mulanya anak saya tidak terlalu sering menggunakan Hpnya. Karena kami mempunyai usaha kelontong yang dimana anak saya yang mengelolanya. Tetapi teman-teman anak saya sering main ke tempat jualan saya sering kali mereka berkumpul disitu. Setelah saya mengetahui anak saya dan para temannya itu bermain game saya menjadi lebih tegas terhadap anak saya. Teman-teman yang biasanya sering ke tempat jualan anak saya untuk main game dilarang untuk berkumpul lagi dan kami pun sebagai keluarga selalu mengarah anak untuk ke hal yang lebih positif lagi”.⁶⁸

Dari hasil wawancara di atas, dengan pihak keluarga dapat disimpulkan bahwa pihak keluarga tersebut telah melakukan perannya sebagai orang tua sudah menerapkan Aturan-aturan di rumahnya yaitu dengan Mengarahkan anak dalam Kegiatan Positif, menetapkan Aturan yang jelas kepada anak, Menetapkan batasan waktu kepada anak, memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang pentingnya menggunakan Gadget dengan bijak, mereka mengajarkan tentang batasan waktu bermain, pentingnya beristirahat, dan bahaya dari kecanduan tersebut.

b. Menegur dan mengingatkan anak agar tidak kecanduan Game Online, dan Melakukan komunikasi yang terbuka dengan anak.

Menegur dan mengingatkan anak agar tidak kecanduan game online, serta melakukan komunikasi yang terbuka dengan anak, adalah dua peran kunci orang tua dalam mencegah kecanduan game online Menegur

⁶⁸Hasil wawancara dengan Sumiati Pada tanggal 5 juni 2024

anak harus dilakukan dengan cara yang konstruktif dan penuh pengertian. Tujuannya adalah untuk membantu anak menyadari dampak negatif dari kecanduan game tanpa menimbulkan rasa marah atau frustrasi. Peneguran yang baik melibatkan penjelasan yang jelas tentang mengapa batasan penting dan bagaimana game online dapat mempengaruhi kehidupan mereka seperti, Menegur anak dengan cara yang tenang dan tidak emosional saat mereka melanggar batasan waktu bermain game dan Membangun Hubungan Komunikasi terbuka menciptakan hubungan yang kuat antara orang tua dan anak. Ini memungkinkan anak merasa nyaman untuk berbagi perasaan dan kekhawatiran mereka tanpa merasa dihakimi atau takut. Hubungan yang kuat memudahkan orang tua untuk mempengaruhi perilaku anak secara positif seperti informasi dari Ibu Masdani:

“Anak saya yang sering bermain ini adalah anak terakhir dari tiga bersaudara, kedua kakak dan abangnya sudah menikah. Karena dia anak terakhir cenderung manja dan masih bersekolah. Makanya kami kami sebagai orang tuanya tidak membenarkan anak kami melakukan kegiatan atau aktivitas yang dapat mengganggu sekolahnya. Kami berkeinginan anak kami hanya fokus untuk sekolah. Dan ternyata setelah kami mengetahui ternyata anak kami menjadi kecanduan game online kami tidak henti hentinya mengingatkan dan menegur anak kami agar dapat memanfaatkan waktunya lebih baik. dan kami pun mendaftarkannya untuk mengikuti les supaya tidak bermain game terus menerus. Kami juga mengajak selalu mengajak anak kami untuk komunikasi terbuka saling bercerita dan mendengarkan keluh kesahnya agar dia tidak merasa kesepian dan bisa mengurangi kecanduan terhadap game tersebut.”⁶⁹

⁶⁹Hasil wawancara dengan Masdani Pada tanggal 7 Juni 2024

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Dengan keluarga menegur dan mengingatkan secara konstruktif dan melakukan komunikasi yang terbuka, orang tua dapat menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak mereka untuk mengelola waktu bermain game dengan bijaksana dan menghindari kecanduan. dengan peran yang dilakukan oleh keluarga dapat membantu anak memahami pentingnya keseimbangan dan tanggung jawab dalam penggunaan game online.

c. Mengembangkan Keahlian anak

Mengembangkan kreativitas anak adalah salah satu cara efektif untuk mencegah kecanduan game online. Aktivitas kreatif memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka di luar dunia game, membantu mereka mengembangkan keterampilan baru, dan menciptakan pengalaman yang memuaskan dan bermanfaat Seperti

Informasi dari Ibu Ratna:

“Saya sering melihat ketiga anak kami sering bermain game online. Saya tidak sepenuhnya menyalahkan kedua anak saya telah menjadi kecanduan game online karena anak kami lebih banyak menghabiskan waktu dirumah neneknya sehingga kami sebagai orang tua tidak dapat mengontrol anak-anak kami dengan baik lantaran kami pun pergi pagi pulang sore dan kami juga sering *beringi* (menginap di kebun) karna kebun kami lumayan jauh dari rumah. Tapi kami juga tidak tinggal diam kami pun mencari cara supaya kedua anak kami terlepas dari kecanduan game online. Atas kesepakatan bersama kami pun membuat tempat pangkas kecil-kecilan dan kami menyerahkan sepenuhnya penghasilan pangkas tersebut kepada kedua anak kami agar mereka lebih bersemangat menjalaninya.”⁷⁰

⁷⁰Hasil wawancara dengan Ratna Pada tanggal 9 Juni 2024

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pihak keluarga melakukan berbagai cara untuk mengurangi kecanduan game online terhadap anaknya yaitu dengan cara mengarahkan kedalam hal yang lebih positif orang tua membantu anaknya agar memiliki dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki anaknya supaya anaknya menyibukan diri ke dalam kegiatan yang bersifat positif.

d. Memberikan kesibukan positif kepada anak

Memberikan kesibukan yang positif kepada anak adalah strategi penting untuk mencegah kecanduan game online dan mendukung perkembangan mereka secara keseluruhan. Aktivitas positif tidak hanya mengalihkan perhatian anak dari game tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan baru, membangun hubungan sosial, dan meningkatkan kesejahteraan emosional. Seperti informasi yang disampaikan oleh Ibu Gopipah:

“Saya dan suami memiliki kesibukan sendiri. Suami sering tidak berada di rumah lantaran banyaknya pekerjaan di luar. Sedangkan saya membuka usaha yang lokasinya agak jauh dari rumah. Pukul 07.00 pagi saya berangkat pukul 18.00 sore baru pulang kerumah. Anak saya sering menegur saya agar lebih perhatian kepadanya tapi saya sering mengabaikan permintaannya. Lalu kami mengetahui dari tetangga dan saudara ternyata anak kami selama ini asik bermain game online. Setelah itu saya mengurangi kesibukan saya dan meminta maaf karena sering mengabaikan anak saya dan membujuk anak kami agar mau mengurangi bermain game. Kami juga mendaftarkan anak kami untuk mengikuti bimbel agar dapat mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang bermanfaat.”⁷¹

⁷¹Hasil wawancara dengan Gopipah Pada tanggal 12 juni 2024

Dari hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa keluarga telah membantu anak-anak mereka untuk mengembangkan rutinitas yang sehat , seperti keluarga memasukkan anaknya ke dalam kegiatan bimbel dan keluarga mengarahkan anak untuk menemukan minat dan bakat baru, serta mengurangi ketergantungan pada game online.

e. Menasehati Anak dan Mengajak Anak untuk bersosialisasi

Menasehati anak dan mengajak mereka untuk bersosialisasi adalah dua strategi penting dalam mencegah kecanduan game online. Kedua peran ini tidak hanya membantu anak mengalihkan perhatian dari game tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka. Seperti informasi yang disampaikan oleh ibu Fatimah:

“Anak saya kurang berinteraksi dengan saya, selalu marah-marah pas sampai ke rumah dan berinteraksi pun kurang baik . Kalau sudah main game wajahnya selalu murung, dan saya sebagai orang tua selalu berusaha untuk mengurangi kecanduannya terhadap game tersebut saya selalu menasehatinya walaupun nasehat itu tak didengar dan tak jarang saya mengajak anak saya untuk berkumpul bersama keluarga besar tujuannya agar anak saya bisa berinteraksi dengan baik dan tidak melulu sibuk dengan game nya”⁷²

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa keluarga telah menasehati anak walaupun anak tidak menghiraukan nasehat itu dan keluarga juga mengajak anak untuk bersosialisasi dengan keluarga besar dan juga orang lain agar bisa mengurangi risiko kecanduan game

⁷²Hasil wawancara dengan Fatimah Pada tanggal 13 juni 2024

dan juga mendukung perkembangan emosional dan sosial anak secara keseluruhan.

- f. Memberikan pemahaman terhadap bahaya kecanduan game online kepada anak

Memberikan pemahaman yang jelas dan mendalam tentang bahaya kecanduan game online kepada anak merupakan langkah krusial dalam mencegah kecanduan dan memastikan anak dapat menggunakan game dengan cara yang sehat dan seimbang. Seperti Informasi yang disampaikan oleh ibu Uswatun:

“dulu anak kami adalah seorang yang sangat baik, ceria sopan santun bahkan di sekolah dia rajin dan nilainya pun bagus- bagus Tetapi setelah dia punya banyak kawan dan teman nya selalu bermain game ia pun jadi banyak berubah sikapnya pun menjadi aneh dan selalu bermain game nilainya di sekolah juga menurun dan laporan dari gurunya dia sering bolos sekolah. Kami juga sebagai orang tua juga melihat perubahn anak kami yang semakin lama semakin buruk ,kami berusaha untuk memberikan pemahaman terhadap bahaya kecanduan *game online* dan berusaha mengendalikan penggunaan gamenya,agar tidak kecanduan game online dan kami pun memberikan batasan waktu bermain game online.”⁷³

Dari hasil wawancara diatas peneliti menyimpulkan bahwa dulu sebelum mengenal game online anak mereka adalah anak yang sangat baik bahkan di sekolah pun nilainya bagus tetapi setelah anak tersebut mengenal banyak teman anak nya pun menjadi kecanduan game online yang disebabkan oleh pengaruh teman sebaya dan orang tua dan keluarga tidak tinggal diam pihak keluarga pun berusaha mencari solusi agar sang anak tidak kecanduan game online dengan cara

⁷³Hasil wawancara dengan Uswatun Pada tanggal 14 juni 2024

memberikan pemahaman terhadap bahaya kecanduan *game online* dan berusaha mengendalikan penggunaan gamenya.

2. Tantangan yang dihadapi keluarga dalam menerapkan komunikasi yang efektif untuk memberantas kecanduan *game online*

Keluarga juga menghadapi sejumlah tantangan dalam upaya menerapkan komunikasi yang efektif untuk mencegah kecanduan *game online* pada remaja seperti:

- a) Kurangnya pemahaman komunikasi dan keterampilan komunikasi pada keluarga

Kurangnya pemahaman dan keterampilan komunikasi dalam keluarga dapat menjadi tantangan signifikan dalam mencegah kecanduan *game online* karena jika keterampilan komunikasi tidak memadai, anggota keluarga mungkin kesulitan untuk menyampaikan kekhawatiran mereka atau berbicara tentang batasan dan aturan mengenai penggunaan *game*. Hal ini bisa membuat masalah terus berlanjut tanpa adanya solusi yang efektif seperti informasi yang disampaikan oleh ibu Sumiati:

“Anak saya sering marah-marah tak tentu, banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Malas apa yang saya suruh selalu dibantah mungkin karena adanya pengaruh dari luar sehingga membuat kami sebagai orang tua merasa sulit bersaing dengan pengaruh teman sebaya yang selalu bermain *game online* sehingga kami sulit untuk membatasi akses anak-anak terhadap *game online* dan juga setiap saya jelaskan berbahayanya bermain *game online*

anak saya tidak menghiraukannya sehingga menghambat komunikasi kami.”⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi orang tua yaitu sang anak tidak menaati perintahnya padahal peraturan yang sudah dibuat terkait jadwal bermain *game online* sudah sangat jelas tetapi semuanya dilanggar oleh anaknya dan selalu melawan ketika dinasehati dan kurangnya pengetahuan dan keterampilan komunikasi keluarga untuk berbicara terbuka dan efektif dengan anak sehingga menghambat proses dalam mengurangi kecanduan Game online.

b) Kurangnya pemahaman orang tua terhadap Game online

Kurangnya Pengetahuan tentang Tanda-Tanda Kecanduan
Orang tua mungkin tidak menyadari tanda-tanda kecanduan game online karena kurangnya pengetahuan tentang bagaimana game online dapat mempengaruhi perilaku anak. Mereka mungkin tidak dapat membedakan antara permainan yang biasa dan tanda-tanda masalah serius, seperti isolasi sosial, penurunan prestasi akademis, atau gangguan tidur. Seperti informasi yang disampaikan oleh ibu Masdani:

“Kami ini juga sebagai orang tua juga salah dulu kami tidak sekolah jadi kami sebagai orang tua juga kurang paham tentang game itu bahaya atau tidak saya tidak sepenuhnya menyalahkan anak yang sering bermain game karena dia juga terpengaruh dari teman-temannya karena kami sebagai orang tuanya juga pendidikannya rendah jadi anak-anak bisa membohongi kami dengan mengatakan kalau ia

⁷⁴Hasil wawancara dengan Sumiati Pada tanggal 5 juni 2024

menggunakan gadget untuk belajar dan kami juga tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang cara memantau dan membatasi waktu bermain game online”⁷⁵

Dari hasil wawancara bersama ibu Masdani peneliti menyimpulkan bahwa kendala yang dihadapinya adalah tentang keterbatasan pengetahuan teknologi seperti game online pihak keluarga mengatakan tidak terbiasa dengan dunia game online dan teknologi terkait.karena itu,mereka mengalami kesulitan memahami perilaku dan risiko yang terlibat dalam bermain game online.

- c) Terjadinya konflik keluarga dan adanya ketidakpastian tentang tindakan yang harus dilakukan untuk mencegah kecanduan game online

Ketika anggota keluarga memiliki pandangan berbeda tentang penggunaan game online, ini bisa menyebabkan ketegangan dan perpecahan. Misalnya, jika satu anggota keluarga merasa bahwa game online tidak masalah, sementara yang lain merasa bahwa itu merugikan, perbedaan pandangan ini bisa menambah konflik.dan Keluarga juga mungkin merasa bingung tentang cara yang efektif untuk mengatasi kecanduan game online karena kurangnya informasi atau pengetahuan tentang tanda-tanda, dampak, dan metode pencegahan atau pengobatan.Seperti informasi yang disampaikan oleh ibu Ratna:

“Anak saya kurang berinteraksi sama saya, ketika saya melarangbermain game online selalu marah-marah Kalau

⁷⁵Hasil wawancara dengan Masdani Pada tanggal 7 Juni 2024

diajak ngobrol susah, kebanyakan mengeluarkan kata-kata yang nggak enak di dengar. jadi saya sebagai orang tua juga susah untuk mencegah kecanduan *game online* saya juga bingung langkah apa yang harus saya lakukan untuk mencegahnya.”⁷⁶

Peneliti menyimpulkan bahwa kendala yang sering dialami dalam mencegah kecanduan game online yaitu ketidakpastian keluarga tentang tindakan yang tepat mereka merasa bingung tentang langkah yang seharusnya mereka ambil untuk mencegah kecanduan game online pada anak-anak mereka sehingga terjadinya konflik keluarga

d) Lingkungan yang terpapar Game Online

lingkungan yang terpapar game online dapat menjadi tantangan besar dalam mencegah kecanduan game online karena jika seseorang dikelilingi oleh orang-orang yang aktif bermain game online atau memiliki akses mudah ke perangkat game dan internet, kemungkinan besar mereka akan lebih sering bermain. Ketersediaan game dan perangkat yang mudah diakses bisa memperkuat dorongan untuk bermain secara berlebihan seperti yang diinformasikan oleh ibu Gopipah:

“Anak saya kalau berinteraksi sama orang tua nya biasa-biasa aja, berkomunikasi pun yang penting-penting aja. Sikap nya kadang-kadang marah sama saya. Penyebabnya anak saya selalu diajak sama kawannya untuk bermain game online jadi kami pun sulit untuk mengubah kebiasaan buruknya itu karena dia sudah sangat candu dan merasa senang ketika bermain game online kalau dia sudah kehabisan kuota untuk bermain biasanya raut

⁷⁶Hasil wawancara dengan Ratna Pada tanggal 9 Juni 2024

wajahnya langsung berubah menjadi cemberut dan juga kesal sama semua orang. Dan keterbatasan waktu kami juga menjadi kendala kami sibuk bekerja sehingga kami sulit untuk meluangkan waktu untuk berkomunikasi secara mendalam tentang penggunaan game online dan tidak dapat memantau kondisi anak kami.”⁷⁷

Dari hasil wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa kendala yang dialami keluarga adalah adanya lingkungan yang terpapar game online sehingga membuat pihak keluarga kesulitan dalam mencegah kecanduan game pada anaknya.

e) Anak menjadi susah diatur

Ketika anak menjadi susah diatur, terutama dalam konteks kecanduan game online, ini bisa menjadi tantangan besar bagi orang tua dalam memberantas kecanduan game online seperti Informasi yang disampaikan oleh ibu Fatimah:

“Anak saya lebih mengerti memainkan hp dibanding saya dia sudah membohongi saya ketika saya menegur dia sedang main hp pasti jawabannya selalu nggak main buk ini belajar dari handphone dan itu menjadi berulang kali alasannya dan saya pun merasa kesulitan untuk memantau dia apakah dia main game atau sedang belajar karena setiap saya liat hp nya yang ditunjukkan tentang pelajaran jadi saya bingung apakah ini serusan belajar atau bermain game karena saya juga tidak bisa 24 jam mengawasi anak saya . Saya juga punya kesibukan lain diluar rumah.”⁷⁸

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa kendala yang sering dialami keluarga yaitu anaknya lebih mahir menggunakan teknologi dibandingkan orang tua hal itu membuat

⁷⁷Hasil wawancara dengan Gopipah pada tanggal 12 Juni 2024

⁷⁸Hasil wawancara dengan Fatimah Pada tanggal 13 Juni 2024

mereka kesulitan untuk mengawasi dan membatasi penggunaan game online oleh anak dan anaknya juga sering menunjukkan perilaku yang sulit diatur, seperti penolakan untuk melakukan aktivitas lain, melawan aturan, atau bahkan marah dan frustrasi ketika diminta untuk berhenti bermain.

f) Anak lebih banyak menghabiskan waktu dikamar dengan bermain game online

Hasil wawancara dengan ibu Uswatun, ia mengatakan:

“ Anak saya akhir-akhir ini suka menyendiri di kamar dan main game online bahkan dia juga suka lupa makan gara-gara keasikan main game dan juga suka bangun telat akhirnya dia telat ke sekolah dia juga tidak suka jika saya melarang dia untuk tidak begadang main *game online* jadi kami pun sebagai keluarga merasakan kesulitan untuk melarangnya untuk tidak terus terusan bermain game online karena dia setiap kali ditegur selalu mengelak.”⁷⁹

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa Anak tersebut cenderung menyendiri di kamar dan bermain game online secara berlebihan. Akibatnya, ia sering lupa makan, bangun telat, dan terlambat ke sekolah. Meskipun keluarga mencoba melarangnya untuk tidak begadang dan bermain game terlalu lama, sang anak sering mengeluh dan menolak teguran, dari ini membuat keluarga kesulitan dalam mengatur kebiasaan tersebut.

⁷⁹Hasil wawancara dengan Uswatun Pada tanggal 14 Juni 2024

Hasil wawancara dengan pak keuchik. Mengenai tanggapan pak keuchik terhadap masalah kecanduan *game online* yang sedang menjerat para remaja.

“Pak keuchik merasa prihatin dengan adanya remaja yang telah mengalami kecanduan game online, Ini membuat orang tua menjadi semakin kewalahan banyak juga masyarakat yang mengeluhkan agar membuat kegiatan yang dapat mengisi kekosongan waktu anak anak agar tidak hanya bermain game online.pak keuchik juga mengatakan untuk masalah game online ini belum sampai kepada pihak kepolisian karena masih bisa ditangani secara kekeluargaan tapi apabila dengan cara kekeluargaan tidak bisa juga memberantas kecanduan game online ini maka akan kami cari solusi lain untuk mencegah kecanduan game online ini dan akan kami minta kepada aparat keamanan untuk ikut andil dalam mencegah kecanduan game online ini”⁸⁰

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Banyak masyarakat mengeluhkan perlunya kegiatan alternatif untuk mengisi waktu anak-anak agar tidak hanya bermain game online. Pak Keuchik juga menyebutkan bahwa masalah ini belum melibatkan pihak kepolisian, karena masih bisa ditangani secara kekeluargaan. Namun, jika pendekatan kekeluargaan tidak berhasil, Pak Keuchik berencana mencari solusi lain dan akan meminta bantuan aparat keamanan untuk mencegah kecanduan game online ini.

C. Pembahasan

Pada pembahasan ini, peneliti akan menyampaikan bagaimana menganalisis keseluruhan dari hasil informasi dari penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Pada proses ini, peneliti

⁸⁰Hasil wawancara dengan Pak Keuchik Pada tanggal 22 Juli 2024

menjawab persoalan penelitian tentang peran komunikasi keluarga dalam memberantas kecanduan game online pada remaja. Disini, peneliti melihat bagaimana peran komunikasi keluarga yang dilakukan oleh orang tua dan keluarga dengan anaknya guna upaya mengatasi kecanduan bermain Game online pada anaknya.

1. Peran komunikasi keluarga dalam memberantas kecanduan Game online pada remaja di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues

Komunikasi keluarga antara orang tua dengan anak nya yang kecanduan dalam bermain Game Online tidak selalu berjalan mulus, baik itu saat berada di ruang lingkup rumah maupun ruang lingkup di luar rumah Orang tua yang anaknya kecanduan Game Online akan menasehati dan melarang anak nya untuk bermain Game Online apabila telah melewati batas. Nasehat yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya yang kecanduan Game Online bertujuan agar komunikasi yang disampaikan akan bermanfaat dan dapat diterima dengan baik oleh orang lain. Informasi yang peneliti diperoleh dari informan akan dijelaskan berdasarkan tentang bagaimana Peran komunikasi keluarga antara orang tua dengan anak. Komunikasi keluarga antara orang tua dengan anak nya tersebut akan di bagi menjadi beberapa kriteria. Berdasarkan penjelasan diatas, akan didapatkan beberapa informasi dari informan yang telah ditentukan oleh peneliti berdasarkan kriteria dari judul penelitian.

a) Melibatkan paling sedikit dua orang

Komunikasi interpersonal melibatkan paling sedikit 2 orang, yang mana pada penelitian ini, melibatkan orang tua dan dengan anak.

b) Dipengaruhi oleh konteks

Dalam hal ini pada penelitian ini, merupakan tempat dipertemukan komunikasi terjadi, yang mana orang tua mendahului dengan memberikan informasi berupa nasihat dan anak akan mengikuti apa yang diucapkan oleh orang tuanya. Konteks yang dimaksud dalam hal ini dapat meliputi jasmani, sosial, dan psikologis pada anak yang kecanduan Game online.

c) Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata

Disini, orang tua dan anak tidak selalu berkomunikasi secara verbal, namun juga nonverbal. Salah satu contohnya yaitu seperti tatapan yang dilakukan oleh orang tua dengan harapan anaknya akan berhenti bermain Game online, sehingga dengan begitu, anak akan berhenti bermain Game online karena mengerti maksud dari orang tuanya, begitu juga dengan anak tidak harus menggunakan kata untuk menunjukkan respon terhadap orang tuanya.

d) Tidak harus tatap muka

Dalam hal ini, yang dimaksud dengan tidak harus tatap muka adalah, komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak akan tetap berjalan melalui media, seperti melalui telepon, yang mana

orang tua akan menelpon apabila anaknya tidak pulang tepat waktu ke rumah

e) Dipengaruhi oleh kegaduhan atau noise

Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan dipengaruhi oleh kegaduhan atau noise yaitu kelancaran komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak tidak berjalan dengan baik, karena terdapat suatu rangsangan atau stimulus yang mengganggu dalam proses pembuatan suatu pesan. Pada penelitian ini, kegaduhan atau noise yang dimaksud adalah kefokusannya anak terhadap Game online, yang mana anak tidak merespon orang tuanya karena terlalu asik dengan Game online-nya. Kegaduhan atau noise yang lain yaitu sikap dari anak yang acuh apabila ditegur oleh orang tuanya karena merasa terganggu.

f) Adanya umpan balik atau feedback dan menghasilkan beberapa pengaruh atau efek

Pada penelitian ini, komunikasi keluarga orang tua dengan anak menghasilkan beberapa pengaruh atau efek. Efek yang dihasilkan dari komunikasi yang dilakukan orang tua dalam menasehati anaknya untuk berhenti bermain Game online menghasilkan pengaruh. Pengaruh yang dihasilkan berupa efek perubahan sikap anak tentang kecanduan Game online. Selain melakukan komunikasi keluarga, terdapat juga efek atau pengaruh oleh orang tua dengan melakukan beberapa tindakan

seperti memberikan kesabaran kepada anak guna agar mengalihkan perhatian dan waktu anak nya terhadap Game online. Hal ini berpengaruh karena anak mengalami perubahan yaitu perubahan kebiasaan anak dalam bermain Game online menjadi berkurang.

Berdasarkan pendapat Richard L. Weaver (Budyatna 2012:15-20), berdasarkan karakteristik dari komunikasi keluarga, yang menyebutkan bahwa komunikasi keluarga melibatkan paling sedikit dua orang, dipengaruhi oleh konteks, tidak harus bertujuan, tidak harus melibatkan atau menggunakan kata, tidak harus tatap muka, dipengaruhi oleh kegaduhan atau noise, adanya umpan balik atau feedback dan menghasilkan beberapa efek atau pengaruh. Para orang tua dari anak yang kecanduan Game online menerapkan karakteristik ini dalam penyampaian informasi terhadap anak nya dalam upaya mengatasi kecanduan Game online pada anaknya. Hal ini sangat berkaitan dengan hasil dari penelitian ini, karena komunikasi keluarga yang dilakukan oleh orang tua terhadap anaknya dalam upaya mengatasi kecanduan Game online pada anaknya menghasilkan efek atau pengaruh, yang mana anak mengalami perubahan sikap, yaitu perubahan pada kebiasaan anak dalam bermain Game online walaupun pesan yang disampaikan tidak selalu disampaikan secara langsung, dan mengalami beberapa kegaduhan atau noise. Perubahan sikap ini terjadi karena keefektifan penyampaian pesan yang orang tua lakukan terhadap anak nya, yang

mana berupa pemberian pesan berbentuk nasehat serta tindakan secara langsung. Hal ini juga didukung oleh contoh serta sikap ketegasan dari setiap orang tua dalam membatasi kegiatan anaknya dalam bermain Handphone.

Adapun tujuan dari komunikasi keluarga antara orangtua dengan anaknya dalam upaya mengatasi kecanduan Game Online pada anaknya pada penelitian ini adalah untuk membangun hubungan manusia agar lebih bermakna, seperti yang diketahui bahwa tujuan dari orangtua untuk melarang atau mengupayakan agar anaknya berhenti bermain Game Online adalah agar hubungan antara orangtua dengan anaknya yang kecanduan terhadap Game Online tersebut agar menjadi lebih harmonis dan bermakna. Tujuan lain yaitu untuk membangun karakter manusia yang lebih baik, sebagaimana yang kita ketahui bahwa apabila anak selalu bermain Game Online, karakter anak akan memburuk, maka diperlukan peran dari orangtua sebagai pembentuk karakter dari seorang anak dalam upaya mengatasi kecanduan Game Online pada anaknya. Tujuan lain yaitu untuk mengenal orang lain dengan karakteristiknya masing-masing, melatih diri untuk berempati terhadap orang lain yang mana diketahui bahwa tujuan dari komunikasi keluarga antara orangtua dengan anaknya yang kecanduan Game Online adalah agar anaknya bersikap empati atau peduli terhadap orang lain ataupun lingkungan sekitarnya. Tujuan komunikasi keluarga antara orangtua dengan anaknya yang kecanduan dalam bermain Game Online adalah

untuk mengasah berbagai kecerdasan, seperti kecerdasan berbahasa, kecerdasan antar pribadi atau kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan sosial atau kecerdasan di antara lingkungan sosialisasi.

Pada penelitian ini fungsi dari komunikasi keluarga yang terjadi antara orang tua dengan anak nya dalam upaya mengatasi kecanduan Game Online pada anak nya, yaitu untuk pembentukan konsep diri dari orang tua nya, yaitu tentang bagaimana pandangan anak tentang siapa diri nya. Fungsi selanjut nya yaitu sebagai pernyataan eksistensi diri, yang mana peran orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan Game Online pada anak nya akan menjadi sebuah media penunjukan aktualisasi diri bagi pribadi anak nya. Fungsi terakhir dari komunikasi keluarga antara orang tua dengan anak nya dalam upaya mengatasi kecanduan Game Online pada anak nya adalah untuk kelangsungan hidup, memupuk hubungan yang baik terutama antara orang tua dengan anak nya, dan memperoleh hubungan yang baik antara orang tua dengan anak nya, serta hubungan antara anak dengan lingkungan Sosial

Dari hasil penelitian banyak remaja yang perubahan sikapnya cenderung menuju kearah atau hal hal yang bertentangan dan sulit diatur sehingga pihak keluarga memiliki kendala dalam menerapkan komunikasi yang efektif untuk mencegah kecanduan *game online* pada anak tersebut seperti Kurangnya pemahaman tentang teknologi, Tantangan Menetapkan Batasan karena terkadang remaja tidak setuju dengan batasan yang ditetapkan orang tua, dan hal ini dapat

menimbulkan konflik dalam keluarga. Dan juga kesusahan dalam membangun komunikasi yang terbuka dengan anak karena anak terlalu sibuk dengan *game online*,serta kesulitan memantau aktivitas anak secara terus menerus terutama jika anak memiliki privasi yang tinggi dalam penggunaan *game online* tetapi dengan adanya keluarga yang menerapkan komunikasi keluarga yang efektif maka akan memiliki dampak positif dalam mencegah kecanduan *game online*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang “Peran Komunikasi Keluarga Dalam Memberantas Kecanduan Game online Pada Remaja(Studi di Gampong Telege Jernih Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues)” maka peneliti menarik beberapa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang didapatkan, bahwa Peran orang tua dalam pertumbuhan anak sangatlah penting agar anak tumbuh dengan didikan yang benar, bisa membagi waktu antara belajar, bermain dan menggunakan waktu untuk hal lainnya. Sehingga anak punya batasan waktu untuk menggunakan gadget dan juga untuk mencegah kecanduan menggunakan gadget yang didalamnya berisi game-game online yang membuat anak tertarik sehingga tinggal di dalamnya dan tidak bisa dilepaskan. Dengan didikan dan peran orang tua sejak awal mengenalkan gadget, menggunakan pembagian waktu dengan sebaik mungkin akan meminimalisir kecanduan dalam bermain Gadget yang berisi *game online* tersebut.

Kecanduan terhadap *game online* ini memang sangat meresahkan bagi orang tua, karena ketika seorang anak menjadi kecanduan pada *game online*, maka anak tersebut susah untuk diatur, mereka terus sibuk pada layar di gadgetnya, dan bahkan ketika anak tersebut sedang asyik bermain game online, mereka sampai lupa waktu, dan berakibat pada segala hal, mereka jadi lupa makan, lupa belajar, lupa waktu sholat, dan lain sebagainya, sehingga

orang tua, terutama ibu, itu sangat jengkel jika melihat anaknya bermain *game online*. Maka dari itu perlu adanya peranan dari orang tua sejak dini, dimana anak dididik agar bisa mengatur waktunya, dan tidak selalu dihadapkan dengan Gadget Adapun peran yang dilakukan keluarga adalah sebagai berikut:

1. Peran Keluarga Dalam memberantas Kecanduan *Game Online* Pada Remaja

Adapun peran keluarga dalam mengantisipasi remaja yang kecanduan *game online* yaitu, lebih memperhatikan dan menasehati serta membimbing anaknya agar memanfaatkan waktu dengan lebih baik, mengikutsertakan anak-anaknya untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang diadakan, membangun usaha agar anaknya ada kegiatan yang lebih bermanfaat dan dapat penghasilan.

2. Tantangan yang dihadapi Keluarga dalam menerapkan komunikasi yang efektif untuk Memberantas Kecanduan *Game Online* Pada Remaja

Adapun kendala yang dihadapi keluarga dalam memberantas kecanduan *game online* itu beragam mulai dari anaknya yang sulit diatur, kurangnya pemahaman orang tua terhadap *game online*, Kurangnya komunikasi yang terbuka dengan anak dan cenderung ingin mencari kebebasan dan privasi, pengaruh lingkungan dan terjadinya konflik dalam keluarga serta kurangnya pengetahuan dan keterampilan komunikasi yang efektif.

Dengan adanya Komunikasi keluarga yang efektif dalam keluarga memainkan peran penting dalam mencegah kecanduan *game online*. Melalui interaksi yang terbuka, empatik, dan mendukung, orang tua dapat membantu anak memahami risiko yang terkait dengan *game online* dan mengatur penggunaan game dengan cara yang sehat. Dengan menerapkan strategi komunikasi yang efektif, keluarga dapat membangun hubungan yang kuat dan menciptakan lingkungan yang mendukung untuk mengurangi risiko kecanduan *gameonline*.

B. SARAN

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyampaikan saran-saran untuk meminimalisir permasalahan yang Berkaitan dengan kecanduan *game online* pada remaja.

1. Disarankan kepada keluarga agar memperhatikan dan lebih peka terhadap perubahan yang dilakukan oleh anak-anaknya. Bangun komunikasi yang baik dengan anak dan selalu meluangkan waktunya, karena dasarnya mencegah lebih baik daripada mengobati.
2. Disarankan kepada remaja agar lebih mampu mengontrol diri serta lebih bijak dalam memilih lingkungan pertemanan, hindari sejak awal apabila lingkungan mulai mengarah pada hal yang bersifat negatif.
3. Disarankan kepada aparaturnya dan masyarakat agar lebih memperhatikan dan saling bekerjasama antar masyarakat dalam mendidik putra-putrinya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdul Rozaq, 2009, *Mengenal Game*, CV Sumber Jaya, Surabaya
- Alex Sobur,(2003) *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*, Bandung: Penerbit Pustaka
- Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional,(2013) *Menjadi Orang Tua Hebat dalam Mengasuh Anak*, Jilid 1
- Bahfiarti, T. (2016). Komunikasi Keluarga (Suatu Pendekatan Keberlanjutan Regenerasi Anak Petani Kakao di Provinsi Sulawesi Selatan). *Makassar: kedai buku Jenny*.
- Cangara, H. (2006). Pengantar ilmu komunikasi.
- Cecilia Guno Samekto, (2009) *Be Your Own Therapist*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Chen, C.Y., Chang, S.L., 2008, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game Online*, CV Intan Pratama, Jakarta.
- Dadang Supardan,(2008) *Pengantar Ilmu Sosial*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Deddy Mulyana(2005) “*Ilmu komunikasi :Suatu pengantar.*”Bandung Remaja Rosdakarya
- Deddy Mulyana, (2000)*Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Rosdakarya,
- Djamarah, S. B. (2004). *Pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga (sebuah perspektif pendidikan Islam)*. Rineka Cipta.
- Hartati, S.I.D., 2019, *Metode Penelitian Sosial*, Media Sahabat Cendekia, Surabaya
- Hurlock, E. B. (1999). Psikologi Perkembangan, Jakarta, Erlangga, PT. *Gelora Aksara Pratama*.
- Japar, M., Zulela, M. S., & Mustoip, S. (2018). *Implementasi pendidikan karakter*. Jakad Media Publishing..
- John W Santrock, Adolescence (2002) *Perkembangan Remaja* .Jakarta :Erlangga
- John W Santrock,(2002) *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta:Erlangga
- Jong, W. D. (2004). Kanker, apakah itu? pengobatan, harapan hidup, dan dukungan keluarga. *Jakarta: Arcan*.
- Kustiawan, A.A ., Utomo, A.W.B., 2018, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, CV AE Media Grafika, Jawa Timur.
- Mccornack, Steven. (2021)*Refleksi dan Relasi: Pengantar Komunikasi Interpersonal*. Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong, L. J., & Edisi, P. R. R. B. (2004). Metodologi penelitian. *Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya*, 3(01).
- Muhammad, F., & Lilis, K. M. (2013). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Mulyana, D. (2002). *Ilmu komunikasi suatu pengantar*.

- Nurul Zuriyah, (2009) *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan “Teori Aplikasi”* Jakarta: Bumi Aksara
- Ratna Megawangi, (2007) *Character Parenting Space*, Bandung: Read Publishing House
- Samekto, C.G., 2009, *Be Your Own Therapist*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta
- Sarlito Wirawan Sarwono, (2004) *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Setia
- Sugiyono, (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta,
- Sutopo, (2002) *Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press,
- Syamsir, T. (2014). *Organisasi & Manajemen (Perilaku, Struktur, Budaya & Perubahan Organisasi)*. Bandung: Alfabeta, 86.
- Teresa M. Mcdevitt, Jeanne Ellis Ormrod, (2002) *Perkembangan dan Pendidikan Anak*, Colombos Ohio, Merril Prentice Hall
- Timotius, K.H.,(2018) *Otak dan Perilaku*, CV Andi Offset, Yogyakarta.
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.

B. Jurnal

- Amalia, A., & Natsir, M. H. D. (2017). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dalam Keluarga dengan Kenakalan Remaja. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 143-151.
- Amita Diananda(2018)”*Psikologis Remaja dan Permasalahannya*”*Jurnal Istighna* Vol. 1, No 1,
- Anggraini, C., Ritonga, D. H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 337-342.
- Awaludin, M. F., & Ramdani, R. (2022). Peran Kelompok Keagamaan dalam Menjaga Keharmonisan dan Keberagaman. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1), 670-680.
- Aziz, Obi Faizal. “*Peranan Orang Tua Dalam Menanamkan Kedisiplinan Anak Usia Dini Pada Lingkungan Keluarga* (Studi Kasus Di Dusun Kukap Desa Poncosari Kecamatan Srandakan [The Role of Parents in Instilling Discipline in Early Childhood in the Family Environment (Case Study I.” *Siklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 1, no. September (2017): 158–71.
- Emria Fitri, Lisa Erwinda, Ifdil Ifdil, *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Konseling*, (Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang), *Jurnal Online*, vol. 4, No.3, 2018.

Fathan Boulu, (2014) *Konsep Anak menurut M.quraish shihab dan Implikasinya Terhadap Pendidikan*. Jurnal Pembaharuan Pendidikan islam (JPPI) Volume 1. No. 1

Ilyas, M. (2018). Konsep pendidikan keluarga dalam al-Qur'an. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1-21.

Istiyanto, S. B. (2007). Pentingnya komunikasi keluarga: menelaah posisi ibu antara menjadi wanita karir atau penciptaan keluarga berkualitas. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 1(2).

Mulyani, U., & Fitriani, W. (2022). Emosi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legends. *JOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 29-35.

Rakhmawati, I. (2015). *Peran Keluarga dalam Pengasuhan anak*. Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 6, 1-17.

S, B. I. (2007). *Pentingnya Komunikasi Keluarga: Menelaah Posisi Ibu Antara Menjadi Wanita Karir Atau Penciptaan Keluarga Berkualitas*. Jurnal Komunikasi, Vol 1 No 2 juli Desember 2007, 1, 367-388.

Sukarno, B. (2021). Pentingnya Komunikasi Keluarga Dalam Perkembangan Anak. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(01), 1-9.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112-1119.

Zulfany, M. R., & Yuliana, N. (2023). Strategi Komunikasi Orang Tua dalam Mengatasi Anak yang Kecanduan Game Online di Komplek Bona Sarana Indah Tangerang Banten. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(5).

C. Skripsi dan Tesis

Rahmat Anhar, *Skripsi "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre"* (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014).

Wani, M. H. (2022). *Sejarah Pemekaran Kabupaten Gayo Lues Peluang dan Tantangan* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

D. Referensi lainnya

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, Q.S Al-Baqarah: 42.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, Q.S An-Nisa: 12. Hadits Hasan, diriwayatkan oleh At-Tirmidzi No. 2318 dan yang lainnya.

Nasional, B. K. K. B. (2013). *Menjadi Orang Tua Hebat dalam Mengasuh Anak*.



LAMPIRAN

DOKUMENTASI WAWANCARA





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama Lengkap : Siska Putri
 Tempat/Tgl. Lahir : Telege Jernih, 5 Januari 2001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 NIM/ Jurusan : 200401045 / Komunikasi dan Penyiaran Islam
 Alamat : Telege Jernih, Kecamatan Terangun, Kabupaten Gayo Lues
 Email : Sputriiii461@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SDN 4 Terangun
2. MTSs Raudhatul Jihad
3. Mas Raudhatul Jihad

Orang Tua

Nama : Saman
 Nama Ibu : Jasmani
 Pekerjaan Orang Tua : Petani
 Alamat : Telege Jernih, Kecamatan Terangun, Kabupaten Gayo Lues



 A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 27 Agustus 2024

(Siska Putri)