

**KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANG TUA DALAM MENANGANI
ANAK TERADIKTIF *GAME ONLINE* DI KECAMATAN BANDA RAYA
KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**Rizqan Ananda
NIM. 411307098
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1440 H/2019 M**

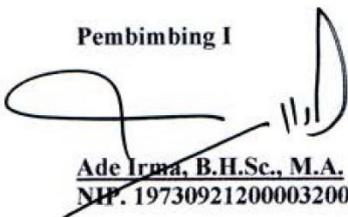
SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana (S-1) dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**Oleh:
RIZQAN ANANDA
Nim: 411307098**

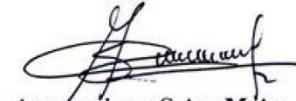
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Ade Irma, B.H.Sc., M.A.
NIP. 197309212000032004

Pembimbing II



Asmaunizar, S.Ag, M.Ag.
NIP. 197409092007102001

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 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Diajukan Oleh:

RIZOAN ANANDA
NIM. 411307098

Pada Hari/Tanggal

**Rabu, 30 Januari 2019 M
24 Jumadil Awal 1440 H**

di

Darussalam-Banda Aceh

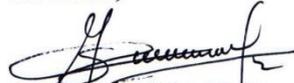
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,



Ade Irma, B.H.Sc., M.A.
NIP. 197309212000032004

Sekretaris,



Asmaunizar, S.Ag, M.Ag.
NIP. 197409092007102001

Penguji I,



Drs. H. A. Karim Syekh, M.A.
NIP. 195504201982031002

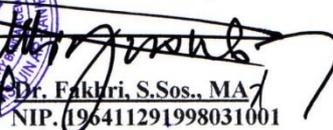
Penguji II,



Rusnawati, S. Pd., M.Si.
NIP. 197703092009122003

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry**



Dr. Fakhri, S.Sos., MA
NIP. 196411291998031001

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah hamba selalu panjatkan kepada-Mu ya Allah, sungguh sebenarnya tiada pantas untukku mengeluh di dalam hidup ini. Akhirnya sebuah janji telah berhasil ku tepati. Sejuta rasa yang membentang, berbagai cobaan telah kulalui untuk menepati sebuah janji kepada orang tuaku dan mencapai sebuah impian. Diantara pagi, siang, dan malam selalu ada doa dan harapan yang terselip diantara ketiganya. Namun, ketika senja mulai menampakkan diri, akupun berfikir begitu cepat jam berlalu dan aku selalu memohon kepada-Mu untuk memberiku kesempatan membahagiakan kedua orang tuaku, ayah dan mamakku.

Mamakku Tersayang..

Terima kasih untuk setiap doa tulusmu yang selalu kau panjatkan untukku disetiap sujudmu.

Terima kasih untuk kasih dan sayangmu yang tiada tara.

Terima kasih karena sudah memperjuangkan hidup dan matimu demi melahirkanku ke dunia ini.

Ayahku Tercinta..

Terima kasih ayah telah mendidikku dengan baik dan tegas.

Ikhlas mencari nafkah agar aku dapat melihat dunia dan merasakan indahnya ciptaan Allah.

Wassalam

Rizqan Ananda S.Sos

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqan Ananda
Nim : 411307098
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis dengan judul “KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANG TUA DALAM MENANGANI ANAK TERADIKTIF GAME ONLINE DI KECAMATAN BANDA RAYA KOTA BANDA ACEH” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademis. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini, atau adanya kritikan terhadap keasliannya.

Banda Aceh, 16 Januari 2019



mbuat pernyataan,

RIZQAN ANANDA

NIM: 411307098

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberi rahmat serta karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW. Keluarga dan sahabat beliau yang telah menuntun umat manusia kepada kedamaian dan membimbing kita semua menuju agama yang benar di sisi Allah yakni agama Islam. Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Komunikasi Antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif game online di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh”*. Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry Banda Aceh. Proses penyusunan karya ilmiah ini tidak terlepas dari dorongan dan perhatian banyak pihak yang tidak dapat disebut satu-persatu, kendati demikian rasa hormat dan puji syukur penulis utarakan kehadiran-Nya dan semua individu baik secara langsung maupun tidak langsung, maka penulis ucapkan banyak terimakasih.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Fakhri, S.Sos, MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Staf Dekan, Bapak Dr. Hendra Syahputra., M.M.. selaku Ketua Prodi KPI, terima kasih kepada Bapak Taufik, SE.Ak., M.Ed. selaku Penasehat Akademik, serta seluruh staf pengajar khususnya Bapak dan Ibu dosen Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, yang telah membekali ilmu yang bermanfaat kepada penulis sejak semester pertama hingga semester terakhir.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ibu Ade Irma, B. H. Sc., M.A. Sebagai pembimbing I, dan Ibu Asmaunizar, M.Ag sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bantuan, bimbingan, ide, tenaga, waktu, dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Selanjutnya, ucapan terima kasih pula kepada Taman Baca Dakwah dan Komunikasi serta Perpustakaan UIN Ar-raniry , Perpustakaan Wilayah yang telah meminjamkan buku-buku bacaan yang berhubungan dengan permasalahan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada Ayahanda Drs. Imran dan Ibunda Dra. Yusnizar yang selalu mendidik, mendukung, memberi motivasi, nasihat, pengorbanan, dan semangat untuk penulis sampai pada tahap ini. Ucapan terimakasih kepada keluarga dan teman-teman seperjuangan yang telah membantu memberikan materi dalam studi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman seperjuangan KPI angkatan 2013, yang telah memberikan bantuan berupa doa, dukungan, saran, semangat, dan jasa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih kepada teman-teman KPM Aceh Jaya Kecamatan Krueng Sabee, tepatnya di Gampong Alue Tho, serta pihak-pihak aparat Gampong Alue Tho yang telah memberikan dukungan kepada penulis, dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seorang teman teristimewa yang ikhlas membantu, memberikan motivasi kepada penulis sehingga dapat

menyelesaikan masalah-masalah dalam membuat skripsi ini. Tidak ada satupun yang sempurna di dunia ini, kebenaran selalu datang dari Allah dan kesalahan itu datang dari penulis.

Segala usaha telah dilakukan oleh penulis untuk menyempurnakan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak menghadapi hambatan dan kesulitan dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki, namun dengan adanya bantuan dari berbagai pihak. Alhamdulillah akhirnya hambatan dan kesulitan tersebut dapat teratasi. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang dapat menjadi masukan demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah ini. Akhirnya atas segala bantuan yang telah diberikan, semuanya penulis serahkan kepada Allah Swt untuk Membalasnya. Demikian harapan penulis semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Banda Aceh, 16 Januari 2019
Penulis,

Rizqan Ananda
NIM. 411307098

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "**Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dalam Menangani Anak Teradiktif Game Online di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh**" Anak yang teradiktif *game online* terpusat pada *game center*. Komunikasi antarpribadi orang tua dan anak yang ketagihan bermain *game online* adanya rasa empati orang tua terhadap anak seperti rasa kasih sayang dalam hal mengingatkan anaknya untuk setiap apa yang dilakukan, dan orang tua selalu memberi motivasi agar anak merasa diperhatikan. Seorang anak tidak akan mengenal *game online* jika tidak terpengaruh dengan teman atau lingkungan sekitar. Perkembangan dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat seperti *game online*, sangat mempengaruhi lingkungan bermain anak. Dipikiran anak hanya bermain saja itu sebabnya sangat penting peran orang tua untuk menjaga, mengawasi, mengatur dan memperhatikan anaknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penyebab anak teradiktif *game online* dan mengetahui komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online*. Penelitian ini merupakan *field research* sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh tepatnya pada *game center Five Net* dan *Vahalla Net*. menggunakan metode deskriptif dimana peneliti mengungkapkan serta memaparkan data sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengambilan sampel penulis menggunakan teknik *purposive sampling* dan subjek penelitian sebanyak 4 orang anak teradiktif *game online* dan 4 orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online*, ditambah dengan pengelola *game center*. Hasil penelitian menunjukkan penyebab anak teradiktif *game online* Karena tidak adanya pengawasan yang disiplin dari orang tua ketika anaknya sedang bermain *game* melalui *handphone*, pengaruh ajakan bermain *game online* oleh teman sebaya, kurangnya kepedulian orang tua terhadap anak, dan tidak memiliki saudara kandung laki-laki yang bisa di ajak bermain sehingga terpengaruh dengan teman sebaya yang bermain *game online* di *game center*. Komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* adalah melarang anak bermain *game online* di luar waktu yang telah ditentukan, memberi motivasi agar cita-cita anak terwujud, memberi peluang untuk bermain agar anak berbaur dengan lingkungan, dan selalu melarang jika sering bermain *game online* namun menasihatinya dengan baik. Disarankan kepada orang tua untuk menetapkan kesepakatan tertentu dengan anak, misalnya memberi pengawasan, mendampingi, mengontrol aktifitas anak di luar rumah dan membatasi jadwal bermain terhadap anak. Sedangkan untuk anak diharapkan lebih mementingkan kegiatan-kegiatan pendidikan agar tidak terlalu larut dalam bermain *game online*.

Kata kunci: Komunikasi Antar Pribadi Orang Tua, Anak, Teradiktif Game Online.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
B. Komunikasi Antarpribadi	16
1. Sifat-sifat Komunikasi Antarpribadi	17
2. Fungsi Komunikasi Antarpribadi	19
3. Tujuan Komunikasi AntarPribadi	20
C. Penanganan/Pengendalian	20
D. Teradiktif <i>Game Online</i>	23
E. <i>Game Online</i>	24
1. Pengertian <i>Game Online</i>	24
2. Perkembangan <i>Game Online</i>	25
3. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i>	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian	32
B. Pendekatan dan Metode yang Digunakan	32
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
B. Penyebab Anak Teradiktif <i>Game Online</i> di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh	41
C. Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dalam Menangani Anak Teradiktif <i>Game Online</i> di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh	60
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing/SK
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Dakwah Dan
Komunikasi
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian Dari Kecamatan Banda Raya
- Lampiran 4 : Surat Pernyataan Telah Menyelesaikan Penelitian Di Kecamatan
Banda Raya
- Lampiran 5 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 7 : Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maraknya *internet* membuat permainan dikomputer mengalami revolusi dulunya harus terinstal dan dapat dimainkan pada komputer-komputer tertentu, kini permainan itu dapat dilakukan dari mana saja. Bahkan lebih seru lagi, saat ini banyak sekali *game online* yang dimainkan bersama-sama, anda akan bermain dengan orang yang tidak anda kenal sama sekali. Bahkan anda bisa bermain dengan orang dari Amerika, Australia, atau bahkan dengan tetangga baru sebelah rumah anda. itulah dunia maya. *Internet* membuat semuanya terkoneksi dengan mudah dan cepat tanpa peduli di mana anda, kapan saja anda dapat bersenang-senang dengan seluruh orang di dunia ini.¹

Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan *online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dan permainan *online* itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan *online* berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan *online* dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya. *game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer sampai

¹Lensa Techno,Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online dan HP Hari Ini Juga*, (Jakarta: PT Elex Komputindo, 2010). hal.1.

melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minurn, sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan (adiktif) bermain permainan *online*.² Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang, secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan dan melupakan hal- hal yang lainnya.

Keluarga dan pendidikan adalah dua istilah yang tidak bisa dipisahkan, sebab, di mana ada keluarga di situ ada anak merupakan suatu kemestian dalam keluarga, selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak, kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan *online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan bermain.

Ketika kebutuhan akan informasi, *entertainment* dan *lifestyle* mulai bersinggungan dengan *internet*, menjadikan kebutuhan akan koneksi *internet* meningkat, sedangkan pesatnya peningkatan kebutuhan koneksi *internet* tidak disertai dengan peningkatan dan penyebaran infrastruktur *internet*, mahalnya biaya koneksi *internet* serta persebaran jangkauan *internet* yang tidak merata banyak dijumpai pada berbagai tempat, untuk memecahkan masalah di atas, salah satu cara yang dapat dilakukan, yaitu berbagi koneksi *internet* sehingga biaya

²Rika Agustina, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda" E-Journal Ilmu Komunikasi, Volume 4 No 3, 2016.

yang dikeluarkan relatif lebih terjangkau. Warung *internet* (warnet) atau *game center*, menjawab permasalahan tersebut.³

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah An-nisa ayat: 5

وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا... ﴿٥﴾

Dan janganlah kamu serahkan kepada orang-orang yang belum sempurna akalnya, harta (mereka yang ada dalam kekuasaanmu) yang dijadikan Allah sebagai pokok kehidupan.

(An-nisa: 5)

Konsep dasar sebuah *game center* adalah tempat yang menyediakan akses *internet* dengan metode berbagi koneksi dan perangkat akses komputer sehingga pengguna bisa mengakses *internet* dengan biaya yang lebih murah. Konsep dasar inilah yang bisa dikembangkan sesuai dengan kondisi masing-masing tempat, ditengah tingginya kebutuhan masyarakat akan layanan *internet*. Setiap *game center* memberikan fasilitas yang berbeda-beda dan memberikan kebijakan tarif yang berbeda pula. Kondisi seperti ini dimanfaatkan oleh penyedia jasa *game center* yang terletak di Kecamatan Banda Raya, Kota Banda Aceh.

Hadirnya *internet* tak hanya membawa informasi tentang pengetahuan saja, tetapi juga hiburan yang sedang tren adalah “*game online*” beragam *games* di ciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang hanya ingin mencoba atau mereka yang sudah teradiktif, antara pemain *game online* mereka tidak saling kenal hanya sebatas di dunia *online*, walaupun komputer ada di hampir setiap rumah, tetapi masih banyak orang yang mencari *game center*. Mereka yang sering ke *game center* pada umumnya pelajar, selain kebutuhan akan

³Ari Pabrawati, *Membangun Warnet dan Game Center Sendiri*, (Yogyakarta:CV. Andi, 2010). hal.1.

pengetahuan, dari anak-anak hingga orang-orang dewasa ternyata menyukai *game*. Bermain di *game center* merupakan salah satu cara memperoleh hiburan tersebut, pemain *game online* merasa nyaman ketika mengakses *gamenya*, kemudahan mengakses *game* dan pelayanan yang baik dari penyedia jasa *internet* mendorong semakin banyak konsumen yang datang. Menjaga hubungan antarpribadi dengan kepercayaan antara satu sama lain merupakan kunci kesuksesan dalam suatu hubungan komunikasi.

Orang tua dan anak yang membangun hubungan dengan kepercayaan, tentu saja berbeda dengan hubungan yang tidak dilandasi oleh kepercayaan. Kepercayaan membuat orang tua maupun anak akan merasa dihargai dan diakui dalam lingkungan keluarganya, akan melahirkan keterbukaan dan kejujuran dari masing-masing individu yang membangun hubungan antarpribadi. Dalam konteks interaksi orang tua dan anak maka komunikasi yang dilakukan keduanya juga harus bisa menempatkan diri sendiri pada posisi orang lain, baik orang tua maupun anak diperlukan adanya rasa empati. Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain, orang tua menginginkan anaknya menjadi anak yang baik, cerdas dan berhasil, sementara anak mengharapkan ibunya menjadi orang tua yang *ideal*, komunikasi diantara anggota keluarga tentu saja diharapkan berjalan secara adil sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing anggota keluarga.

Pada dasarnya komunikasi sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan juga komunikasi merupakan hal yang pasti terjadi dalam

kehidupan keluarga, tanpa komunikasi semua hal tidak akan dapat berjalan. Maka dari itu komunikasi perlu dibangun secara harmonis, baik komunikasi antara suami dan istri, dan juga komunikasi antara anak dengan orang tua itu dalam rangka membangun pendidikan yang baik dalam keluarga, karena pendidikan dasar yang baik harus diberikan kepada anggota keluarga sedini mungkin dalam upaya memerankan fungsi pendidikan dalam keluarga.

Apabila hubungan antara anggota keluarga didasarkan atas komunikasi yang efektif maka komunikasi dapat menghasilkan persamaan, saling berbagi cinta kasih yang murni dan tidak ada maksud untuk menguntungkan diri pribadi dan merugikan orang lain atau anggota keluarga. Orang tua (ayah dan ibu) memegang peranan dalam membangun hubungan antar keluarga, orang tua sebagai pemimpin memiliki tanggung jawab sebagai *magnet* yang dapat mengondisikan anggota keluarga untuk senantiasa mementingkan komunikasi, bukan suatu hal yang mustahil bahwa pembinaan kesejahteraan keluarga bersama secara fisik, materi, dan spiritual serta meningkatkan kedudukan keluarga dalam masyarakat adalah diawali dari komunikasi yang persuasif.⁴

Ada fakta yang harus dicermati, kecanduan *game online* bisa menyebabkan kematian. Beberapa contoh yang dapat dilihat misalnya, di Korea Selatan, seorang pemuda merengang nyawa di *internet cafe* setelah bermain selama 50 jam tanpa henti, di Taiwan, seorang pria ditemukan tewas di depan komputer setelah tiga hari berturut-turut bermain *game online* tanpa jeda. *Game online* juga memicu sikap agresif, di China, seorang remaja 15 tahun tega menusuk ibunya

⁴Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2012). hal.20.

sendiri hingga tewas, hanya karena sang bunda dianggap menggangukannya saat ia sedang bermain di warnet.⁵

Seseorang yang pribadinya stabil dan normal sekali dia mulai suka bermain *game online* maka tidak akan lepas dari ketergantungan *gamenya*, baik itu mengumpulkan *point* agar *level* terus meningkat dan hal lain sebagainya, peristiwa seperti ini melekat bukan hanya pada anak-anak dan remaja bahkan mengalir pada orang dewasa, membatasi diri untuk bermain *game online* kebanyakan oleh pemain yang teratur saja, ia sadar akan kebutuhan primer lainnya dan tidak bagi pecandu *game*. Seseorang yang kecanduan *game online*, menganggap *game* sebagai kewajiban dan melupakan hal yang lebih penting. Mereka yang mempunyai PC (*Personal Computer*) sendiri yang dirakit khusus dengan spesifikasi yang sesuai untuk *gamenya* dapat bermain di rumah ditambah dengan *modem/wifi* untuk mengakses *internet*, dan mereka yang mempunyai Laptop banyak terlihat di warung kopi yang tersedia *wifi*, rela duduk berjam-jam *browsing* dan bermain *game*, mereka yang sudah dewasa dan bekerja bermain di kantor yang tersedia *wifi*, hanya modal *download* lalu *instal* langsung bermain dan mereka yang tidak mempunyai PC maupun Laptop bukan berarti keinginan mereka terhalang, tempat yang dapat mereka kunjungi adalah *game center* yang ada di lingkungannya.

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-An'am ayat: 32

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهَوًى ۖ وَلِلْآخِرَةِ الْآخِرَةُ خَيْرٌ لِلَّذِينَ يَتَّقُونَ ۗ

⁵<https://www.google.com/amp/s/m.liputan6.com/amp/3197538/headline-candu-gim-online-lebih-bahaya-dari-narkoba>. (diakses tanggal 12 September 2018).

﴿٣٢﴾ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Dan kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau. Sedangkan negeri akhirat itu, sungguh lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Tidakkah kamu mengerti?
(Al-An'am: 32)

Seseorang yang teradiktif *game online* disaat ia bangun tidur bangkit dan langsung menyalakan komputernya melihat kembali perubahan dalam dunia *gamenya* apakah ada temannya yang ikut bermain, adakah *item* yang terganti atau hilang dan sebagainya, jika seperti ini kebutuhan primer lain seperti makan, mandi, belajar, beribadah dan istirahat tepat waktu ia abaikan, malah lebih mengutamakan *game*, orang yang seperti ini biasanya bermain di rumah sendiri saja atau pergi kepusat permainan *game online* serta melakukan hal yang tidak wajar kepada orang lain agar bisa bermain *game* tersebut. Jelas sekali mempunyai masalah kecanduan dari segi fisik dan jiwanya. Sangat dikhawatirkan jika terjadi pada anak-anak dan remaja. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis melakukan penelitian tentang “*Komunikasi AntarPribadi Orang Tua dalam Menangani Anak Teradiktif Game Online di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diperoleh beberapa identifikasi masalah yang dapat diteliti yakni sebagai berikut:

1. Mengapa anak-anak teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh ?

2. Bagaimana komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui penyebab anak yang teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini diharapkan dua manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Dapat menghasilkan penemuan-penemuan baru dalam tatanan kehidupan sosial masyarakat dan dapat digunakan sebagai acuan bagi ilmu komunikasi antarpribadi.
 - b. Dapat memberikan masukan untuk pemilik *game center* dalam memberikan batasan jam main untuk anak-anak dibawah umur.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi masyarakat sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kepedulian terhadap pentingnya pengawasan jadwal bermain anak di *game center*.

- b. Bagi orang tua diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dalam menjaga dan mengawasi anak bermain *game online* di dalam jam sekolah atau di luar jam sekolah.
- c. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan informasi tentang bahaya kecanduan *game online* dan menjadikan pribadi lebih baik lagi.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pemahaman dan kekeliruan dalam memahami maksud istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka perlu diberi pemahaman, adapun istilah yang perlu diberi pemahaman, yaitu :

1. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi merupakan bentuk interaksi yang digunakan secara langsung dan lebih menghendaki perubahan sikap. Komunikasi antarpribadi mempunyai keunikan karena selalu dimulai dari proses hubungan yang bersifat psikologis dan proses psikologis selalu mengakibatkan keterpengaruhan, komunikasi antarpribadi merupakan pengiriman pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain dengan efek dan umpan balik yang langsung. Pada hakikatnya komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara seorang komunikator dengan komunikan, jenis komunikasi tersebut dianggap paling efektif untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku manusia berhubung prosesnya yang logis.⁶

Dalam penelitian ini yang dimaksud komunikasi antarpribadi adalah antara orang tua dan anak yang teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota

⁶Ibid, hal.42.

Banda Aceh. Peneliti melihat anak-anak keluar rumah hanya untuk bermain *game online* yang mayoritas bermainnya di *game center*.

2. Menangani Anak

Karena lingkungan bermain anak zaman sekarang cenderung terlihat (*negatif*) maka orang tua membimbing anaknya dan memberi penanganan untuk membatasi jadwal bermain yang berlebihan. Kecenderungan menantang tak perlu dicemaskan selama masih menjadi bagian dari tahap pertumbuhan seorang anak. Sebab, setelah si anak menginjak masa pertumbuhan berikutnya, kecenderungan tersebut akan hilang dengan sendirinya sehingga keadaannya akan kembali normal.

Namun, bila sifat penentangan timbul karena pendidikan yang tidak tepat atau karena masalah kejiwaan, maka ini mesti segera dibenahi dan si anak harus dikembalikan pada kehidupannya yang normal dan berakhlak mulia. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan menangani anak adalah pengawasan orang tua terhadap anak yang masih dibawah umur dalam kecenderungannya bermain *game online* tanpa batas waktu.

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Maryam ayat: 59

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ
عَذَابًا ﴿٥٩﴾

Maka datanglah sesudah mereka, pengganti (yang jelek) yang mengabaikan shalat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat.
(Maryam: 59)

3. Teradiktif *Game Online*

Bermain *game online* dengan durasi yang lama memang mengasyikkan, akan tetapi jika sudah berlebihan bisa menyebabkan anak ketagihan. Beberapa kepedulian terhadap *internet* dan *game online* tidak berkenan dengan kecanduannya sendiri, tetapi dengan berbagai kemungkinan efek psikologis yang berbahaya, misalnya pemakaian *internet* yang berlebihan dapat menghabiskan banyak waktu yang semestinya bisa diluangkan bersama anggota keluarga dan teman.

Teradiktif *game online* di sini adalah seorang anak yang cenderung sering bermain *game online*, dan bahkan setiap hari bermain *game online* sehingga dia tidak mementingkan waktu belajar dan berkumpul dengan keluarganya, seperti yang kita ketahui waktu yang sangat penting itu adalah waktu berkumpul bersama keluarga. Jika sejak kecil seorang anak jarang berkumpul dengan keluarga, maka didikan orang tua yang bagaimana yang dia terima. Didikan orang tualah yang lebih utama diterima oleh anak sebelum dia menerima didikan dari sekolah tempatnya belajar.

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-An'am ayat: 71

قُلْ أَدْعُو مِنْ دُونِ اللَّهِ مَا لَا يَنْفَعُنَا وَلَا يَضُرُّنَا وَنُرُدُّ عَلَىٰ أَعْقَابِنَا بَعْدَ إِذْ هَدَانَا اللَّهُ كَالَّذِي اسْتَهْوَتْهُ الشَّيَاطِينُ فِي الْأَرْضِ حَيْرَانَ لَهُ أَصْحَابٌ يَدْعُونَهُ إِلَى الْهُدَىٰ ائْتِنَا ۗ قُلْ إِنَّ هُدَى اللَّهِ هُوَ الْهُدَىٰ ۗ وَأْمُرْنَا لِنُسَلِّمَ لِرَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿٧١﴾

Katakanlah (Muhammad), "Apakah kita akan memohon kepada sesuatu selain Allah, yang tidak dapat memberi manfaat dan tidak (pula) mendatangkan

mudarat kepada kita, dan (apakah) kita akan dikembalikan ke belakang, setelah Allah memberi petunjuk kepada kita, seperti orang yang telah disesatkan oleh setan di bumi, dalam keadaan kebingungan." Kawan-kawannya mengajaknya ke jalan yang lurus (dengan mengatakan), "Ikutilah kami." Katakanlah, "Sesungguhnya petunjuk Allah itulah petunjuk (yang sebenarnya); dan kita diperintahkan agar berserah diri kepada Tuhan seluruh alam.

(Al-An'am: 71)

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan bidang keilmuan penulis yang sedang menyelesaikan studi di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam konsentrasi komunikasi. Penelitian yang dilakukan mengangkat konsep penelitian yang mengacu kepada komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online*. Berikut penelitian yang sudah pernah dilakukan berkaitan dengan komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online*. Kajian ilmiah mengenai komunikasi antarpribadi orang tua terhadap anak yang teradiktif *game online* sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu yang diambil dalam penelitian ini adalah skripsi:

“Komunikasi Antarpribadi Unit Pengelola Kegiatan (UPK) dengan Masyarakat (Studi Terhadap Simpan Pinjam Khusus Perempuan (SPP) Darussalam Aceh Besar)”, oleh Ratna Sari (Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2018, Banda Aceh). Dalam skripsi ini peneliti ingin menjelaskan bagaimana komunikasi antarpribadi yang terjadi antara UPK dengan masyarakat dan hambatan yang terjadi dalam proses komunikasi antarpribadi UPK dengan masyarakat.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara secara mendalam dengan melakukan tanya jawab kepada informan. Kesimpulan dari penelitian ini

menunjukkan komunikasi antarpribadi yang terjadi antara UPK dengan masyarakat yaitu berdialog dengan peminjam yang menunggak satu persatu untuk mengetahui penyebab penunggakan mereka. Mencoba bernegosiasi dengan menawarkan keringanan meraka dalam melunasi tunggakannya. Ham batan yang terjadi dalam proses komunikasi antarpribadi UPK dengan masyarakat yaitu hambatan geografis, hambatan semantik, hambatan komunikasi, hambatan status dan hambatan kerangka berpikir.⁷

“*Dampak Playstation Terhadap Aktifitas Keagamaan Anak (Studi Kasus di Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh)*”, oleh Darmawati (Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-raniry, 2013, Banda Aceh). Dalam skripsi ini peneliti ingin menjelaskan bagaimana dampak *playstation* terhadap aktifitas keagamaan anak, faktor apa saja yang menyebabkan anak-anak gemar bermain *playstation* dan bagaimana usaha orang tua dalam mengatasi dampak yang ditimbulkan oleh *playstation*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dampak *playstation* terhadap anak-anak di Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar dan kegiatan keagamaan mereka sehingga membuat mereka lalai akan waktu. Langkah-langkah pencegahan terhadap dampak negatif dari *playstation* adalah mengontrol segala aktifitas anak di luar

⁷Ratna Sari, *Komunikasi Antarpribadi Unit Pengelola Kegiatan (UPK) dengan Masyarakat (Studi Terhadap Simpan Pinjam Khusus Perempuan (SPP) Darussalam Aceh Besar)*, dalam skripsi, (Banda Aceh, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2018).

rumah dan membimbing kearah yang positif agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif.⁸

“*Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku Anak (Studi Terhadap Anak Sekolah Dasar yang Bermain Game Online di Dunia Game.Net Kecamatan Titeu Kabupaten pidie)*”, oleh Deby Lismayanti Chan (Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2016, Banda Aceh). Dalam skripsi ini peneliti ingin menjelaskan apa saja jenis-jenis *game* yang paling sering dimainkan oleh anak, mengetahui gambaran perilaku anak yang bermain *game online* dan mengetahui bentuk-bentuk penanganan yang dilakukan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dimana peneliti mengungkapkan serta memaparkan data sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan jenis-jenis *game online* yang paling sering dimainkan oleh lima anak yaitu *Point Blank*, *Sniper*, *Call Of Duty*, *Blood*, *Age Of Empires*, *Smackdown* dan *GTA*. Gambaran perilaku anak yang bermain *game online* adalah anak cenderung mencuri, berkelahi, malas, prestasi menurun, tidak sopan dan menyendiri. Adapun bentuk-bentuk penanganan yang dilakukan orang tua dalam mengatasi bahaya *game online* terhadap anak adalah membatasi waktu bermain anak, mengurangi uang jajan, dan tidak memberikan jadwal bermain yang lebih pada anak.⁹

⁸Darmawati, *Dampak Playstation Terhadap Aktifitas Keagamaan Anak (Studi Kasus di Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh)*, dalam skripsi, (Banda Aceh, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2013).

⁹Deby Lismayanti Chan, *Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku Anak (Studi Terhadap Anak Sekolah Dasar Yang Bermain Game Online di Dunia Game.Net Kecamatan Titeu Kabupaten pidie)*, dalam skripsi, (Banda Aceh, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2016).

B. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi ialah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, seperti yang dinyatakan R. Wayne Pace (1979) bahwa:

“Interpersonal communication is communication involving two or more people in a face to face setting”. Menurut sifatnya, komunikasi antarpribadi dapat dibedakan atas dua macam, yakni komunikasi diadik dan komunikasi kelompok kecil.

Komunikasi diadik ialah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka. Komunikasi diadik menurut Pace dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yakni percakapan, dialog dan wawancara. Percakapan berlangsung dalam suasana yang bersahabat dan informal. Dialog berlangsung dalam situasi yang lebih intim, lebih dalam dan lebih personal, sedangkan wawancara sifatnya lebih serius, yakni adanya pihak yang dominan pada posisi bertanya dan yang lainnya pada posisi menjawab.

Komunikasi kelompok kecil ialah proses komunikasi yang berlangsung antara tiga orang atau lebih secara tatap muka, dimana anggota-anggotanya saling berinteraksi satu dan lainnya. Komunikasi kelompok kecil oleh banyak kalangan dinilai sebagai tipe komunikasi antarpribadi karena: *Pertama*, anggota-anggotanya terlibat dalam suatu proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka. *Kedua*, pembicaraan berlangsung secara terpotong-potong dimana semua peserta bisa berbicara dalam kedudukan yang sama, dengan kata lain tidak ada pembicara

tunggal yang mendominasi situasi. *Ketiga*, sumber dan penerima sulit diidentifikasi.¹⁰

1. Sifat-sifat Komunikasi Antarpribadi

Berikut ini penjelasan tentang beberapa dari karakteristik komunikasi antarpribadi yang diambil dari berbagai definisi yang sudah diuraikan di atas, yaitu :

a. Komunikasi antarpribadi bersifat dialogis

Dalam arti arus balik antara komunikator dengan komunikan terjadi langsung (*face to face*).

b. Komunikasi antarpribadi melibatkan jumlah orang terbatas

Bahwa komunikasi antarpribadi hanya melibatkan dua orang atau tiga orang lebih dalam berkomunikasi.

c. Komunikasi antarpribadi terjadi secara spontan

Terjadinya komunikasi antarpribadi sering tanpa ada perencanaan atau direncanakan.

d. Komunikasi antarpribadi menggunakan media dan nirmedia

Secara sadar atau tidak media yang sering digunakan, seperti telepon, *internet*, *teleconference*, dan lainnya. Memahami bahwa komunikasi antarpribadi dengan menggunakan media, memang masih dalam perdebatan. Komunikasi itu sangat dinamis sehingga komunikasi antarpribadi juga berkembang, semula tidak menggunakan media (nirmedia) dan pada perkembangannya juga menggunakan media.

¹⁰Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal.33.

e. Komunikasi antarpribadi bersifat keterbukaan (*openness*)

Bersifat keterbukaan di sini yaitu kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antarpribadi. Keterbukaan atau sikap terbuka sangat berpengaruh dalam menumbuhkan komunikasi antarpribadi yang efektif.

f. Komunikasi antarpribadi bersifat empati

Bersifat empati di sini yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain. Komunikasi antarpribadi dapat berlangsung kondusif apabila komunikator (pengirim pesan) menunjukkan rasa empati pada komunikan (penerima pesan).

g. Komunikasi antarpribadi bersifat dukungan

Bersifat dukungan yaitu situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung efektif. Dalam komunikasi antarpribadi diperlukan sikap memberi dukungan dari pihak komunikator agar komunikan mau berpartisipasi dalam komunikasi.

h. Komunikasi antarpribadi bersifat positif

Seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif.

i. Komunikasi antarpribadi bersifat kesetaraan atau kesamaan (*Equality*)

Yaitu pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Kesetaraan merupakan merupakan perasaan sama

dengan orang lain, sebagai manusia tidak tinggi atau rendah walaupun terdapat perbedaan dalam kemampuan tertentu, latar belakang keluarga atau sikap orang lain terhadapnya.

j. Komunikasi antarpribadi bersifat *my self communication*

Komunikasi antarpribadi dimulai dari dalam diri pribadi atau diri sendiri. dalam hal ini awal dari proses komunikasi adalah persepsi

k. Komunikasi antarpribadi bersifat transaksional

Komunikasi antarpribadi mengacu pada penilaian orang lain terhadap dirinya. Komunikasi antarpribadi atau interpersonal sering terjadi dengan mempertimbangkan untung rugi, dari sebuah interaksi akan terdapat transaksi dalam komunikasi.¹¹

2. Fungsi Komunikasi Antarpribadi

Adapun fungsi komunikasi antarpribadi ialah

- a. Berusaha meningkatkan hubungan insani,
- b. Menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi,
- c. Mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain.
- d. Komunikasi antarpribadi dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi.
- e. Dalam hidup bermasyarakat seseorang bisa memperoleh kemudahan-kemudahan dalam hidupnya karena memiliki banyak sahabat.

¹¹Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana...*, hal.54.

Melalui komunikasi antarpribadi juga kita dapat berusaha membina hubungan yang baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik diantara kita, apakah dengan tetangga, teman kantor, atau dengan orang lain.¹²

3. Tujuan Komunikasi Antarpribadi

- a. Menegal diri sendiri dan orang lain
- b. Mengetahui dunia luar
- c. Menciptakan dan memelihara hubungan yang bermakna
- d. Mengubah sikap dan perilaku orang lain
- e. Bermain dan mencari hiburan
- f. Membantu orang lain

Bentuk khusus dari komunikasi antarpribadi ini adalah komunikasi diadik yang melibatkan hanya dua orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun non verbal, seperti seorang guru dengan seorang muridnya, dan sebagainya.

C. Penanganan/Pengendalian

Dalam mengendalikannya, langkah pertama yang harus ditempuh adalah mengetahui sebab-sebab yang menimbulkan atau mempengaruhi terciptanya kondisi ini. Setelah diketahui, langkah berikutnya adalah menerima si anak, bersikap lembut terhadapnya, membuat jiwanya tenang, dan menjadikannya patuh kepada perintah orang tua atau pendidiknya, perkumpulan harus dikenali.

¹²Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi...*, hal. 61.

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Ali-Imran ayat: 118

... قَدْ بَدَتِ الْبَغْضَاءُ مِنْ أَفْوَاهِهِمْ وَمَا تُخْفِي صُدُورُهُمْ أَكْبَرُ ۗ قَدْ بَيَّنَّا لَكُمُ الْآيَاتِ إِنْ كُنْتُمْ تَعْقِلُونَ ﴿١١٨﴾

Telah nyata kebencian dari mulut mereka, dan apa yang disembunyikan oleh hati mereka adalah lebih besar lagi (jahat). Sungguh telah Kami terangkan kepadamu ayat-ayat (Kami), jika kamu memahaminya.

(Ali-Imran:118)

Anggota-anggotanya yang bergaul dengan anak yang bersangkutan harus diketahui kita harus mengatur rencana dan cara-cara untuk merenggangkan hubungan antara si anak dengan anggota perkumpulannya, demi menjaga keberhasilan mendidik anak, orang tua harus pindah ke suatu tempat atau lingkungan baru sehingga memudahkan untuk membina kepribadian anak dan mengembalikannya ke kondisi normal. Dalam hal ini diperlukan bantuan beberapa pihak seperti kepolisian, lembaga pengadilan anak, psikiater, dan sebagainya. Musibah seperti ini harus kita terima dengan lapang dada, sehingga jalan menuju musibah berikutnya dapat kita hindari.¹³ Bahaya perkumpulan tentunya sangat serius kita tidak boleh mentelornya sedikitpun, kelalaian sekejap saja sama artinya dengan membuka peluang bagi timbulnya kejahatan dan tindak kriminal, karena itu, kita harus selalu bersikap awas dan tidak boleh lupa terhadapnya.

Menurut dr. Ali Qaimi dalam bukunya:

“Keluarga dan Anak Bermasalah” bahwa anak-anak yang meninggalkan rumah, sekolah dan kemudian bergabung menjadi anggota perkumpulan itu, mereka berasal dari tiga kelompok:

¹³Dr. Ali Qaimi, *Keluarga dan Anak Bermasalah*, (Bogor: Cahaya, 2004), hal.198.

1. Anak-anak yang tak bermoral serta membenci hal-hal yang berbaur akhlak, peraturan, dan tata tertib.
2. Memiliki sifat yang keras, emosional, dan tidak tenang. Mereka tak mampu mengendalikan gejolak jiwa dan perasaannya sendiri.
3. Anak-anak yang mudah marah, suka berteriak, dan menantang perintah. Mereka adalah anak-anak yang pemarah dan dengki kepada orang lain, tidak patuh, tidak stabil, gampang terpengaruh, senang mencuri, dan suka melakukan penyimpangan.¹⁴

Menurut H.M Arifin, M. Ed, arti dari “orang tua” adalah “kepala keluarga”, dalam kata lain orang tua juga sebagai komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga.¹⁵

Zakiah Darajad mengemukakan bahwa: anak adalah orang yang masih membutuhkan bantuan dan dorongan dari orang tua dalam menuju kesempurnaan fisik dan mentalnya dalam menuju kedewasaan.¹⁶

Setiap orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik anak-anaknya. Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dan dapat membentuk sebuah

¹⁴*Ibid.*,

¹⁵Sarah Salpina, *Komunikasi Interpersonal Jarak Jauh Antara Orang Tua dan Anak*, dalam skripsi, (Fakultas Dakwah dan Komunikasi: Banda Aceh, 2018), hal. 35.

¹⁶Zakiah Darajad, *Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), Hal. 123.

keluarga. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia arti dari “orang tua” adalah orang yang sudah tua yaitu ayah dan ibu.¹⁷

D. Teradiktif *Game Online*

Game telah melebihi sebatas aktivitas santai untuk banyak yang memainkannya termasuk anak muda dan orang dewasa, hingga *level* candu ini adalah fenomena yang memiliki banyak pengaruh yang berbahaya, seperti yang telah ditunjukkan oleh studi ilmiah diseluruh dunia, ini telah membuat para dokter, pendidik, para wali, dan bahkan politisi angkat suara untuk memperingatkan dan meningkatkan kesadaran.¹⁸

Perangkat *digital* digemari oleh siapapun, apapun jenis kelaminnya akan tetapi terlihat gambaran lain tentang fitur apa saja yang digemari dari perangkat tersebut, sesuai jenis kelamin para penggunanya. Pertama, anak laki-laki sangat menyukai *game online* jika ditanya mengapa mereka begitu senang bermain *game*, sebagian besar akan menjawab bahwa *game* bisa melepaskan stres mereka. Ketika bermain *game*, stres terasa hilang. Namun, didunia nyata, anak-anak itu terlihat tidak percaya diri dan tidak bersemangat, itu karena mereka penuh percaya diri didunia maya dan bisa mengontrol *avatar* yang mereka inginkan di dalam kehidupan nyata, karena alasan itulah banyak anak laki-laki yang mengalami kasus kecanduan *game online* daripada anak perempuan.

Tingkat kemungkinan anak perempuan kecanduan *game online* relatif rendah, tetapi mereka mengalami tingkat ketergantungan yang sangat parah

¹⁷W J S Poerwadaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta, 1976), hal. 629.

¹⁸Muhammad Shalih Almunajjid, *Bahaya Game*, (Solo: PT Aqwam Media Profetika, 2016), hal. 72.

terhadap media sosial jika dibandingkan dengan anak laki-laki. Mereka cenderung ingin mengukuhkan nilai diri mereka sendiri dengan berbagi informasi di *internet*. Singkat kata, anak-anak ingin diakui identitasnya melalui *game online* dan media sosial, namun untuk mencapai tahap itu tidak mudah, hal ini akan menjadi masalah ketika mereka juga mengalami dampak negatif terburuk dari perangkat digital.

E. Game Online

1. Pengertian Game Online

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan *internet*. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi *internet* atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. *Game online* merupakan permainan yang disukai anak-anak karena cara memainkannya terbilang mudah dan tertantang, gambarnya bergerak dan menimbulkan suara sehingga terlihat seperti nyata. *Game online* dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih tergantung pada keinginan sipemain. Dengan banyaknya jenis permainan *game online* maka tidak heran jika anak-anak ingin berlama-lama untuk memainkannya, anak-anak juga tidak cepat jenuh dan bosan. Pemain hanya perlu mengontrol dengan *Mouse*, *Keyboard*, dan *Headset/Sound* serta konsentrasi sipemain.

Menurut Aji (2012) *game online* adalah:

Suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*.

Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game*

online bisa dimainkan dikomputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *smartphone* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan.¹⁹

2. Perkembangan *Game Online*

Perkembangan *game* dari masa ke masa dibagi menjadi 9 generasi, dari generasi pertama pada tahun 1972 dikenal dengan *game* konsol yang dikeluarkan oleh perusahaan bernama *Magnavox*, dan saat ini merupakan generasi ke-9 yaitu era perkembangan *game online* dan *game* pada perangkat *mobile* salah satunya adalah perangkat *mobile* yang menggunakan *operating system android*. Salah satu hal positif yang dapat dimanfaatkan dari bermain *game* yaitu menjadikan *game* sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Seiring dengan berkembangnya *game*, maka seseorang cenderung memilih untuk memanfaatkan perangkat *mobile* sebagai sarana bermain *game*. Salah satu perangkat yang saat ini paling banyak digunakan yaitu *mobile phone* dengan sistem operasi seperti *iOS*, *Android*, dan *Windows Phone*.

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi jaringan komputer. Perkembangan *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil “*small local network*” sampai menjadi *internet*.

Nugrahanto (2008) menjelaskan bahwa:

Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada tiga puluh juta orang Indonesia yang memainkan *game*

¹⁹Rika A.A, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*, E-Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 4 Nomor (3), (2016), hal.293.

online atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain *game online*, karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat, para remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan penggunaan *internet*, seperti melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja.

Kegemaran bermain *game online* dikalangan remaja menimbulkan berbagai pengaruh negatif dalam perkembangan remaja. Menurut Smart (2010) pengaruh negatif pemanfaatan *internet* perlu diminimalisir. Ciri-ciri seorang anak yang sudah kecanduan *internet* umumnya antara lain :

- a. Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas *online* pada saat sedang *offline* atau mengharapkan sesi *online* berikutnya
- b. Memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14 jam per minggu dan hanya memainkan satu jenis/tipe *game* saja
- c. Merasa kebutuhan bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan
- d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*
- e. Berbohong pada anggota keluarga, atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*

- f. Bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, *stress* dan depresi).

Pengaruh negatif pemanfaatan *internet* mengakibatkan hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu yang digunakan untuk kumpul bersama menjadi jauh berkurang, sehingga anak menjadi terisolir dari teman-teman dan keluarga. Anak akan sulit konsentrasi terhadap pelajaran di sekolah karena terus menerus memikirkan *game online* yang senang dimainkan.²⁰

3. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Akio Mori seorang professor dari Tokyo's *Nihon University* melakukan *riset* mengenai dampak *game* pada aktifitas otak, dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat dua *point* penting yaitu:

Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

Kedua, penurunan aktifitas gelombang beta (pemikiran) merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamers* tidak sedang bermain *game*, dengan kata lain para *gamers* mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan (proses)

²⁰Hardi Prasetiawan, *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*, Jurnal Fokus Konseling Vol. 2 Nomor (2), (2016), hal.117.

kondisi dimana sekresi adrenalin (hormon adrenalin dalam tubuh) meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-Mu'minun ayat: 115

﴿۱۱۵﴾ أَفَحَسِبْتُمْ أَنَّمَا خَلَقْنَاكُمْ عَبَثًا وَأَنَّكُمْ إِلَيْنَا لَا تُرْجَعُونَ

Maka apakah kamu mengira, bahwa sesungguhnya Kami menciptakan kamu secara main-main (saja), dan bahwa kamu tidak akan dikembalikan kepada Kami?

(Al-mu'minun:115)

Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamers* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya .

a. Dampak positif *game online* adalah :

1) Membuat Orang Pintar

Penelitian di *Manchester University* dan *Central Lancashire University* membuktikan bahwa *gamers* yang bermain 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

2) Menambah Konsentrasi

Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa *gamers* sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

3) Meningkatkan Ketajaman Mata

Penelitian di *Rochester University* mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan *game action* secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain *game*.

4) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain *game*.

5) Membantu Bersosialisasi

Beberapa profesor di *Loyola University, Chicago* telah mengadakan penelitian dan menurut mereka *game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang *stereotype* (cara pandang sekelompok) *gamers* yang terisolasi.

6) Meningkatkan Kinerja Otak dan Membantu Otak dalam Menyerap Cerita

Bermain *game* yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.

7) Meningkatkan Kecepatan dalam Mengetik

Kebanyakan *game online* mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik.

8) Menghilangkan *Stress*

Para peneliti di *Indiana University* menjelaskan bahwa bermain *game* dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

9) Memulihkan Kondisi Tubuh

Dr. Mark Griffiths psikolog dari *Nottingham Trent University* meneliti sejauh mana manfaat *game* dalam terapi fisik.

Dampak negatif dari *game* akan sangat terasa apabila pemain tidak bisa mengendalikan diri. Hasil penelitian Fakultas Kedokteran *Universitas Hanover*, Jerman mengatakan *game online* dapat mengakibatkan kepribadian ganda. Seorang wanita yang sering bermain *game online* tiap hari selama 3 bulan dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda, ternyata tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya. Sehingga wanita tersebut kehilangan kendali atas kepribadian dan kehidupan sosialnya.²¹

b. Dampak negatif *game online* adalah :

- 1) Menimbulkan efek ketagihan
- 2) Membuat orang terisolir dari kehidupan disekitarnya
- 3) Membuat orang menjadi malas
- 4) Mengganggu kesehatan
- 5) Menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan
- 6) Mengganggu kehidupan di dunia nyata
- 7) Pemborosan apabila kecanduan *game online*

²¹<http://dunia-remaja2015.blogspot.co.id/2015/07/dampak-positif-dan-negatif-game-online.html> (diakses tanggal 03 Maret 2018).

Banyak dari pelajar yang telah kecanduan terhadap *game* mengaku susah sekali untuk menghentikan hal ini. Berikut ini adalah cara-cara untuk menghentikan rasa kecanduan tersebut:

- a) Menyibukkan diri dengan hal-hal baru. Contohnya seperti membuat janji dengan teman untuk mengadakan suatu acara yang banyak menyita waktu.
- b) Saat berada di tempat *game* sebisa mungkin membuat diri tidak nyaman.
- c) Saat ingin bermain *game*, sebaiknya mengatakan dampak negatif tentang *game online*, kepada orang yang dirasa paling dekat Sehingga orang itu dapat melarang agar tidak bermain *game*.
- d) Melakukan hal-hal nyata seperti yang ada dalam *game*. Misal *game* sepakbola, pemain lebih baik langsung bermain sepakbola di lapangan.
- e) Niat tidak ingin main *game*. Hal ini adalah cara paling ampuh karena hanya diri sendiri yang mengetahui dan mampu mengendalikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian

Dalam sebuah penelitian perlu ada batasan penelitian yang akan diteliti, yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian sesuai indikator yang terfokus dan terarah. Adapun yang perlu diberi batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Anak yang teradiktif *game online* terpusat pada *Game center* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh
2. Komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online*, berupa saran dan bimbingan, yang digunakan orang tua dalam mendidik dan membangun perkembangan anak.

B. Pendekatan dan Metode yang Digunakan

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field Research*) sebab penelitian ini berdasarkan data-data yang dikumpulkan dari lapangan, dengan tujuan dapat menemukan bagaimana komunikasi antarpribadi orang tua dan anak serta hambatan komunikasi yang dihadapi oleh orang tua dalam memberi arahan dan bimbingan terhadap motivasi anak. Penelitian lapangan (*Field Research*) dapat juga dianggap sebagai pendekatan luas dalam penelitian kualitatif atau sebagai metode untuk mengumpulkan data kualitatif, ide pentingnya adalah bahwa peneliti berangkat kelapangan untuk mengadakan pengamatan tentang

sesuatu fenomena dalam suatu keadaan ilmiah.²² Penelitian kualitatif bisa dilakukan oleh peneliti dibidang ilmu sosial dan perilaku, juga oleh para peneliti dibidang yang menyoroti masalah yang terkait dengan perilaku dan peranan manusia.

Jenis penelitian ini dapat digunakan untuk meneliti organisasi, kelompok, dan individu. Penelitian ini dapat dilakukan baik oleh tim peneliti, beberapa orang, maupun satu orang saja. Penelitian kualitatif ialah laporan tertulis dan lisan, laporan ini dapat dikemukakan dalam jurnal ilmiah atau konferensi. Bentuknya bisa beragam, tergantung pada khalayak dan aspek-aspek temuan atau teori yang disajikannya. Kita bisa mengungkapkannya dalam bentuk tinjauan tentang temuan itu secara lengkap atau bisa pula dalam bentuk pembahasan yang mendalam tentang salah satu bagian penelitian.²³

Dari kesimpulan di atas peneliti mengemukakan tujuan melakukan metode penelitian kualitatif adalah :

1. Dalam penelitian kualitatif mengumpulkan data secara deskriptif yang kemudian ditulis dalam laporan, data yang diperoleh dari penelitian ini berupa kata-kata, gambar dan bukan angka
2. Dalam penelitian kualitatif data dikumpulkan dalam kondisi yang asli atau alamiah
3. Peneliti sebagai alat penelitian, artinya peneliti sebagai alat utama pengumpul data berdasarkan pengamatan dan wawancara

²²Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 26.

²³Anselm Strauss, Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 6.

4. Penelitian kualitatif lebih mementingkan proses daripada hasil, artinya dalam pengumpulan data sering memperhatikan hasil dan akibat dari berbagai variabel yang saling mempengaruhi
5. Latar belakang tingkah laku atau perbuatan manusia merupakan hal yang pokok bagi penelitian kualitatif
6. Subjek yang diteliti berkedudukan sama dengan peneliti, jadi tidak sebagai objek atau yang lebih rendah kedudukannya
7. Metode kualitatif menggunakan sampel yang sedikit dan dipilih menurut tujuan penelitian
8. Mengadakan analisis sejak awal penelitian. Data yang diperoleh langsung dianalisa, dilanjutkan dengan pencarian data lagi dan dianalisis, demikian seterusnya sampai dianggap mencapai hasil yang memadai
9. Teori bersifat dari dasar, dengan data yang diperoleh dari penelitian di lapangan dapat dirumuskan kesimpulan atau teori

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber-sumber yang memungkinkan untuk memperoleh keterangan penelitian atau data. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak berusia 9-13 tahun yang bermain *game online* di *game center* Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh.

Sedangkan objek dari penelitian ini adalah komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online*. Teknik pemilihan subjek penelitian merupakan kriteria penentuan informasi, oleh karena itu sampel pada penelitian kualitatif disesuaikan dengan tujuan dari penelitian sehingga lebih

penting dalam menentukan subjek penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab anak-anak teradiktif *game online*, dan bagaimana komunikasi orang tua dalam menangani anak teradiktif tersebut, maka subjek yang dianggap paling dekat dengan tujuan penelitian adalah anak berusia 9-13 tahun yang hobi bermain *game online*.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, Suharsimi Arikunto menyatakan *purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal.²⁴ Pengambilan sampel tersebut dimaksudkan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin dari berbagai sumber. Pengambilan sampel ini telah dipertimbangkan dan disesuaikan oleh peneliti sendiri yaitu kepada 4 orang anak, yang bermain *game online* dan 4 orang tua yang memiliki komunikasi antarpribadi dalam menangani anak teradiktif *game online*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penulisan skripsi ini adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh data primer, yaitu sumber informasi yang didapatkan oleh peneliti dari pihak orang tua dan anak dilokasi penelitian. Sedangkan data sekunder berupa data dokumentasi berupa foto yang diperoleh peneliti dari hasil penelitian dan *game center* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh.

²⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2006),hal.140.

1. Observasi

Pengumpulan data yang penulis lakukan dengan mengamati langsung subjek yang diteliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, sekaligus menjadi pelengkap data-data yang tidak dapat dijangkau dari hasil wawancara, dalam hal ini penelitian harus mendapatkan informasi yang berkaitan dengan komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh yaitu adakah para orang tua memberikan arahan untuk anak teradiktif *game online* dalam lingkungan mereka.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap orang tua dan anak, wawancara yang penulis lakukan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan, dalam hal ini peneliti akan mewawancarai 4 anak dan 4 orang tua (orang tua dan anak), yang ada di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh yang mempunyai anak usia 9-13 tahun

3. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan sebanyak-banyaknya dokumentasi yang dapat memperkuat data dalam penelitian yang sedang dilakukan yang berkaitan dengan komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh, data-data yang ingin diperoleh peneliti mengenai sumber informasi dari anak, orangtua dan *game center* Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh sesuai dengan aturan-aturan dalam prosedur penelitian, yang merupakan pedoman untuk melakukan kegiatan analisa dan menafsirkan data sehubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini, akan tetapi langkah penelitian ini bisa saja berubah dari yang semestinya, namun tidak menjadi masalah asalkan tidak sampai mempengaruhi proses dalam memperoleh data dan proses penafsiran data pada waktu pengambilan kesimpulan.

Adapun langkah-langkah yang peneliti tempuh untuk mengumpulkan data terhadap anak yang teradiktif *game online*:

1. Peneliti menemukan anak yang enggan diwawancarai, lalu membujuknya agar mau terbuka dengan peneliti
2. Peneliti memiliki kendala saat melakukan observasi kerumah anak yang teradiktif *game online* seperti tidak ada orang tuanya di rumah baik ibu atau ayahnya, sehingga peneliti memutuskan untuk wawancara esok hari
3. Ada orang tua yang tidak ingin diwawancarai oleh peneliti kemudian peneliti memutuskan untuk membuat daftar pertanyaan tertulis dan melampirkan surat izin penelitian dari Kecamatan Banda Raya lalu memberikan kepada anak di *game center* untuk iaberikan pada orangtuanya
4. Peneliti melakukan penelitian secara bertahap dan berlangsung lama sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan

Adapun teknik analisis data yang peneliti lakukan ialah dengan cara:

1. Mengumpulkan sejumlah data untuk diselidiki dan dianalisis

2. Menyeleksi data yang relevan
3. Mengklasifikasi data yang telah diseleksi
4. Membuat kesimpulan

Semua data yang diperoleh akan dibahas melalui deskripsi analisis, dengan mengkaji hasil observasi dan wawancara yang diperoleh peneliti selama penelitian, dengan menggunakan metode ini juga seluruh kemungkinan yang didapatkan di lapangan akan dipaparkan secara lebih umum dan dapat dijabarkan lebih luas. Hal ini ditempuh dengan menganalisis terlebih dahulu terhadap fakta di lapangan sehingga akan memberikan jawaban tentang apa penyebab anak teradiktif *game online*, dan untuk mengetahui bagaimana komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Kondisi umum Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh dapat dijelaskan merupakan salah satu Kecamatan dari sembilan Kecamatan yang terdapat di kota Banda Aceh. Kecamatan Banda Raya memiliki luas yaitu 578,9 Ha. Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh membawahi sepuluh Gampong, yaitu: Gampong Lhong Raya, Gampong Lhong Cut, Gampong Mibo, Gampong Lampeuot, Gampong Peunyerat, Gampong Lam Ara, Gampong Lamlagang, Gampong Geuceu Komplek, Gampong Geuceu Kayee Jato, dan Gampong Geuceu Iniem.

Adapun batas-batas Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh, yaitu: sebelah Utara dengan Kecamatan Baiturrahman, sebelah Selatan dengan Kecamatan Darul Imarah Aceh Besar, sebelah Barat Kecamatan Jaya Baru, dan sebelah Timur dengan Kecamatan Baiturrahman dan Aceh Besar.²⁵

Sarana dan prasarana yang dimiliki Kecamatan Banda Raya yaitu:

1. Kantor Camat
2. Puskesmas
3. Masjid
4. Polsek

Selain itu di Kecamatan Banda Raya terdapat empat *game center* dan yang menjadi pusat perhatian peneliti hanya pada dua *game center* yaitu *Five Net* yang

²⁵*Kec. Banda Raya 2017-2022*, Hal 01.

beralamat di jalan Lamlagang-Lhong Raya dan *Vahalla Net* beralamat di Gampong Lhong Cut, dikarenakan tempat ini menjadi sasaran anak-anak untuk bermain *game online* sedangkan pada dua *game center* lain adalah tempat mayoritasnya bagi remaja dan dewasa. Disamping itu letak kedua *game center* ini sangatlah strategis dan mudah dijangkau anak-anak.

Adapun daftar satuan pendidikan Sekolah Dasar di Kecamatan Banda Raya yaitu:

No.	Nama Satuan Pendidikan	Alamat	Kelurahan
1.	SD FATI H BILLINGUAL SCHOOL	Kec. Banda Raya	Lam Lagang
2.	SD NEGERI 47 BANDA ACEH	Kec. Banda Raya	Lhong Raya
3.	SD NEGERI 50 BANDA ACEH	Kec. Banda Raya	Lam Lagang
4.	SD NEGERI 52 BANDA ACEH	Kec. Banda Raya	Peunyerat
5.	SD NEGERI 63 BANDA ACEH	Kec. Banda Raya	Lhong Cut
6.	SD NEGERI 67 PERCONTOHAN BANDA ACEH	Kec. Banda Raya	Lam Lagang
7.	SD NEGERI 71 BANDA ACEH	Kec. Banda Raya	Mibo

Tujuan dari penelitian ini ada dua yakni, pertama adalah untuk mengetahui penyebab anak yang teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh , dan kedua adalah untuk mengetahui komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh.

B. Penyebab Anak Teradiktif *Game Online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh

Bagi anak-anak, permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang dengan berbagai permainan yang mereka sukai. Bahkan sebagian besar waktu anak-anak adalah untuk bermain. Untuk mempermudah penjabarannya maka diuraikan penyebab anak teradiktif *game online* sebagai berikut:

1. Karena tidak adanya pengawasan yang disiplin dari orang tua ketika anaknya sedang bermain *game* melalui *handphone*
2. Pengaruh ajakan bermain *game online* oleh teman sebaya
3. Kurangnya kepedulian orang tua terhadap anak
4. Tidak memiliki saudara kandung laki-laki yang bisa di ajak bermain sehingga terpengaruh dengan teman sebaya yang bermain *game online* di *game center*

Dari hasil wawancara dengan empat subjek yaitu Naufal, Ajral, Fitra dan Aziz. Sebagai anak yang bermain *game online* dan empat orang tua yang berperan dalam kehidupan mereka, dapat diuraikan penjabarannya sebagai berikut:

a. Informan pertama

Naufal adalah anak laki-laki kelas V SD, yang mempunyai nama lengkap Muhammad Naufal. Naufal anak pertama dari dua bersaudara, anak dari ibu Kurniati yang bertempat tinggal di Gampong Lhong Raya, ayahnya seorang pedagang di Peunayong, ibu Kurniati sebagai ibu rumah tangga yang pekerjaan sehari-hari menjual kue di toko kelontong, ibu Kurniati mengaku dekat dengan

anaknyanya dan mengatakan bahwa Naufal adalah anak yang baik dan tidak membuat kenakalan. Baik ayah dan ibunya Naufal keduanya sama-sama tau kalau anaknyanya memang senang bermain *game online* itu.

Menurut ibu Kurniati *game online* adalah jenis permainan yang disukai anak-anak. Sejak kelas V Naufal sudah sering bermain ke warnet (*game center*), penyebab Naufal bermain *game online* dan sampai ketagihan karena awalnya Naufal bermain *game* melalui HP (*HandPhone*) milik saya namun lama kelamaan ia semakin tertarik untuk bermain *game online* yang lebih menantang lagi sehingga akhirnya Naufal memutuskan untuk bermain *game online* di warnet (*game center*) agar lebih puas, dan ia bermain *game* karena tidak adanya aktivitas seperti tidak ada tugas dari sekolah itu sebabnyanya saya memberikan waktu untuknyanya bermain.

Hal yang dikatakan ibu Kurniati sangat sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti tentang komunikasi antarpribadi orang tua dalam menanganikan anak teradiktif *game online*. Ibunya berpendapat bahwa *game online* saat ini sangat bervariasi, ketika mengetahuikan anaknyanya gemar bermain *game online* di *game center* ia bersikap santai saja karena ia telah mengarahkan anaknyanya Naufal agar bermain *game* saja dan tidak membuat kenakalan.

ibu Kurniati menambahkan bahwa keseharian Naufal masih banyak bermain, bahkan ia menyisihkan uang jajannyanya untuk bermain *game online*, dia selalu pergi bermain *game* setelah pulang sekolah, saya prioritaskan dia untuk ibadah. Setelah salat silahkan pergi, kadang ia juga menggantikan jadwal makan siangnyanya setelah ia pulang bermain *game* dan siap-siap mengaji. Saya juga

mendaftarkan les (bimbel) untuknya beberapa bulan terakhir ini, agar ia tidak selalu menghabiskan waktu bermain *game online*. ayahnya membiarkan saja selama tidak mengganggu orang lain, ia anak yang penurut dan pandai bergaul, saya mengantarkan anak saya kepengajian setiap sore kadang ia pergi bersama teman-temannya jika saya sibuk, saya juga mengantarkan dia les pada hari senin, rabu, dan sabtu. Seperti anak-anak lainnya yang masih wajar dan normal ia tidak meninggalkan kewajibannya untuk belajar.

Informan orang tua mengatakan bahwa sebelum mengenal *game online* anaknya sering menghabiskan waktu dirumah, namun setelah mengenal *game online* sering menghabiskan waktu di luar rumah. Hal ini dibenarkan oleh ibu Kurniati yang mengatakan jika Naufal sebelumnya sering bermain di rumah, tapi sekarang sering di luar rumah dan lalai di *game center*, kadang pulang hanya untuk makan saja.²⁶ Dari penjelasan ibu Kurniati ia merasa tidak khawatir lagi dengan anaknya Naufal, meskipun Naufal setiap hari bermain *game online* di *game center* dan ibu Kurniati sangat percaya kepada Naufal tanpa perlu mengawasinya.

Dari hasil penelitian terhadap Naufal bahwa ia mulai bermain *game online* sejak kelas IV ia mengenal teman-temannya, baik teman di sekolah atau teman di *game center*. Kenyamanan dalam bermain *game* membuat Naufal benar-benar merasa terhibur, dia sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* di *Five Net*, sebanyak tiga jam setiap harinya jika tidak ada tugas sekolah atau les, tetapi jika ada kegiatan tersebut maka dia hanya bermain satu atau dua jam saja.

²⁶Hasil wawancara dengan ibu Kurniati (Orang tua M. Naufal), tanggal 20 Oktober 2018.

Naufal menghabiskan waktu selama sebulan mencapai kurang lebih 72 jam untuk bermain *game online*. Menurutna ia suka bermain *game online* karena jenis permainannya yang banyak dan menantang, selain itu mainnya juga mudah dan dia juga mengatakan harga rental perjamnya hanya Rp.3000, jadi bisa menyisihkan uang jajan. Bermain di *game center* ketika tugas sekolah sudah selesai dan belajar ia lakukan pada malam hari.

Naufal membenarkan bahwa penyebab ia bermain *game online* karena awalnya hanya sekedar mencoba bermain *game* melalui HP orang tuanya, lalu tertarik dan ingin mencoba bermain di *game center* agar lebih menyenangkan, Naufal bisa meningkatkan *level* permainannya setiap satu hari sekali *login*, Naufal mengatakan ia sangat senang bermain *game online* bernuansa peperangan dan pertarungan seperti PB (*Point Blank*) menurutnya permainan yang ia sebutkan sangatlah menantang dan lebih berani, permainan Naufal terlihat sangat fokus dan sangat ekspresif ketika memainkan *gamanya*. Ibu tidak marah kalau saya selalu nurut apa yang ibu katakan, orang tua saya juga mendaftarkan saya mengaji, dan les agar tidak menghabiskan waktu setiap hari hanya untuk bermain *game online*.²⁷

Menurut Ronal pengelola *game center Five Net* mengatakan bahwa Naufal anak yang paling rajin berkunjung kesini, selama bermain *game* dirinya tidak akan merasa bosan dan akan terus memainkannya sampai waktu yang ditentukan telah habis, jika Naufal merasa kesal atau terganggu saat bermain *game* ia selalu mengeluarkan kata-kata yang kasar terhadap temannya dan itu sudah menjadi hal

²⁷Hasil wawancara dengan Naufal, tanggal 14 Oktober 2018.

yang lumrah di dunia *game*, tapi setiap kali ia dan teman-temannya berkata kasar saya selalu memarahi mereka agar tidak terjadi perkelahian.²⁸

b. Informan kedua

Ajral adalah anak laki-laki kelas VI SD, yang mempunyai nama lengkap Ajral Muhsinin. Ajral anak kedua dari dua bersaudara, anak dari ibu Nurzahri yang bertempat tinggal di gampong Lhong Raya, pekerjaan ibu Nurzahri dan suaminya adalah pedagang grosir disebuah toko yang ada di gampong Lhong Raya.

Menurut ibu Nurzahri mengatakan bahwa sedikitnya ia memahami tentang *game online* namun ia tidak tau bahwa anaknya teradiktif *game online*, ibu Nurzahri juga mengatakan menurutnya *game online* itu lebih banyak keburukannya daripada manfaatnya bagi anak yang bermain *game online*, ibu Nurzahri juga mengetahui kalau Ajral sangat menyukai permainan *game online* namun dirinya masih mempercayai bahwa Ajral tidak akan terpengaruh dan berperilaku buruk seperti yang ada di dalam *game online* tersebut.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan mendapat jawaban dari ibu Nurzahri mengatakan Ajral mulai bermain *game online* di warnet (*game center*) sejak usianya 8 tahun saat dia masih kelas V. Ibu Nurzahri juga mengatakan bahwa penyebab anaknya teradiktif *game online* awalnya Ajral diajak oleh temannya untuk menemani temannya bermain *game online* namun lama kelamaan Ajral mulai berkeinginan untuk memainkannya sehingga ia timbul rasa suka

²⁸Hasil wawancara dengan Ronal (Pengelola *Five Net*), tanggal 14 Oktober 2018

terhadap *game online*. Ajral pergi bermain *game online* paling tiga kali dalam seminggu, dia anak yang egois keinginannya semua harus dipenuhi.

Ibu Nurzahri menambahkan saya selalu mengizinkan ketika dia pergi bermain *game online* namanya juga masih anak-anak saya turuti saja karena teman-temannya banyak yang bermain *game online* juga, dia cuma ke warnet (*game center*) untuk bermain *game* bukan untuk buka yang lain-lain (pornografi), kadang sekali-kali saya kontrol dia apakah ada di warnet (*game center*) atau tidak, ternyata memang benar ada, namun saya biarkan saja karena dia bisa membagi waktu kapan waktunya pergi bermain *game*, kapan sekolah, kapan waktunya belajar, dan kapan waktu dirumah berkumpul dengan keluarga, tetapi jika saya ada keperluan mendadak dengannya baru saya jemput paksa dia di warnet (*game center*).

Saya hanya memperbolehkan ia bermain di *game center* sebanyak tiga kali dalam seminggu, ia sering menghabiskan waktunya bermain *game* karena tidak ada PR dari sekolah yang harus ia selesaikan, kalau ada PR dari sekolah saya suruh selesaikan dulu PRnya, kecuali jika sudah mendekati ujian saya melarangnya. Saya juga daftarkan ia mengaji. Ibu Nurzahri menambahkan bahwa baik sebelum atau setelah mengenal *game online* sangat berpengaruh terhadapnya, kalau dulu dia rajin tapi sekarang kadang dia mengaji ketika dia mau saja, kadang juga saya paksa jika terlalu sering libur mengaji. Mungkin setelah tamat sekolah saya antar dia ke pesantren karena anak seumur dia harus banyak diisi dengan tatacara beribadah, mengaji dan sebagainya.²⁹

²⁹Hasil wawancara dengan ibu Nurzahri (Orang tua Ajral), tanggal 21 Oktober 2018.

Dari hasil penelitian terhadap Ajral bahwa ia mulai bermain *game online* di *game center* sejak duduk dibangku kelas V SD. Ia bermain *game online* selama empat jam jika uang jajannya cukup, pernah juga ia bermain hanya tiga jam tergantung uang sakunya. Ajral menghabiskan waktu selama satu bulan mencapai kurang lebih 40 jam untuk bermain *game online*. Ia bermain tiga kali dalam seminggu, Ajral mengatakan bahwa dia ketagihan bermain karena rasa penasarannya terhadap pemenangnya, dia penasaran apakah dia akan menang atau tidak, kesehariannya Ajral masih bisa membagi waktu kapan untuk pergi bermain *game*, kapan sekolah, kapan untuk belajar, dan kapan waktu dirumah berkumpul dengan keluarga.

Penyebab ia bermain *game online* menurutnya saat itu pulang sekolah awal ia bermain *game online* karena tidak ada kegiatan lalu teman-temannya menawarkan untuk bermain, ketika pertama mencoba bermain *game online* kesannya biasa saja kemudian lama-kelamaan ia semakin tertarik didalam dunia *game online* jika tidak ada kesempatan bermain *game* maka ia bersama teman-temannya memilih bermain permainan lain seperti bermain bola kaki dilapangan. Untuk bermain *game online* ia memilih bermain *game* GTA (*Grand Theft Auto*) dan PB (*Point Blank*), karena menurutnya *game* tersebut sangat seru.

Ajral hanya dibolehkan bermain oleh orang tuanya di *game center* sebanyak tiga kali dalam seminggu, ia menambahkan bahwa orang tua saya akan memarahi saya jika bermain *game online* setiap hari. Jika ada tugas sekolah maka harus menyelesaikannya terlebih dahulu baru diperbolehkan bermain oleh orang tua, kalau ada keperluan mendadak ibu saya menjemput saya di *game center*,

tetapi disaat sudah mendekati masa ujian, ibu saya selalu melarang penuh bermain *game*. Ajral menambahkan untuk bermain *game online* ajral meminta uang pada orang tuanya berkisar 10.000 rupiah, kadang ia juga menyimpan uang jajannya untuk bermain *game* sebagai tambahan waktu bermain, namun mengenai hubungan dengan teman-teman dilingkungannya Ajral mengatakan dirinya sangat senang berteman dengan siapa saja baik itu di sekolah atau di warnet (*game center*).³⁰

Dari hasil wawancara, peneliti memahami penyebab Ajral teradiktif *game online* karena menimbulkan rasa senang yang meningkat terhadap dirinya dan memiliki daya tarik yang sangat kuat bagi anak seusianya yang menyukai tantangan. dia sangat lincah dalam mengontrol permainannya ketika Ajral sedang bermain *game online* ia merasa tidak akan pernah bosan dan merasa ingin terus-menerus untuk bermain *game online* tersebut, dan saat berada di luar sekolah Ajral selalu ingin bermain *game online* perihal ini menunjukkan Ajral tergolong anak yang teradiktif *game online*.

Menurut Ronal pengelola *game center Five Net* mengatakan bahwa Ajral anak yang biasa-biasa saja dan pendiam, dia juga tidak pernah mengganggu temannya yang lain saat bermain *game online*, dia juga tidak nakal, dia sering menghabiskan waktu bermain *game online* selama empat jam, ia suka sekali dengan *game GTA (Grand Theft Auto)* dan *PB (Point Blank)* ia tidak peduli dengan teman sebelahnya saat bermain ia fokus sama permainannya sendiri, dan

³⁰Hasil wawancara dengan Ajral, tanggal 16 Oktober 2018.

jika sudah habis permainan paling ia mendengar lagu dari *youtube* lalu bernyanyi dengan suara keras.³¹

c. Informan ketiga

Fitra adalah anak laki-laki kelas V SD, yang mempunyai nama lengkap Ariq Fauwas Alfitra. Fitra anak pertama dari tiga bersaudara, anak dari bapak Zulfitri yang bertempat tinggal di gampong Lam Lagang, ibu Fitra adalah seorang bidan, bapak Zulfitri bekerja sebagai seorang pegawai PNPM (Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat) tingkat Desa dan Kecamatan, meskipun bapak Zulfitri tidak setiap hari berjumpa dengan Fitra anaknya karena tuntutan pekerjaan namun ia mengaku dekat dengan Fitra. Fitra juga sangat dekat dengan ibunya.

Menurut bapak Zulfitri *game online* adalah permainan yang digemari anak-anak saat ini yang menggunakan teknologi *internet* dan bisa memainkan berbagai jenis *game*. dari hasil wawancara dengan bapak Zulfitri menjelaskan perihal anaknya yaitu Fitra tergolong anak yang tidak terlalu baik dan tidak terlalu nakal, Ia mulai bermain *game online* sejak tiga bulan terakhir. Saya mengizinkan dia bermain di warnet (*game center*) tetapi tidak boleh setiap hari, jika saya biarkan setiap hari nanti dia lalai dan mendapatkan efek buruk baginya. Bapak Zulfitri mengatakan penyebab Fitra bermain *game online* saat itu ia melihat saudaranya bermain *game online* diHP (*Handphone*) karena Fitra belum saya izinkan memiliki HP makanya dia memilih bermain *game* di warnet (*game center*). Fitra selalu membagi waktu antara sekolah, mengaji dan bermain, Fitra tidak membantah dan selalu mendengarkan saya sebagai ayahnya.

³¹Hasil wawancara dengan Ronal (Pengelola *Five Net*), tanggal 16 Oktober 2018.

Bapak Zulfitri juga menambahkan bahwa seorang anak tidak bisa dipaksakan belajar terus-menerus ia juga butuh hiburan agar bisa berbaur dengan lingkungan dan teman-temannya, tetapi juga tidak bisa dibiarkan begitu saja berteman atau bermain, apapun harus dilalui dengan pengawasan orang tua, jika membiarkan nanti dia lalai dan mendapatkan efek buruk untuk dirinya. Keseharian Fitra masih dekat dengan keluarga dia juga harus menjaga adik-adiknya, ia pergi bermain *game online* paling dua kali dalam seminggu dan saya melarangnya jika pergi bermain *game* berturut-turut, tapi jika hari minggu ia selalu pergi bermain *game online*, biasanya ia pergi dari rumah pagi dan pulang ketika jadwal makan siang, sejauh ini bapak Zulfitri mempercayai anaknya Fitra, meski bapak Zulfitri tau anaknya sering bermain *game online*, bapak Zulfitri juga telah memberi batasan bermain terhadap Fitra, baik bermain bersama temannya atau bermain *game online*.

Bapak Zulfitri menerangkan bahwa saya membiasakan Fitra tidur siang sejak kecil sampai sekarang, dan sedikit menekankan Fitra untuk belajar. Meskipun ketika saya tugas sehari-hari di Desa-desa daerah yang lain, saya selalu mengontrol anak saya. Bapak Zulfitri mengatakan bahwa sebelum mengenal *game online* Fitra sangat penurut, tetapi setelah mengenal *game online* itu dia sedikit susah di atur. Ketika saya melarangnya untuk tidak bermain di *game center* pada sekali hari minggu saja, dia tidak mendengarkan dan dia bersikeras untuk pergi bermain *game online*.³²

³²Hasil wawancara dengan bapak Zulfitri (Orang tua Fitra), tanggal 27 Oktober 2018.

Dari hasil penelitian terhadap Fitra bahwa ia sangat menyukai *game online*, Fitra gemar bermain *game online* sejak duduk dibangku kelas V SD. Fitra mengaku ia menghabiskan waktu bermain *game online* selama empat jam dihari minggu, dan dihari sabtu sebanyak dua atau tiga jam di *game center* itu. Fitra menghabiskan waktu selama satu bulan mencapai kurang lebih 28 jam untuk bermain *game online*. Menurutnya ia menyukai *game online* karena menekankan pada strategi dan tantangan. Ia memanfaatkan waktu bermain *game onlinenya*, bermain dengan waktu yang lama akan merasa puas karena keterbatasan waktu yang diberikan oleh orang tuanya.

Ia mengatakan jika dihari minggu (hari libur) sudah ia jadikan sebagai agenda tetap untuk bermain *game online* di *game center* sebanyak empat jam, dan di hari sabtu sebanyak dua atau tiga jam, dihari yang lainnya ia habiskan waktu dirumah baik untuk belajar atau menyelesaikan tugas-tugas lain. Dimana anak-anak seusianya yang biasa menonton acara kartun ditelevisi pada hari minggu, ia memilih pergi bermain *game online* di *game center*.

Penyebab ia bermain *game online* awalnya hanya sekedar mencoba-coba bermain *game* melalui HP dan belum begitu tertarik bermain *game*, lalu kemudian ia melihat saudaranya sedang bermain *game* melalui HP sehingga minatnya untuk bermain *game* timbul lagi, dan ia berinisiatif untuk pergi bermain *game online* di *game center*, namun setelah beberapa kali bermain *game online* di *game center* Fitra mulai tertarik dan mulai teradiktif terhadap *gamenya* tanpa ia sadari. Ia sangat menyukai *game online* yang memiliki tantangan, seperti *mobile legend*, *Shliter i.o* dan lain-lain, *game* yang ia mainkan juga *random* (bercampur)

tergantung keinginannya jika sudah merasa jenuh dengan satu *game* maka ia menggantikan dengan *game* yang lain untuk menghibur dirinya. Orang tua saya mengizinkan saya bermain di warnet (*game center*) selama dua kali dalam seminggu, akan tetapi orang tua marah jika saya bermain setiap hari, karena saya harus menjaga adik, saya harus tidur siang, dan orang tua menekankan untuk belajar.³³

Menurut Ronal Pengelola *game center Five Net* mengatakan bahwa Fitra adalah anak yang baik dan suka bermain *game* ia termasuk anak baru yang bermain kesini, biasanya hari sabtu dan minggu ia sering pergi bersama teman-temannya dan kalau dihari itu komputer sedang *full* (penuh) dia rela menunggu giliran, sambil melihat teman yang lain bermain, ia bermain *game* sebanyak 4 jam kalau hari minggu, Ronal membenarkan bahwa *game* yang Fitra mainkan tidak terfokus pada satu jenis *game* saja kadang ia main *game* melalui *friv* kadang juga main *mobile legend*, *Shliter i.o* dan masih banyak lagi, dalam seminggu dua kali pasti datang dia kemari.³⁴

d. Informan keempat

Aziz adalah anak laki-laki kelas VI SD, yang mempunyai nama lengkap Muhammad Aziz. Aziz anak kedua dari dua bersaudara, Aziz anak yatim yang kini tinggal bersama seorang ibu dan seorang kakak perempuan, ibu Aziz sebagai ibu rumah tangga yang sehari-hari berjualan di gampong Lhong Cut, namun Aziz dijaga oleh adik kandung ibunya yang bernama bapak Fajri, yang juga bertempat

³³Hasil wawancara dengan Fitra, tanggal 16 Oktober 2018.

³⁴Hasil wawancara dengan Ronal (Pengelola *Five Net*), tanggal 27 Oktober 2018.

tinggal di gampong Lhong Cut, keseharian bapak Fajri bekerja sebagai tukang bangunan.

Menurut bapak Fajri *game online* adalah *game* yang banyak diminati anak-anak, bapak Fajri juga mengatakan bahwa Aziz adalah keponakan saya, saya mengetahui bahwa ia sering bermain *game online*, ia mulai bermain ke *game center* itu saat kelas IV SD, saya juga pernah menanyakan kepadanya kenapa ia senang sekali bermain *game*, ia menjawab “tidak ada teman bermain jika di rumah, hanya nonton TV sama kakak, tidak seru”. Saya berkali-kali melarangnya tapi tetap saja ia suka dengan *game online* saya bisa maklumi karena dia masih anak-anak, kecuali jika sudah masa ujian sekolah saya bersikap tegas padanya agar ia mau belajar dan tidak terlalu mengingat *gamenya*, Saya juga sering mengantarnya kepengajian agar tidak terlalu lalai dan paling tidak ia mempunyai bekal ilmu agama.

Dari penjelasan bapak Fajri peneliti memahami bahwa penyebab Aziz teradiktif *game online* adalah karena ia tidak memiliki saudara kandung laki-laki yang bisa diajak bermain, dan ia merasa malu jika mengajak kakak perempuannya yang berumur lebih tua darinya untuk bermain. Bapak Fajri menambahkan bahwa ibunya juga mengizinkan ia bermain *game online* jadi saya sebagai pamannya hanya mengontrol dia agar tidak melakukan hal-hal yang tidak diinginkan, Aziz anak yang baik tidak pernah mengganggu teman-temannya, baik disekolah atau dirumah dia tidak nakal.

Ia bermain *game* sudah sejak lama saat duduk dibangku kelas IV SD ia sudah sering main ke warnet (*game center*), dan dari kecil memang hobinya

bermain *game* saya tidak keberatan jika dia bermain *game* asalkan masih patuh, masih mau mendengarkan saya, dan untuk keperluan sehari-harinya kadang saya memberi sedikit uang jajan dari hasil upah kerja saya untuknya, bapak Fajri mengungkapkan jika Aziz dulu lebih rajin daripada sekarang. Sejak bermain di *game center*, dia sangat kurang belajar dan menjadi sedikit pemalas. Itu sebabnya saya selaku pamannya dan sekaligus saya juga orang tuanya, selalu melarang dia bermain *game online* di warnet (*game center*) itu. Karena dapat mengganggu konsentrasinya dalam belajar, meskipun kadang ia juga pergi ke warnet (*game center*) secara diam-diam dibelakang saya, saya sudah berusaha untuk menjaganya, saya percaya dia anak yang baik dan tidak nakal.³⁵

Dari hasil penelitian terhadap Aziz peneliti mendapat jawaban bahwa Aziz mulai bermain *game online* sejak kecil sebelum masuk sekolah dasar dan Aziz membenarkan perkataan bapak Fajri bahwa ia mulai bermain ke *game center* saat kelas IV SD, Aziz menghabiskan waktu sebanyak dua jam perhari dan selama satu bulan mencapai 60 jam untuk bermain *game online*.

Ia suka bermain *game online* karena permainannya yang menarik dan tidak mudah menang, jadi ia ketagihan bermain terus sampai menang.

Keseharian Aziz seperti anak-anak lainnya ia juga sekolah, mengaji dan membantu ibunya dirumah, oleh karena itu ibunya tidak khawatir dan tidak melarangnya bermain *game online*. Penyebab ia bermain *game online* adalah dia anak laki-laki seorang diri dirumah sejak ayahnya tiada dan ingin mencari sedikit

³⁵Hasil wawancara dengan bapak Fajri (paman Aziz), tanggal 30 Oktober 2018.

kebebasan menghibur diri dengan cara bermain *game* di *game center* yang dekat dengan rumahnya yaitu *Vahalla Net*.

Biaya untuk setiap bermain juga murah dan terjangkau. Aziz sangat menyukai *game* yang jenisnya pertempuran dan *battle royale* (bertahan hidup) seperti PUBG (*Player Unknowns Battle Grounds*), *Rules Of Survival*, kadang ia juga mengikuti temannya bermain *game* yang jenisnya peperangan seperti PB (*Point Blank*). Aziz sangat serius memainkan permainannya, ia selalu berusaha untuk menang, hari-harinya selalu tentang *game*, peneliti memahami bahwa kecanduan/teradiktif dalam bermain *game online* mencapai tingkatan yang sangat tinggi terhadap Aziz.

Ibunya tidak pernah memukulnya jika marah karena kelalaiannya di *game center*, pamannya lah yang selalu menasihati dengan baik dan mengingatkan untuk tidak terlalu sering bermain *game online* karena akan mengganggu nilai serta prestasi belajar sekolah. Menurut Aziz mengatakan bahwa paman saya selalu melarang dan marah jika terlalu lalai dan sering bermain *game* sehingga membuat prestasi belajar saya menurun, paman menasihati saya dengan baik. Selalu mengingatkan jika terlalu sering bermain *game*, maka akan mengakibatkan menurunnya prestasi belajar di sekolah dan tidak mendapatkan peringkat di kelas. Paman saya juga memberi batasan jam bermain, namun saya selalu menuruti dan pulang tepat waktu, walau saya pergi tanpa sepengetahuan paman saya ke *game center*. Aziz menambahkan bahwa kalau tidak bermain *game* dalam sehari ia merasa tidak tenang, berfikiran dan semacamnya.³⁶

³⁶Hasil wawancara dengan Aziz, tanggal 28 Oktober 2018.

Menurut Putra pengelola *game center* Vahalla Net mengatakan bahwa Aziz anak yang baik, dia anak yatim yang patut dikasihi, ia pengunjung setia di sini, setiap hari dia bermain *game* setelah pulang sekolah, dia anak yang patuh, ia pergi kesini setelah mengganti seragam sekolahnya, ia pandai bergaul dengan siapa saja. Ibunya juga sering nitip kesaya untuk menjaganya, Aziz menghabiskan waktu bermain *game online* sebanyak dua jam perhari, kadang jika uangnya lebih ia menambah waktu bermainnya. Aziz anak yang sangat santai terlihat biasa-biasa saja, tetapi dalam dunia *game* ia tidak pernah bosan-bosan dalam bermain jenis *game* apapun itu yang ia sukai seperti PUBG (*Player Unknowns Battle Grounds*), PB (*Point Blank*) dan masih banyak lagi, saya hanya melihat kebiasaannya setiap hari dan jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan terhadapnya, maka saya akan cepat bertindak.³⁷

Seperti yang dikatakan oleh Naufal, menurutnya ia suka bermain *game online* karena jenis permainannya yang banyak dan menantang. Mainnya juga mudah dan ia juga mengatakan harga rental per jamnya hanya Rp.3000, jadi bisa menyisihkan uang jajan.³⁸ Sedangkan Ajral mengatakan bahwa dia ketagihan bermain karena rasa penasaran terhadap pemenangnya, dia penasaran apakah dia akan menang atau tidak.³⁹ Fitra mengungkapkan menurutnya ia menyukai *game online* karena menekankan pada strategi dan tantangan.⁴⁰ Dan Azis mengatakan ia

³⁷Hasil wawancara dengan Putra (Pengelola Vahalla Net), tanggal 28 Oktober 2018.

³⁸Hasil wawancara dengan Naufal, tanggal 14 Oktober 2018.

³⁹Hasil wawancara dengan Ajral, tanggal 16 Oktober 2018.

⁴⁰Hasil wawancara dengan Fitra, tanggal 16 Oktober 2018.

suka bermain *game online* karena permainannya yang menarik dan tidak mudah menang, jadi ia ketagihan bermain terus sampai menang. Biaya untuk setiap bermain juga murah dan terjangkau.⁴¹

Pengelola *game center Five Net* bernama Ronal mengungkapkan bahwa, menurutnya keinginan anak bermain *game online* berbeda-beda tergantung *game* apa yang mereka favoritkan, jika ada anak datang dan ingin bermain *game* tetapi menggunakan seragam sekolah, maka tidak kami izinkan, dan tanggapan masyarakat selama dua tahun ini biasa-biasa saja tentang *game center* karena mereka tau ini adalah tempat favorit anak-anak bermain *game*. Banyak anak-anak yang gemar bermain *game online* karena jenis permainannya yang banyak. Bermula dari ikut-ikutan sampai ketagihan, banyak anak-anak yang bermain *game online* karena ingin menunjukkan kepada temannya bahwa ia pandai, dan tidak sedikit dari mereka ingin mengadu *skill* dengan mengajak temannya *one by one* (satu lawan satu). Bermain *game online* bisa dimainkan dua orang atau lebih, sehingga antar sesama teman bisa menunjukkan siapa yang bisa memenangkan permainannya. Dalam satu jam bermain anak-anak hanya mengeluarkan biaya 3000 rupiah.⁴²

Hal serupa juga diungkapkan oleh pengelola *game center Vahalla Net* bernama Putra mengatakan bahwa anak-anak sekolah dasar yang bermain *game online* di sini suka bermain *Game PB (point blank)*, *fifa online*, *PUBG (player unknowns battle grounds)*, *GTA (grand theft auto)*, *ROS(rules of survival)*, *mobile legend* dan lain-lain. Namun ia telah memberi batasan-batasan waktu atau

⁴¹Hasil wawancara dengan Aziz, tanggal 28 Oktober 2018.

⁴²Hasil observasi di *game center Five Net*, tanggal 27 Oktober 2018.

jadwal bermain bagi anak-anak, ketika mereka mempunyai jadwal mengaji Putra melarangnya bermain, dan jika ada diantara mereka yang datang ke sini menggunakan seragam sekolah, ia juga melarangnya dan menyuruh mereka pulang untuk ganti pakaian terlebih dahulu, agar tidak terjadi penyimpangan pemikiran dari masyarakat.

Putra menambahkan masyarakat pada umumnya tidak merasa keberatan karena mengetahui ini hanyalah tempat bermain *game* bagi anak-anak, layaknya rental PS (*play station*), Putra juga mengungkapkan bahwa menurutnya seorang anak teradiktif *game online* karena mungkin anak tersebut hanya memainkan satu jenis *game* saja, dan fokus terhadap *gamenya*, sehingga jika tidak bermain satu kali atau tidak *login* satu hari maka akan ketinggalan *point* dan *levelnya*, harga untuk bermainpun hanya 3000 perjam, dapat dijangkau oleh anak-anak.⁴³

Hasil wawancara di atas menunjukkan jika seorang anak tidak akan mengenal *game online* jika dia tidak terpengaruh dengan teman atau lingkungan sekitarnya. Teman dan lingkungan sangat berpengaruh terhadap apapun yang dilakukan oleh si anak, jika teman dan lingkungannya memberikan pengaruh positif maka hal positif pula yang didapatkannya. Begitu pula sebaliknya, jika teman dan lingkungannya memberikan pengaruh negatif maka hal negatif pula yang didapatkan oleh si anak. Itu sebabnya peran orang tua sangat diperlukan dalam proses bermain si anak.

Hasil observasi sesuai sampel yang peneliti ambil yaitu *game center Five Net* dan *Vahalla Net* serta anak yang berusia 9-13 tahun, menunjukkan anak yang

⁴³Hasil observasi di *game center Vahalla Net*, tanggal 1 November 2018.

teradiktif *game online* dan yang tidak teradiktif *game online* yaitu *Five Net* memiliki 7 orang anak yang bermain *game online* namun yang teradiktif hanya 3 dan 4 tidak teradiktif. *Vahalla Net* memiliki 5 orang anak yang bermain *game online* namun yang teradiktif hanya 1 dan 4 tidak teradiktif.

Sesuai dengan data yang ada dilapangan yaitu informan anak-anak yang sudah diwawancarai oleh peneliti mengatakan beberapa alasan lainnya bahwa, mereka suka bermain *game online* karena jenis permainannya yang banyak ragam dan dapat dimainkan bersama-sama dengan temannya untuk memenangkan permainan tersebut. Selain itu harga rental di *game center* yang murah juga mendukung penyebab kenapa anak-anak gemar bermain *game online*, hasil observasi penulis di lapangan *game center Five Net* dan *Vahalla Net* sama-sama mengenakan tarif perjamnya Rp. 3000.⁴⁴

Dari hasil wawancara dengan informan anak-anak di atas menunjukkan bahwa, penyebab mereka kecanduan bermain *game online* karena tidak adanya pengawasan yang disiplin dari orang tua ketika anaknya sedang bermain *game* melalui *handphone*, pengaruh ajakan bermain *game online* oleh teman sebaya, kurangnya kepedulian orang tua terhadap anak dan tidak memiliki saudara kandung laki-laki yang bisa diajak bermain sehingga terpengaruh dengan teman sebaya yang bermain *game online* di *game center*.

⁴⁴Hasil observasi di *game center (Five Net dan Vahalla Net)*, tanggal 27 Oktober dan 1 November 2018.

C. Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dalam Menangani Anak Teradiktif *Game Online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan menunjukkan jika komunikasi antarpribadi yang berlangsung antara anak dan orang tua, yaitu komunikasi diadik. Komunikasi diadik merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang dalam situasi tatap muka dan bersahabat. Komunikasi antarpribadi memiliki beberapa karakteristik, misalnya seperti bertatap muka, melibatkan jumlah orang yang terbatas (dua atau tiga orang), terjadi secara spontan tanpa direncanakan, komunikasi yang menggunakan media dan nirmedia, bersifat keterbukaan, bersifat empati, bersifat dukungan, dan bersifat positif.

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan orang tua, menunjukkan bahwa komunikasi antarpribadi yang terjadi antara orang tua dengan anak yang teradiktif *game online* sangat baik dan efektif. Informan memberikan jawaban untuk pertanyaan bagaimana komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* yaitu:

1. Melarang anak bermain *game online* di luar waktu yang telah ditentukan
2. Memberi motivasi agar cita-cita anak terwujud
3. Memberi peluang untuk bermain agar anak berbaaur dengan lingkungan
4. Selalu melarang jika sering bermain *game online* namun menasihatinya dengan baik.

Dari hasil wawancara, peneliti menguraikan jawaban dari ibu Kurniati, ibu Nurzahri, bapak Zulfitri dan Bapak Fajri sebagai berikut:

a. Informan pertama (ibu Kurniati)

Komunikasi antarpribadi yang terjadi antara ibu Kurniati dengan Naufal mengatakan bahwa akan melarang jika anaknya bermain *game online* diluar waktu yang telah ditentukan. Ibu Kurniati juga mengatakan, saya tidak pernah memarahinya selama dia masih mematuhi dan menuruti aturan jam bermain yang sudah saya tentukan, saya juga menyuruhnya untuk mengerjakan kewajiban lainnya seperti beribadah dan mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum pergi untuk bermain. Bahkan saya juga mewajibkan les (bimbel), mewajibkan mengaji untuk Naufal agar mengingat kewajiban lain selain bermain *game online*. Pernyataan yang diungkapkan oleh ibu Kurniati yang mengatakan jika Naufal terkadang ingin meliburkan lesnya hanya karena ingin bermain *game online*, untuk sekali saja saya mengizinkannya tetapi tidak untuk yang berkelanjutan. Saya selalu mengatakan kepadanya jika les itu memerlukan biaya dan jika dia tidak mendengarkan apa yang saya katakan maka saya akan melarangnya bermain. Setelah saya menasihatinya dengan baik, lalu dia mendengarkan apa yang saya katakan.⁴⁵

Ketika peneliti bertanya pada Naufal, ia juga membenarkan apa yang dikatakan oleh orang tuanya, ia mengatakan jika ibu tidak marah kalau saya selalu nurut apa yang ibu katakan, saya juga minta izin dulu sebelum pergi ke *game center*. Orang tua saya juga mendaftarkan saya mengaji, dan les agar tidak menghabiskan waktu setiap hari hanya untuk bermain *game online*.⁴⁶

⁴⁵Hasil wawancara dengan ibu Kurniati (Orang tua Naufal), tanggal 20 Oktober 2018.

⁴⁶Hasil wawancara dengan Naufal, tanggal 20 Oktober 2018.

b. Informan kedua (ibu Nurzahri)

Bahkan ada orang tua yang menasihati anaknya dengan menanyakan cita-citanya kemudian membimbing dan memberi motivasi agar keinginan atau cita-cita anaknya terwujud. Seperti komunikasi antarpribadi yang terjadi antara ibu Nurzahri dengan Ajral, ibu Nurzahri mengatakan baik sebelum dan setelah bermain *game online* tidak ada perubahan terhadapnya, tapi saya tetap akan mengontrol keseharian lingkungannya, karena biasanya jam pulang sekolah itu siang, siang adalah jamnya untuk istirahat, sehingga saya menyuruhnya duduk dan menasihatinya agar tidak terlalu sering bermain *game online* dan harus rajin belajar untuk mencapai cita-citanya.

Hal yang dikatakan oleh ibu Nurzahri, Ajral ketika disuruh belajar selalu mengatakan nanti malam akan belajar sebelum tidur. Saya menasihati Ajral dengan cara memberinya motivasi dan mengingatkan jika terlalu sering bermain *game* maka akan sulit untuk mencapai cita-citanya yang ingin menjadi polisi, sehingga akhirnya dia memilih untuk belajar sebentar sebelum pergi bermain *game*. Walaupun esoknya dia mengulangi lagi secara diam-diam pergi ke warnet (*game center*) saya membiarkan dan akan mewajibkannya belajar pada malam hari⁴⁷ Hal ini dibenarkan oleh Ajral yang mengatakan, jika orang tuanya selalu menasihati agar rajin belajar untuk mencapai cita-cita saya sebagai polisi, jangan terlalu sering bermain *game* nanti akan menjadi seorang pemalas.⁴⁸

⁴⁷Hasil wawancara dengan ibu Nurzahri (Orang tua Ajral), tanggal 21 Oktober 2018.

⁴⁸Hasil wawancara dengan Ajral, tanggal 21 Oktober 2018.

c. Informan ketiga (bapak Zulfitri)

Lain halnya dengan bapak Zulfitri yang mengatakan jika saya tidak marah kalau Fitra bermain *game online*, saya memberi peluang untuk dia bermain karena saya juga mengetahui bagaimana harus berhadapan dengan belajar setiap harinya. Saya ingin dia juga berbaur dengan lingkungan. Itu sebabnya saya hanya mengizinkan Fitra bermain *game online* dua kali dalam seminggu saja dan membatasi jam bermainnya. Saya juga membiasakannya tidur siang dan selalu mengingatkan serta menasihatinya untuk tidak terganggu belajar hanya karena *game online*.

Bapak Zulfitri mengatakan jika Fitra hanya diizinkan bermain *game online* pada hari Sabtu dan Minggu saja, terkadang ketika saya melarangnya untuk pergi dan dia tetap ingin pergi. Saya menasihatinya dengan mengatakan sebaiknya menghabiskan waktu bersama keluarga dan pada akhirnya dia paham serta mendengarkan apa yang saya katakan. Walaupun terkadang dia tetap bersikeras untuk pergi bermain dan saya membiarkannya.⁴⁹ Hal ini dibenarkan juga oleh Fitra, yang mengatakan bahwa orang tuanya selalu menasihati dengan baik agar tidak terlalu sering bermain *game online* karena akan terganggu belajar. Saya selalu mendengarkan nasihat yang disampaikan orang tua saya.⁵⁰

d. Informan keempat (bapak Fajri)

Hasil wawancara dengan bapak Fajri, komunikasi antarpribadi yang terjadi antara bapak Fajri dengan Aziz keponakannya berlangsung secara tatap muka (*face to face*), bapak Fajri mengatakan bahwa saya selalu melarang dan marah jika

⁴⁹Hasil wawancara dengan bapak Zulfitri (Orang tua Fitra), tanggal 27 Oktober 2018.

⁵⁰ Hasil wawancara dengan Fitra, tanggal 27 Oktober 2018.

Aziz lalai dan sering bermain *game* sehingga membuat prestasi belajarnya menurun, namun saya melakukannya dengan cara menasihatinya dengan baik. Selalu mengingatkan jika terlalu sering bermain *game*, maka akan mengakibatkan menurunnya prestasi belajar di sekolah dan tidak mendapatkan peringkat di kelas. Saya sebagai pamannya juga mengontrol dan memberi batasan jam bermainnya, Aziz juga selalu menuruti dan pulang tepat waktu sehingga saya tidak perlu harus menyusulnya ke tempat biasanya Aziz bermain.

Hal yang dikatakan oleh bapak Fajri sebagai pamannya Aziz bahwa sebelumnya Aziz tidak perlu disuruh untuk belajar, namun sekarang harus disuruh. Ketika diingatkan untuk belajar dia mengatakan akan belajar nanti. Pada akhirnya saya mengingatkan sedikit tentang (alm) ayahnya, menasihatinya dengan baik-baik, jika tidak belajar maka akan membuatnya tidak mendapatkan peringkat kelas di sekolah, dan dia menuruti untuk belajar. Baik sebelum atau setelah bermain *game online*.⁵¹ Aziz menambahkan bahwa ibunya tidak pernah memukulnya jika marah karena lalai di warnet (*game center*), paman yang selalu menasihati dengan baik dan mengingatkan untuk tidak terlalu sering bermain *game online* karena akan mengganggu nilai serta prestasi belajar sekolah.⁵²

Dipikiran setiap anak hanya bermain saja, itu sebabnya pentingnya peran orang tua untuk menjaga, mengawasi, mengatur, dan memperhatikan anaknya. Biarkanlah anak melakukan apa yang diinginkannya, tetapi tetap jaga batasan dan tidak perlu terlalu memaksa melakukan sesuatu hal yang tidak diinginkannya. Membiarkan seorang anak melakukan apa yang diinginkan bukan berarti tidak

⁵¹Hasil wawancara dengan bapak Fajri (paman Aziz), tanggal 30 Oktober 2018.

⁵²Hasil wawancara dengan Aziz, tanggal 30 Oktober 2018.

mengawasinya, maka beri nasihat dengan lemah lembut dan bicara dengan baik-baik padanya. Tetap ingatkan dia untuk tidak membantah perkataan orang tua dan beri dia pemahaman agar dia paham, mengerti, dan penurut.

Hasil wawancara di atas menunjukkan jika setiap komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak yang teradiktif *game online* adalah komunikasi antarpribadi yang bersifat bertatap muka, bersahabat, melibatkan jumlah orang yang terbatas (orang tua dan anak), terjadi secara spontan tanpa direncanakan, komunikasi yang tidak menggunakan media (nirmedia), bersifat keterbukaan, bersifat empati, bersifat dukungan, dan bersifat positif.

Komunikasi antarpribadi yang terjadi antara orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* berlangsung dengan baik, apabila anak melakukan kesalahan maka orang tua akan mengambil tindakan seperti menasihati jika kesalahan itu tidak baik, dan tidak membiarkannya, karena kesalahan itu akan menjadi kebiasaan dikemudian hari. Orang tua memiliki kewajiban untuk mendidik anaknya sejak anak di dalam kandungan hingga anaknya dewasa dan mengetahui apa yang baik dan buruk. Mendidik anak bukan hanya dengan mengingatkan yang salah dan memberikan hukuman ketika melakukan kesalahan, tetapi juga pengawasan serta pendampingan terhadap anak sangat diperlukan dalam proses pertumbuhan mental anak. Apalagi pengawasan dan kepedulian orang tua terhadap keseharian bermain anaknya.

Kecanduan anak-anak dalam permainan *game online* ini menyebabkan kegelisahan yang berat bagi orang tua. Jika orang tua tidak membiarkan anaknya bermain *game online* dikhawatirkan anak-anak akan gagap teknologi, apalagi

anak-anak yang tumbuh besar di kalangan zaman modern seperti sekarang. Tetapi jika dibiarkan anak-anak akan lupa mengatur waktu untuk belajar. Hampir semua hal pada zaman sekarang berkaitan dengan teknologi canggih, seperti alat elektronik komputer. Komputer dan *internet* sangat penting dipelajari oleh semua orang untuk dapat mengakses hal-hal yang dianggap penting. Di sinilah diperlukan kepedulian orang tua terhadap anak, jika bukan orang tua yang memperhatikannya dan mengatur waktu bermain untuk anak-anaknya maka tidak ada orang lain yang akan peduli.

Hal yang paling mengkhawatirkan bagi setiap orang tua adalah menurunnya prestasi anak, perilaku anak yang mulai memburuk, serta rasa sosialisasi yang kurang baik dalam keluarga maupun masyarakat. Kemungkinan buruk lainnya jika anak tidak dibiarkan main di *game center* maka akan terjadi tindakan yang tidak diinginkan dan di luar kendali orang tua, seperti bolos sekolah, berbohong, mencuri-curi waktu untuk dapat bermain *game online*, dan menghabiskan uang jajan demi permainan tersebut. Namun, dari hasil wawancara menunjukkan jika komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak berjalan dengan lancar. Dapat dilihat dari anaknya yang patuh dan mendengarkan apa yang orang tuanya katakan.

Komunikasi antarpribadi antara orang tua dan anak yang teradiktif *game online* terjadi secara tatap muka, orang tua dan anak harus menjaga dengan baik hubungannya agar tetap harmonis. Setiap anak selalu terbuka kepada orang tuanya, seperti yang dilakukan oleh Naufal, Ajral, Fitra dan Aziz yang selalu meminta izin terlebih dahulu sebelum pergi ke *game center*. Setelah adanya

keterbukaan seorang anak terhadap orang tuanya, maka yang terjadi di dalam komunikasi antarpribadi adalah berfikir positif dan memberi kepercayaan kepada anak. Seperti yang dilakukan oleh orang tua bahwa percaya jika anak-anaknya akan patuh dan pulang tepat waktu setelah bermain *game online*, di dalam komunikasi antarpribadi ini orang tua juga berfikir positif jika anaknya tidak akan membantah dan akan selalu patuh. Anak merupakan makhluk sosial sama halnya dengan orang dewasa. Anak juga membutuhkan orang lain untuk bisa membantu perkembangan kemampuannya, karena pada dasarnya anak lahir dengan segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal.

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-Isra ayat 23-24:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ
 الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا
 ﴿٢٣﴾ وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي
 صَغِيرًا ۝ ﴿٢٤﴾

Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia. Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Rabbku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".

(Al-Isra:23-24)

Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang mengantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Orang tua merupakan orang yang sangat berpengaruh dalam perkembangan dan pendidikan anak, lembaga pendidikan yang paling utama adalah orang tua (keluarga). Seorang anak dapat mengenal dan mengetahui tentang banyak hal dari orang tuanya, dengan kata lain peran orang tua merupakan yang paling dominan terhadap perkembangan anak-anaknya. Untuk perkembangan kepribadian anak yang sempurna, orang tua memegang peranan penting dalam membina hubungan keduanya, hal ini dapat dilihat dengan nyata, seperti membimbing anak, membantu, mengarahkan, menasihati, dan lain sebagainya dalam kondisi apapun.

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang antara komunikator dan komunikan. Komunikator akan melakukan proses komunikasi dengan komunikan agar komunikasi tersebut mencapai tujuan, kemudian melakukan interaksi yang saling berbalasan dan saling mempengaruhi. Seperti halnya komunikasi yang berlangsung antara orang tua dan anak dikategorikan dalam komunikasi antarpribadi sebagai media untuk menjembatani hubungan orang tua dan anak, karena komunikasi yang terjadi dalam kelompok kecil yang melibatkan dua orang, saling bertatap muka (*face to face*), saling berbalasan, dan juga saling mempengaruhi diantara keduanya.

Komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online*, adanya rasa empati orang tua terhadap anak seperti rasa kasih sayang orang tua dalam hal mengingatkan anaknya untuk setiap apa yang dilakukannya

dan orang tua yang selalu memberi motivasi kepada anaknya agar anak merasa diperhatikan. Perhatian orang tua yang selalu diharapkan oleh setiap anak, dan mungkin ada perhatian yang orang tua berikan tetapi seorang anak menganggapnya itu hukuman. Maka perlunya komunikasi antar pribadi antara orang tua dan anak yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa dampak dari anak bermain *game online* sangat tidak baik. Bahkan bukan hanya berpengaruh untuk dirinya sendiri tetapi juga sangat berpengaruh terhadap perilakunya kepada orang tuanya dan sekitarnya. Setiap pekerjaan yang dilakukan memiliki dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana kita mengambil pelajaran dari setiap pekerjaan yang dilakukan. Di zaman yang perkembangan teknologi semakin canggih seperti saat ini, banyak anak-anak yang telah melupakan permainan tradisional seperti petak umpet, bola kasti, bermain kelereng, loncat karet, dan lain sebagainya, dikarenakan tingkat kesulitannya tinggi dan diperlukan orang banyak agar permainan tersebut dapat dimainkan.

Dari beberapa informan orang tua mengatakan bahwa sebelum mengenal *game online* anaknya sering menghabiskan waktu di rumah, namun setelah mengenal *game online* sering menghabiskan waktu di luar rumah. Hal ini dibenarkan oleh ibu Kurniati yang mengatakan jika Naufal sebelumnya sering bermain di rumah, tapi sekarang sering di luar rumah dan lalai di *game center*, kadang pulang hanya untuk makan saja.⁵³ Hal yang lain juga diungkapkan oleh ibu Nurzahri menambahkan bahwa baik sebelum atau setelah mengenal *game*

⁵³Hasil wawancara dengan ibu Kurniati (Orang tua Naufal), tanggal 20 Oktober 2018.

online sangat berpengaruh terhadap Ajral, karena dulu dia rajin, tapi sekarang dia mengaji ketika mau saja, dan juga saya paksa jika terlalu sering libur mengaji.⁵⁴

Bapak Zulfitri mengatakan bahwa sebelum mengenal *game online* anaknya Fitra sangat penurut, tetapi setelah mengenal *game online* itu, dia menjadi susah di atur. Ketika saya melarangnya untuk tidak bermain di *game center* pada sekali hari minggu saja, dia tidak mendengarkan dan dia bersikeras untuk pergi bermain *game online*.⁵⁵ Sedangkan bapak Fajri mengungkapkan Aziz dulu lebih rajin daripada sekarang. Sejak bermain di *game center*, dia kurang belajar dan menjadi sedikit pemalas.⁵⁶

Sekarang ini permainan yang dipilih anak-anak adalah jenis permainan elektronik seperti *game online*, yang mereka anggap mudah untuk dapat memainkannya baik dengan teman yang dekat maupun jauh. Permainan *game online* ini juga mudah untuk dikendalikan oleh anak-anak yang kerja otaknya masih sangat bagus, mungkin untuk hari pertama dia hanya perlu melihat temannya atau orang lain bagaimana mengontrol permainan *game online* ini, untuk selanjutnya dia sudah mengerti dan mulai mencobanya sendiri sampai ketagihan memainkannya setiap hari.

⁵⁴Hasil wawancara dengan ibu Nurzahri (Orang tua Ajral), tanggal 21 Oktober 2018.

⁵⁵ Hasil wawancara dengan bapak Zulfitri (Orang tua Fitra), tanggal 27 Oktober 2018.

⁵⁶ Hasil wawancara dengan bapak Fajri (paman Aziz), tanggal 30 Oktober 2018.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peneliti menyimpulkan beberapa kesimpulan dalam penelitian ini. Kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil analisis pada bab-bab sebelumnya. Adapun kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Penyebab anak teradiktif *game online* karena tidak adanya pengawasan yang disiplin dari orang tua ketika anaknya sedang bermain *game* melalui *handphone*, pengaruh ajakan bermain *game online* oleh teman sebaya, kurangnya kepedulian orang tua terhadap anak, dan tidak memiliki saudara kandung laki-laki yang bisa di ajak bermain sehingga terpengaruh dengan teman sebaya yang bermain *game online* di *game center*.

Komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* adalah melarang anak bermain *game online* di luar waktu yang telah ditentukan, memberi motivasi agar cita-cita anak terwujud, memberi peluang untuk bermain agar anak berbaur dengan lingkungan, dan selalu melarang jika sering bermain *game online* namun menasihatinya dengan baik.

Komunikasi antarpribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif *game online* di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh berjalan dengan baik dan lancar, dapat dilihat dari anaknya yang patuh dan mendengarkan apa yang dikatakan orang tuanya. Orang tua yang selalu memberi nasihat dan motivasi untuk anaknya, saling terbuka yaitu seorang anak yang selalu meminta izin terlebih dahulu sebelum pergi untuk bermain di *game center*, berfikir positif dan

memberi kepercayaan terhadap anaknya orang tua percaya jika anaknya akan mematuhi aturan yang sudah ditentukan, setiap orang tua memiliki rasa empati yaitu rasa kasih sayang terhadap anak yang tidak pernah bosan untuk selalu mengingatkan hal baik untuknya.

B. Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan oleh peneliti di dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk orang tua, menetapkan kesepakatan tertentu dengan anak, misalnya memberi pengawasan, mendampingi, mengontrol aktifitas anak di luar rumah dan membatasi jadwal bermain terhadap anak. Memberi perhatian kepada anaknya, baik dalam hal belajar ataupun bermain.
2. Untuk anak-anak, diharapkan lebih mementingkan kegiatan-kegiatan pendidikan dan lebih bijak dalam membagi waktu antara bermain dan belajar, dengan terlalu sering bermain *game online* akan merusak keinginan di masa depan.
3. Untuk pemilik atau pengelola *game center*, memberi batasan jadwal bermain anak yang masih dibawah umur dan diharapkan lebih memahami dalam mengatur pengunjung anak-anak agar mereka tidak terlalu larut dalam permainan *game onlinenya*.
4. Untuk masyarakat menganjurkan anak-anak berpartisipasi dalam Gampong melalui kegiatan olah raga seperti latihan bola setiap hari

agar anak terhindar dari keinginan bermain *game online* di *game center*.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul karim

Anselm Strauss, Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

Ari Pabrawati, *Membangun Warnet dan Game Center Sendiri*. Yogyakarta: CV. Andi, 2010.

Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

Dr. Ali Qaimi, *Keluarga dan Anak Bermasalah*. Bogor: Cahaya, 2004).

Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007.

Kec. Banda Raya 2017-2022.

Lensa Techno, Wiwit Siswoutomo, *Membuat Game Online dan HP Hari Ini Juga*. Jakarta: PT Elex Komputindo, 2010.

Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.

Muhammad Shalih Almunajjid, *Bahaya Game*. Solo: PT Aqwam Media Profetika, 2016.

Poerwadaminta W J S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta, 1976.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.

Zakiah Darajad, *Pendidikan Anak Dalam Islam*. Jakarta: Balai Pustaka, 1998.

Referensi Skripsi:

Deby Lismayanti Chan, *Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Perilaku Anak (Studi Terhadap Anak Sekolah Dasar Yang Bermain Game Online di Dunia Game.Net Kecamatan Titeu Kabupaten Pidie)*. Banda Aceh, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2016. (Skripsi tidak dipublikasikan).

Darmawati, *Dampak Playstation Terhadap Aktifitas Keagamaan Anak (Studi Kasus di Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh)*. Banda Aceh, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2013. (Skripsi tidak dipublikasikan).

Ratna Sari, *Komunikasi Antarpribadi Unit Pengelola Kegiatan (UPK) dengan Masyarakat (Studi Terhadap Simpan Pinjam Khusus Perempuan (SPP) Darussalam Aceh Besar)*. Banda Aceh, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2018. (Skripsi tidak dipublikasikan).

Sarah Salpina, *Komunikasi Interpersonal Jarak Jauh Antara Orang Tua dan Anak*, dalam skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi: Banda Aceh, 2018. (Skripsi tidak dipublikasikan).

Referensi Internet:

Hardi Prasetiawan, *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*, Jurnal Fokus Konseling Vol. 2 Nomor (2), (2016),

Rika A.A, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*, E-Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 4 Nomor (3), (2016),

Rika Agustina, *"Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda"* E-Journal Ilmu Komunikasi, Volume 4 No 3, 2016.

<https://www.google.com/amp/s/m.liputan6.com/amp/3197538/headline-candu-gim-online-lebih-bahaya-dari-narkoba>. (diakses pada tanggal 12 September 2018).

KEMENTERIAH AGAMA
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.4413/Un.08/FDK/KP.00.4/09/2018

Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Ganjil Tahun Akademik 2018/2019

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No. 89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2018, Tanggal 5 Desember 2017

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Ade Irma, B.H.Sc., MA (Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
2) Asmaunizar, S.Ag., M.Si (Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KCU Skripsi:

Nama : Rizqan Ananda
NIM/Jurusan : 411307098/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : *Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dalam Menangani Anak Teradiktif Game Online di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh*

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2018;
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 10 September 2018 M
29 Zulhijjah 1439 H

Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,



- Tembusan:
1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip.
Keterangan:
SK berlaku sampai dengan tanggal: 9 September 2019



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7552548, www.dakwah arraniry.ac.id

Nomor : B.4626/Un.08/FDK.I/PP.00.9/09/2018

Banda Aceh, 20 September 2018

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada

- Yth, **1. Camat Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh**
2. Pengelola Warnet Game Online Kec. Banda Raya Kota Banda Aceh
3. Pemilik Warong Kopi Wifi Yang Banyak Anak-anak Bermain Game Online
4. Orang Tua Yang Memiliki Anak Teradiktif Game Online

Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama /Nim : **Rizqan Ananda / 411307098**

Semester/Jurusan : **XI / Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)**

Alamat sekarang : **Desa Lampoh Keude Aceh Besar**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul "**Komunikasi Antar Pribadi Orang Tua Dalam Menangani Anak Teradiktif Game Online di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh**".

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Wassalam

Wakil Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,





PEMERITAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN BANDA RAYA

Jalan Wedana No. Gampong Lam Ara
Banda Aceh

SURAT IZIN

No: 070/ 382

TENTANG
IZIN PENELITIAN ILMIAH

Dasar : Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN-Ar-Raniry No.B.4626/
Un.08/FDK.I/PP.00.9/09/2018 tanggal 20 September 2018 perihal mohon izin
melakukan penelitian ilmiah.

MEMBERIKAN IZIN

Kepada :
Nama : Rizqan Ananda
Nim : 411307098
Semester/Jurusan : XI / Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul Penelitian : Komunikasi antar pribadi orang tua dalam menangani anak teradiktif game on line
di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh

Untuk : Melakukan penelitian di warnet game on line, warung kopi wifi dan orang tua
yang memiliki anak teradiktif game on line di wilayah Kecamatan Banda Raya
Kota Banda Aceh

Demikian surat izin dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada Tanggal 11 Oktober 2018
Camat Banda Aceh



REZA KAMLIN, S.STP
NIP. 19831115 200212 1 003



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
KECAMATAN BANDA RAYA

Jalan Wedana No. Gampong Lam Ara
Banda Aceh

Banda Aceh, 05 Nopember 2018

Nomor : 070/439/2018
Sifat : -
Lampiran : -
Perihal : **Telah Menyelesaikan Penelitian**

Kepada Yth,
**Dekan Fakultas Dakwah dan
Komunikasi UIN - Ar Raniry**

di-

Banda Aceh

Sehubungan dengan surat kami nomor 070/382/2018 tanggal 11 Oktober 2018 tentang Izin Penelitian Ilmiah untuk penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat mahasiswa dalam menyelesaikan pendidikan pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN- Ar Raniry Banda Aceh, dengan ini dapat kami jelaskan bahwa :

Nama : Rizqan Ananda

Pekerjaan : Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN- Ar Raniry Banda Aceh

Judul : "KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI ORANG TUA DALAM MENANGANI ANAK TERAKDIKTIF GAME ON LINE DI KECAMATAN BANDA RAYA KOTA BANDA ACEH."

Telah selesai melakukan penelitian di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh, mulai Tanggal 15 Oktober s/d 2 Nopember 2018.

Demikian kami sampaikan terimakasih.



Pedoman Wawancara

Daftar wawancara untuk orang tua

1. Apakah bapak/ibu mengetahui apa itu *game online* ?
2. Sejak kapan anak mengenal *game online* ?
3. Apa penyebab anak teradiktif *game online* ?
4. Bagaimana komunikasi antarpribadi yang terjalin antara anda dan anak ?
5. Menurut anda apa dampak yang terjadi pada anak ketika sudah mengenal *game online* ?

Daftar wawancara untuk anak

1. Sejak kapan mengenal *game online* ?
2. Berapa jam bermain *game online*?
3. Kenapa suka bermain *game online* ?
4. Bagaimana membagi waktu bermain *game online* dan belajar dirumah ?
5. Apa penyebab bermain *game online* ?
6. Jenis *game* apa yang kamu mainkan?
7. Apa orang tua tidak pernah marah jika terlalu sering bermain *game online* ?
8. Apa yang orang tua lakukan ketika kamu terlalu sering bermain *game online* ?

Daftar wawancara untuk pemilik *game center*

1. Menurut anda, bagaimana perilaku anak yang bermain *game online* ?
2. Menurut anda, Kenapa anak-anak suka bermain *game online*?
3. Bagaimana tanggapan masyarakat tentang *game center*?
4. Berapa biaya rental per jam ?

Dokumentasi Penelitian

Observasi di Kantor Camat Banda Raya



Observasi di *game center* Five Net



Observasi di *game center* Vahalla Net



Wawancara dengan ibu Kurniati dan Naufal



Wawancara dengan ibu Nurzahri dan Ajral



Wawancara dengan bapak Zulfitri dan Fitra



Wawancara dengan bapak Fajri dan Aziz



Dokumentasi Sidang Munaqasyah, Pada Tanggal 30 Januari 2019



Daftar Riwayat Hidup

1. Nama Lengkap : Rizqan Ananda
2. Tempat, Tanggal Lahir : Aceh Besar, 13 September 1996
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
6. Status : Belum Nikah
7. Alamat : Jl. Blang Bintang Lama KM 8,5,
Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh
Besar
8. Nama Orang Tua,
 - a. Ayah : Drs. Imran
 - b. Ibu : Dra. Yusnizar
9. Pekerjaan Orang Tua
 - a. Ayah : PNS
 - b. Ibu : PNS
10. Alamat Orang Tua : Jl. Blang Bintang Lama KM 8,5,
Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh
Besar
11. Riwayat Pendidikan,
 - a. MI/SD/Sederajat Buengcala, Tahun lulus 2006
 - b. Mts/SMP/Sederajat Kuta Baro, Tahun lulus 2009
 - c. MA/SMA/Sederajat Negeri 08 Banda Aceh, Tahun Lulus 2012
 - d. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Banda Aceh. Tahun masuk 2013

Banda Aceh, 13 Maret 2019
Penulis,



Rizqan Ananda
NIM. 411307098