

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA ORANG TUA
DAN ANAK DALAM MELARANG PENGGUNAAN GAME
ONLINE DI GAMPONG PADANG SIKABU**

SKRIPSI S-1

Diajukan Oleh

REZI HAMRIZAL

NIM. 180401049

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1445 H / 2023 M**

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA ORANG TUA DENGAN
ANAK DALAM MELARANG PENGGUNAAN GAME ONLINE DI
GAMPONG PADANG SIKABU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Dakwah dan Komunikasi Prodi komunikasi
Penyiaran Islam**

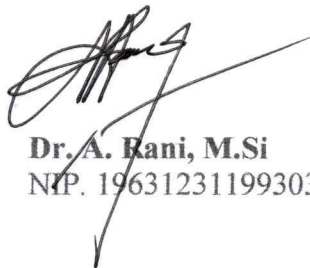
Oleh :

REZI HAMRIZAL
NIM. 180401049

Disetujui Oleh:

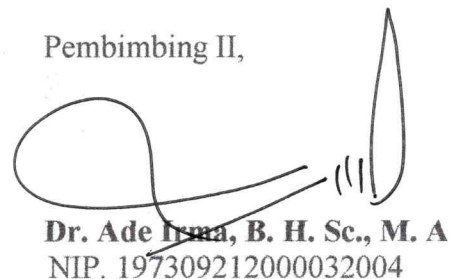
A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



Dr. A. Rani, M.Si
NIP. 196312311993031035

Pembimbing II,



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

SKRIPSI

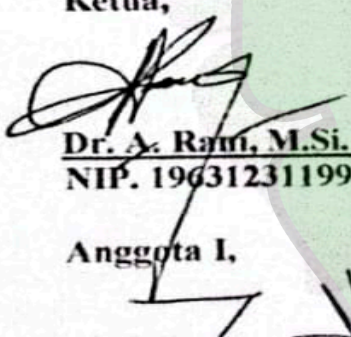
Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam
Diajukan Oleh

REZI HAMRIZAL
NIM. 180401049

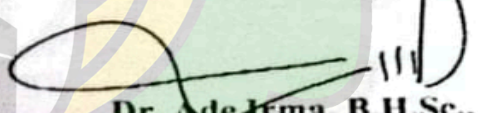
Pada Hari/Tanggal
Senin, 18 Desember 2023 M
5 Jumadil Akhir 1445 H

Di
Darussalam-Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah

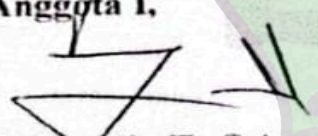
Ketua,


Dr. A. Rani, M.Si. M.A.
NIP. 196312311993031035

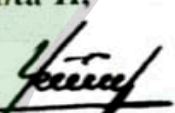
Sekretaris,


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

Anggota I,


Zainuddin T., S.Ag., M.Si.
NIP. 197011042000031002

Anggota II,


Drs. Yusri, M.L.I.S.
NIP. 196712041994031004



Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry


Prof. Dr. Kusmayati Hatta, M.Pd.
NIP. 196412201984122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Rezi Hamrizal

NIM 180401049

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam.

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

Banda Aceh, 30 November 2023

Menyatakan,



Rezi Hamrizal
NIM. 180401049

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji serta Syukur penulis sampaikan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kasih sayang dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Shalawat beserta Salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW., yang telah membawa dan membimbing umatnya dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dengan izin Allah SWT, berkat bantuan dari semua pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, guna memenuhi kewajiban studi untuk mencapai gelar Sarjana pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul Skripsi ***“Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game Online Di Gampong Padang Sikabu”***.

Pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan ungkapan dan terimakasih kepada:

1. Yang teristimewa kedua orang tua penulis, Mama saya tercinta Eri Kusridan dan Ayah tercinta Ilhamdanil yang selalu mendukung, memfasilitasi dan mendoakan setiap kemanapun langkah saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M. Ag. Selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Bapak Dr. Mahmuddin, S.Ag., M.Si selaku Wakil Dekan I, Bapak Fairus, S.Ag., MA selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Sabirin, S.S0s.I., M.Si selaku Wakil Dekan III.

4. Bapak Syahril Furqany, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, dan Ibu Hanifah, S.Sos. I., M. Ag selaku Sekretaris Prodi.
5. Bapak Dr. A. Rani, M.Si selaku Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik, dan Ibu Dr. Ade Irma, B. H. Sc., selaku Pembimbing II sekaligus Direktu/Pimpinan Ar-Raniry TV yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis, serta memberikan semangat dan motivasi untuk penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Seluruh Dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis selama ini, kemudian kepada seluruh karyawan/karyawati Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Geucik Gampong Padang Sikabu M.Ali dan seluruh staf-staf aparatur Gampong yang telah bersedia mengizinkan saya terkait penulisan skripsi ini
8. Kepada sahabat dan teman saya seperjuangan Arief Finanda, Muhammad Ilhami, Cut Alfi, Habiturrahman, Andika Saputra, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan dukungan kepada penulis

Sesungguhnya penulis menyadari dalam penyusunan dan penulis ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penulisan ataupun penyusunan, maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna perbaikan pada masa yang akan datang. Kepada Allah SWT penulis berserah diri, semoga hasil penulisan ini bermanfaat bagi penulis dan sesama pihak pada umumnya.

Banda Aceh, 22 September 2023
penulis,

Rezi Hamrizal

DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN	i
LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG	ii
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Lata Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional	9
1. Komunikasi Interpersonal	9
2. Orang Tua	10
3. Anak.....	12
4. Game Online	14
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 16
A. Penelitian Sebelumnya Yang Relevan	16
B. Pengertian Komunikasi Interpersonal	18
1. Definisi Komunikasi Interpersonal.....	18
2. Faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal	20
3. Pola Komunikasi Interpersonal	21
C. Orang Tua dan Anak	23
1. Definisi Orang Tua	23

2. Definisi Anak	24
D. Game Online	25
E. Pandangan Islam.....	26
1. Pandangan Islam Tentang Komunikasi Interpersonal	26
2. Pandangan Islam Terhadap Game Online	28
F. Kajian Teoritis.....	31
1. Teori Relational Dialectics	31
2. Sejarah Relational Dialectics.....	32
3. Asumsi Dasar Teori Relational Dialectics	33
4. Tiga Dialektika Dalam Hubungan Internal	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian	39
C. Objek Dan Subjek Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Pengolahan Data Dan Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Gambaran Umum	42
1. Sejarah Gampong	42
2. Kondisi Umum Gampong	44
B. Pola Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Melarang Menggunakan Game Online	54
1. Hubungan Tidak Bersifat Linier	56
2. Hidup Berhubungan Ditandai Dengan Ada Perubahan	61
3. Kontradiksi Merupakan Fakta Dalam Hidup Berhubungan	63
4. Komunikasi Sangat Penting Dalam Mengelola Dan Menegosiasikan Kontradiksi Dalam Suatu Hubungan	65
C. Komunikasi Dialektika Dalam Hubungan Internal Antara Orang Tua dan Anak Melarang Menggunakan Game Online	68

1. Connectedness And Separateness (Keterkaitan Dan Perpisahan).....	68
2. Certainty Uncertainty (Kepastian Dan Ketidakpastian)	71
3. Openness And Closedness (Keterbukaan Dan Ketertutupan).....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



ABSTRAK

Nama : Rezi Hamrizal

NIM : 180401049

Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game Online Di Gampong Padang Sikabu.

Prodi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam/ Dakwah Dan Komunikasi

Saat ini, perkembangan teknologi memungkinkan munculnya berbagai hal melalui akses internet, salah satunya adalah permainan *Game Online* yang dapat membuat pengguna terlena dan melupakan aktivitas lainnya. Dalam konteks ini, anak-anak di Kampung Padang Sikabu, Kecamatan Kuala Batee, Kabupaten Aceh Barat Daya terlihat mengalami kecanduan permainan *Game Online*, yang membawa dampak negatif pada kehidupannya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk menjalankan pola komunikasi interpersonal yang efektif sebagai upaya mengatasi kecanduan permainan *Game Online* pada anak mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Dalam konteks ini, orang tua berinteraksi dengan anak mereka melalui komunikasi interpersonal, bertujuan untuk mengatasi kecanduan permainan *Game Online*. Faktor internal yang menjadi pemicu kecanduan permainan *Game Online* pada anak, dan melalui proses komunikasi interpersonal, terdapat beberapa ciri yang mencakup keterlibatan tiga anggota keluarga dengan tingkat kedekatan yang signifikan, menciptakan saling ketergantungan. Kedekatan ini menghasilkan perbedaan dalam pengalaman, motivasi, dan kepribadian antara orang tua dan anak, yang dapat memicu konflik dan memberikan umpan balik. Dalam konteks komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak, penelitian ini fokus pada pemahaman perasaan dan pemikiran anak. Meskipun terdapat perbedaan pandangan antara orang tua dan anak, upaya terus dilakukan untuk melindungi anak dari dampak negatif sejauh mungkin, meskipun anak mungkin memiliki rasa ingin tahu terhadap permainan *Game Online*.

Kata kunci: Pola komunikasi interpersonal, *Game online*, orang tua dan anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi terus menghasilkan berbagai produk teknologi dengan jumlah yang tidak terbatas. Produk-produk ini bertujuan untuk memberikan manfaat dan memenuhi kebutuhan manusia, terutama dalam sektor-sektor seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, dan hiburan. Contoh nyata dari produk teknologi yang tetap diminati oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, adalah video game dan game online. Kedua jenis produk ini merupakan bagian dari kemajuan teknologi yang memberikan pengalaman hiburan yang unik dan menarik.

Individu dapat mencapai kebahagiaan melalui berbagai metode yang berbeda. Preferensi dan minat pribadi sangat memengaruhi pilihan hiburan, yang bervariasi dari satu orang ke orang lainnya. Beberapa orang menemukan kebahagiaan melalui kegiatan seperti membaca, menonton televisi, atau terlibat dalam berbagai permainan seperti bermain kartu, catur, monopoli, dan jenis permainan lainnya.

Sebelumnya, anak-anak biasanya hanya akrab dengan permainan tradisional yang sering dimainkan bersama teman sebaya, seperti petak umpet, kelereng, congklak, sepak bola, dan baseball. Namun, di era sekarang, minat anak-anak terhadap permainan tradisional semakin berkurang karena sebagian besar dari mereka sudah memiliki smartphone yang menyediakan berbagai fitur hiburan, termasuk permainan online. Dalam beberapa tahun terakhir, bermain game online telah menjadi kegiatan yang populer, terutama berkat kemajuan internet yang cepat dan meningkatnya partisipasi orang dalam permainan online yang sering melibatkan unsur kerjasama dan kompetisi.

Kemunculan Internet telah mengubah cara operasional permainan komputer, beralih dari model instalasi di komputer tertentu menjadi

permainan yang dapat diakses dari berbagai lokasi. Hal yang lebih menarik adalah bahwa saat ini terdapat banyak permainan online yang dapat dimainkan bersama orang-orang yang mungkin belum pernah Anda kenal sebelumnya. Anda dapat berinteraksi dengan pemain dari berbagai negara, seperti Amerika Serikat, Australia, atau bahkan tetangga baru di sekitar Anda, semua berkat kemajuan dunia maya. Internet telah membuka pintu akses yang cepat dan mudah untuk bersenang-senang dengan orang-orang dari seluruh dunia, di mana pun lokasi Anda berada.¹

Di zaman modern ini, permainan online bukanlah hal yang baru bagi remaja. Dalam dekade terakhir, video game, yang kerap disebut sebagai game online, telah mengalami pertumbuhan yang signifikan. Pertumbuhan ini didukung oleh adanya banyak pusat permainan di sekitar mereka yang menawarkan harga terjangkau, khususnya untuk kalangan remaja. Keberhasilan pusat permainan tersebut terletak pada perbedaannya dengan warnet dan jumlah pelanggan tetap yang lebih banyak. Oleh karena itu, pusat permainan selalu ramai, tidak hanya yang memiliki popularitas tinggi. Selain itu, gadget dan smartphone yang semakin canggih menyediakan berbagai opsi permainan, baik yang dapat dimainkan secara offline maupun online.

Perbedaan yang mencolok terlihat dalam permainan saat ini jika dibandingkan dengan permainan di masa lalu. Sebelumnya, permainan umumnya hanya dapat dimainkan oleh dua orang pada tingkat maksimum. Namun, berkat kemajuan teknologi, terutama di bidang internet, permainan sekarang dapat diikuti oleh lebih dari seratus orang secara bersamaan. Meskipun awalnya ditujukan untuk anak-anak, banyak orang dewasa yang secara rutin terlibat dalam permainan tersebut, dan hanya sebagian kecil dari mereka yang melihatnya sebagai sumber penghasilan melalui kegiatan bermain game.

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

Anak-anak yang sering terlibat dalam permainan online mungkin mengalami tingkat ketergantungan yang signifikan. Ketergantungan pada permainan online dapat menimbulkan dampak negatif, terutama dalam hal pencapaian akademis dan hubungan sosial. Bahkan, dampak permainan online juga bisa mempengaruhi perkembangan dan aspek emosional anak-anak. Meskipun kita dapat berinteraksi sosial dengan pemain lain dalam permainan online, seringkali permainan tersebut membuat kita lupa untuk terlibat dalam interaksi sosial di kehidupan nyata.

Dalam tulisannya di korannya, Muhammad Yahya mengungkapkan bahwa permainan online memiliki dampak yang memengaruhi prestasi akademik siswa. Dampak tersebut dapat membuat anak-anak kehilangan motivasi belajar, sehingga hasil belajar mereka mengalami penurunan.²

Media permainan online memiliki dampak besar pada perkembangan kepribadian anak-anak, membuat mereka lebih rentan terhadap ketergantungan pada game online. Bahkan, ada risiko tinggi bahwa mereka melihat permainan online sebagai suatu kebutuhan sehari-hari, yang dapat menyebabkan isolasi diri dari lingkungan sekitar mereka. Game online sangat diminati oleh remaja, dan memiliki daya tarik khusus yang membuat mereka lebih tertarik untuk bermain dibandingkan dengan melakukan kegiatan pembelajaran. Fenomena ini tercermin dalam jumlah remaja yang sering absen dari sekolah dan lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer dan gadget daripada melibatkan diri dalam kegiatan membaca buku.

Media permainan online memiliki potensi besar untuk mempengaruhi perkembangan kepribadian anak-anak. Anak-anak mungkin cenderung mengembangkan ketergantungan pada permainan online, melihatnya sebagai kebutuhan harian, dan dapat mengalami isolasi dari lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial, khususnya

² Muhammad Yahya, *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan-Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 2013. Hal. 7

dengan keluarga. Faktanya, dinamika atau kondisi dalam keluarga memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk kepribadian anak, terutama dalam hal sejauh mana komunikasi berlangsung di antara anggota keluarga.

Akses yang mudah ke permainan online telah menimbulkan beberapa masalah bagi remaja pada masa kini. Salah satu dampak negatifnya adalah kemungkinan terjadinya kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran dan berkurangnya komunikasi dengan teman sebaya, keluarga, dan individu lainnya. Saat ini, remaja cenderung lebih tertarik untuk terlibat dalam permainan online daripada menjalin interaksi dengan anggota keluarga di lingkungan rumah.

Onong Uchjana Efendi memberikan pengertian komunikasi sebagai suatu proses dimana seseorang mengirimkan pesan kepada individu lainnya dengan tujuan untuk memberikan informasi, memengaruhi sikap, pendapat, atau perilaku, baik melalui komunikasi lisan maupun komunikasi tertulis, dengan cara langsung atau tidak langsung.³

Keterkaitan interpersonal yang tidak memuaskan, seperti hubungan antara anak dan orang tua, anak dengan orang tua lainnya, dan hubungan antara ayah dan ibu, sering kali dicirikan oleh konflik, pertengkaran, ketidakhangatan, atau kurangnya perhatian. Hal ini menciptakan ketegangan dalam lingkungan rumah tangga dan kehilangan suasana keakraban. Dalam situasi interaksi sosial yang kurang baik, terjadi keretakan dalam hubungan keluarga. Perasaan kesal atau kekecewaan bisa muncul secara bertahap atau tiba-tiba akibat kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak-anak.

Ketidakbaikan dalam komunikasi sering kali disebabkan oleh sikap acuh tak acuh orang tua terhadap perkembangan anak-anak mereka, terlihat misalnya saat anak-anak terlibat dalam permainan online berjam-

³ Onong Uchjana Effendi, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2004). Hal. 5

jam di rumah. Hubungan yang tidak harmonis antara orang tua dan anak-anak merupakan salah satu faktor yang mendorong anak-anak untuk lebih memilih bermain game online dalam jangka waktu yang lama. Ini sering terjadi ketika orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan atau kegiatan lainnya, sehingga waktu yang dapat dihabiskan bersama anak-anak menjadi sangat terbatas atau bahkan tidak ada sama sekali. Kehadiran orang tua di rumah juga dapat memengaruhi tingkat komunikasi dan jumlah waktu yang dihabiskan bersama anak-anak, yang seringkali minim meskipun mereka berada di rumah.

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan aspek yang sering muncul dalam dinamika rumah tangga. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa tingkat efektivitas komunikasi tidak selalu dapat diukur dengan jelas oleh mereka yang terlibat dalam interaksi sehari-hari. Dalam konteks keluarga, seringkali terdapat berbagai kesalahan komunikasi, seperti kurangnya kejelasan dalam berkomunikasi antara orang tua dan anak-anak mereka, seperti dalam situasi di mana orang tua berusaha mengurangi waktu bermain game online anak-anak mereka. Dalam keadaan seperti ini, orang tua cenderung menggunakan pendekatan larangan, yang dapat melibatkan tindakan seperti berteriak, mengancam, membandingkan, atau bahkan berbohong.

Dalam konteks ini, peran orang tua memiliki signifikansi besar dalam mengarahkan atau mengawasi aktivitas anak-anak tanpa mengabaikan hak privasi mereka, melalui penetapan aturan yang telah dibicarakan bersama anak-anak sebelumnya. Pengawasan yang dijalankan oleh orang tua sangat penting karena keluarga dianggap sebagai lingkungan pertama dan paling esensial di mana anak-anak mendapatkan pendidikan. Oleh karena itu, orang tua memainkan peran kunci dalam membimbing perilaku anak-anak.

Orang tua memiliki peran krusial dalam mengawasi kegiatan bermain game online anak-anak mereka, dengan maksud agar anak-anak tidak terlalu tergantung pada permainan online. Untuk mencapai hal ini,

orang tua perlu memegang tanggung jawab dengan teliti memantau aktivitas bermain anak-anak. Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua melibatkan pengaturan waktu bermain game online, pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan usia anak-anak, dan pendampingan anak-anak saat bermain game untuk mengontrol durasi bermain mereka agar tidak berlebihan. Langkah-langkah ini bertujuan agar anak-anak tidak terjebak dalam bermain game secara berlebihan dan lupa pada waktu.

Desa Padang Sikabu, Kuala Batee, Kabupaten Aceh Barat Daya, dipilih sebagai wilayah penelitian dalam penelitian ini karena telah mengalami kemajuan teknologi, komunikasi, dan informasi dalam jangka waktu yang lama. Pemilihan daerah ini sebagai fokus penelitian didasarkan pada tingginya tingkat partisipasi anak-anak dalam bermain game online, yang dapat memiliki dampak negatif seperti perilaku malas belajar, tindakan kasar, kecanduan, dan ketergantungan pada game online (sebagaimana diamati oleh peneliti).

Penulis mengatakannya karena penulis dapat merasakan dan melihat kegiatan anak-anak secara langsung saat menggunakan game online. Peneliti juga melakukan pengamatan yang menurutnya ada 3 keluarga yang anak-anaknya kecanduan permainan dan orang tua untuk melarang anak-anak mereka yang terlalu bergantung pada permainan online dengan cara perkiraan karena anak-anak mereka bergantung dan berperilaku buruk. Pada saat anak tersebut dilarang bermain game dan dimarahi oleh orang tuanya karena sudah melewati batas bermain game fenomena yang terjadi anak tersebut ngelawan larangan orang tuanya tersebut dan terjadi lah cekcok sampai keluar kata yang tidak wajar berupa cacian “anak anjing kamu” oleh orang tua terhadap anak sehingga menimbulkan kesan yang tidak harmonis lagi antara orang tua dengan anaknya.

Pada Desa Padang Sikabu penulis juga melihat kondisi disalah satu warung kopi yang ada di desa Padang sikabu yang dipenuhi dengan sekelompok anak-anak yang sedang asik bermain game online. Dalam kelompok tersebut ada 10 orang anak-anak bermain game online yang

dimainkan secara bersama. Pada waktu itu peneliti mengamati jangka waktu mereka bermaingame dari pukul 14.00 mereka datang hingga menempuh pukul 17.00 lebih mereka terus bermain tanpa memperdulikan waktu shalat asar tiba dan ada juga yang mogok pergi mengaji sore.

Peneliti juga melihat sekelompok anak-anak dilokasi lapangan Voly yang sedang bermain game online. Dahulu sebelum anak-anak mengenal permainan game online, mereka selalu bermain voly disore hari. Akan tetapi sekarang mereka tidak peduli lagi bermain voly tetapi lebih memilih bermain game online berjam-jam.

Penulis juga menemui fenomena saat mengamati satu keluarga lagi sebelum melakukan penelitian. Peneliti melihat ada seorang anak yang bermain game terlalu lama sampai lupa akan waktu beribadah, belajar maupun apa pekerjaan yang disuruh sama orang tuanya.

Fungsi keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu sebagai orang tua adalah tempat untuk mengajarkan nilai dan standar dalam staf anak. Jika komunikasi tidak mapan dalam keluarga sering terjadi kesalahpahaman karena kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak -anak, atau sebaliknya. Penelitian ini dilakukan di salah satu desa distrik Kuala Batee, Kabupaten Aceh Barat Daya, di desa Padang Sikabu, Distrik Kuala Batee, Kabupaten Aceh Barat Daya. Berdasarkan konteks masalah di atas, para peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Komunikasi Interpersoanal antara orang tua dan anak dalam melarang penggunaan game online di gampong Padang Sikabu".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan pokok masalah yaitu :

- 1) Bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam melarang penggunaan *game online*?
- 2) Bagaimana komunikasi dalam hubungan internal *relational dialectics* antara orang tua dengan anak?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam melarang bermain *game online*.
- 2) Untuk mengetahui komunikasi dalam hubungan internal *relational dialectics* antara orang tua dengan anak.

D. Manfaat Penelitian

Menurut hasil penelitian yang berjudul Komunikasi Interpersonal antara orang tua dan anak Dalam melarang penggunaan game online di Gampong Padang Sikabu, berharap untuk menawarkan keuntungan kepada pembaca, baik ahli teori maupun praktis. Dan keuntungan penelitian dipecah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game Online Di Gampong Padang Sikabu Serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Penulis, Penelitian ini diharapkan menjadi sarana yang bermanfaat dalam memplementasikan pengetahuan penulis tentang Komunikasi. Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game online
 - b. Bagi masyarakat sendiri, penelitian ini dapat menjadi pengetahuan umum tentang bagaimana Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game Online.

E. Definisi Operasional

Agar terlepas dari kesalah pahaman maupun persepsi yang terdapat dalam judul penelitian ini, maka perlu diberi pendapat tersendiri terkaid maksud dari istilah-istilah yang terdapat di variabel, yaitu :

1. Komunikasi Interpersonal

Definisi komunikasi interpersonal diperkenalkan oleh Effendy sebagai proses komunikasi yang terjadi antara komunikator dan komunikan. Komunikasi interpersonal juga diartikan sebagai bentuk komunikasi tatap muka yang memungkinkan setiap peserta untuk langsung memahami reaksi orang lain, baik melalui kata-kata maupun ekspresi non-verbal. Sebagai varian khusus dari komunikasi interpersonal, komunikasi Diadik hanya melibatkan dua individu, seperti teman dekat, guru, pasangan suami-istri, orang tua dan anak, dan lain sebagainya, yang seringkali terjadi dalam konteks jarak dekat.⁴

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara dua orang yang telah dilakukan dalam suasana psikologis yang mendalam dan umumnya saling berhadapan. Juga disebutkan tujuh karakteristik komunikasi interpersoanal, yaitu:

- a) Jumlah orang yang terlibat sangat sedikit (bersekitaran 2 atau 3 orang).
- b) Tingkat kedekatan fisik pada waktu berkomunikasi intim sampai pribadi.
- c) Sifat umpan balik yang langsung.
- d) Peran komunikasinya informal.
- e) Penyusuaian pesan bersifat khusus.

⁴ Onong Utjana Effendi, *Ilmu Komunikasi. Teori Komunikasi dan Praktek*. Hal.18

- f) Tujuan dan maksud berkomunikasi tidak bersifat berstruktur namun sangat social.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan komunikasi interpersonal dalam melarang penggunaan game online adalah bagaimana pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak yang gemar bermain game online di Gampong Padang Sikabu Kecamatan Kuala Batee Kabupaten Aceh Barat Daya. Peneliti melihat banyak anak-anak di dalam maupun di luar rumah yang kesehariannya rutin bermain game online.

2. Orang Tua

Dalam kamus besar Indonesia, dijelaskan bahwa “orang tua adalah ayah dan ibu kandung”.⁵ Orang tua atau ibu dan ayah memainkan peran penting dan sangat berpengaruh dalam pendidikan anak-anak mereka. Pendidikan orang tua untuk anak-anak mereka adalah pendidikan berdasarkan kasih sayang untuk anak-anak dan yang mereka terima di alam. Orang tua adalah pendidik sejati, pendidik karena sifatnya. Karena itu, cinta orang tua untuk anak-anak juga harus menjadi cinta sejati.⁶

Orang tua memiliki kontribusi berarti dalam menuntun anak-anaknya lebih-lebih dalam menegakkan nilai-nilai Islam terhadap buah hatinya. Anak-anak dipangkal umurnya, mereka dibentuk serta jaga semenjak dari awal. Dalam Islam orang tua bertanggung jawab guna memberikan pembelajaran cocok dengan fitrahnya, ialah keagamaan terhadap Allah Swt. kodrat ini ialah skema dasar operasional dari sistem penjadian insan. Di dalamnya terdapat tenaga potensial guna berkembang serta tumbuh dengan cara optimal serta

⁵ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta 1990, Hal.629

⁶ M. Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, PT Remaja Rosdakarya, 2009 Bandung, Hal.80

mengarahkannya guna menyentuh tujuan penciptaannya. teori dasar keagamaan ini dicerminkan dalam Al-Quran kala Luqmanul hakim memberikan pembelajaran dasar pada anaknya yang tercetak dalam surat Luqman Ayat (12-18).

peran orang tua guna mendidik dalam keluarga paling utama anak-ananya, secara lumrah di tegaskan dalam sabda Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam “satu orang suami yakni kepala dalam keluarganya, serta satu orang istri yakni kepala dalam rumah kewajiban orang tua guna mendidik dalam keluarga paling utama anak-ananya, dengan cara lazim ditegaskan dalam sabda Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam “Seorang suami yakni kepala dalam keluarganya, serta seorang istri yakni kepala dalam rumah.

Umumnya, hubungan antara orang tua dan anak sangatlah dekat baik secara fisik maupun emosional. Jenis hubungan ini memberikan rasa aman dan kasih sayang pada anak. Namun, peran orang tua dalam mendidik anak di dalam lingkungan keluarga tidaklah mudah. Keluarga adalah tempat awal tumbuh kembang anak yang dipengaruhi oleh anggota keluarganya, baik pengaruh yang positif maupun negatif. Oleh karena itu, orang tua perlu memperhatikan peran dan tanggung jawab mereka dalam mendidik anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Tugas orang tua, khususnya dalam keluarga, untuk mendidik anak-anak mereka telah ditegaskan oleh Allah SWT secara umum dalam Al-Qur'an Surat At-Tahrim ayat 6. Ayat tersebut memerintahkan orang yang beriman untuk menjaga diri dan keluarga mereka dari api neraka yang menggunakan manusia dan batu sebagai bahan bakarnya. Malaikat yang kasar dan keras akan menjaga mereka dan selalu mematuhi perintah Allah. Oleh karena itu, nilai-nilai Islam yang terdapat dalam lingkungan keluarga memiliki pengaruh yang besar terhadap pembentukan agama, watak, dan kepribadian anak. Oleh karena itu, orang tua harus memperhatikan tugas mereka dalam

mendidik keluarga, terutama anak-anak mereka dengan baik.

3. Anak

Anak-anak adalah karunia Allah yang sangat kuat yang harus selalu dipertahankan, disukai dan penuh kasih sayang, karena anak-anak juga memiliki martabat, martabat dan hak yang harus dipertahankan dan dilindungi, sehingga di masa depan, anak dapat bermanfaat dan bermanfaat untuk orang lain dan untuk bangsa dan untuk bangsa.

Anak -anak memiliki kondisi emosional yang tidak stabil dan yang memiliki pikiran yang masih dalam tahap pencarian identitas, sehingga anak -anak harus mendapatkan pengawasan dan nasihat untuk setiap periode pertumbuhan sehingga anak dapat memiliki pikiran yang baik dan perilaku yang baik, tetapi jika jika Anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan tidak dalam nasihat dan pengawasan, anak akan dengan mudah dipengaruhi oleh berbagai jenis perilaku negatif seperti sebagai anak menjadi jahat, malas, bahagia, mabuk dan berbagai perkelahian kenakalan lainnya yang dapat terluka dan terluka dan menyakiti orang lain.

Kenakalan anak -anak dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk keluarga non -gradin atau kurangnya cinta untuk anak -anak orang tua mereka, lingkungan bermain atau lingkungan yang tidak menguntungkan yang menyebabkan perkembangan teknologi mental, psikologis dan faktor juga dapat menyebabkan perbedaan pada perbedaan Sehubungan dengan perilaku anak -anak karena penggunaan teknologi yang tidak pantas pada anak -anak dapat berdampak negatif pada anak -anak, seperti anak -anak yang tanpa pengawasan dapat dengan bebas mengakses berbagai jenis informasi atau hubungan yang harus dilakukan anak -anak pada usia tertentu, periode tersebut tidak tepat untuk dilihat untuk dilihat itu melihat atau mendengar.

Pada dasarnya, anak -anak tidak boleh dihukum tetapi harus menerima nasihat dan nasihat, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sebagai anak normal yang normal dan cerdas. Anak-anak adalah rahmat Allah yang sangat kuat sebagai kandidat untuk generasi negara berikutnya yang masih dalam periode perkembangan fisik dan mental. Terkadang anak -anak mengalami situasi sulit yang membuatnya melakukan tindakan yang melanggar hukum. Namun demikian, anak -anak yang melanggar hukum tidak layak dihukum, khususnya masuk penjara.⁷

Proses peradilan anak dimulai dengan penyelidikan, proses, pengadilan dan pembuatan keputusan yudisial dalam pembentukan pemasyarakatan anak harus dilakukan oleh pejabat khusus yang berpendidikan atau setidaknya tahu masalah anak -anak nakal. Perawatan selama proses peradilan pidana, anak harus memperhatikan prinsip -prinsip perlindungan anak dan terus mempertahankan martabat dan martabat anak -anak tanpa mengabaikan implementasi keadilan, dan tidak mengurangi nilai manusia. Karena alasan ini, polisi tidak hanya ahli di bidang hukum, tetapi juga jujur dan bijaksana dan memiliki visi kelemahan dan kekuatan manusia yang luas dan dalam.⁸

Tumbuhnya fenomena kenakalan anak menimbulkan keprihatinan dan keprihatinan yang intensif dalam upaya pencegahannya, upaya penanggulangan kasus anak yang berkonflik dengan hukum harus dibedakan dengan penanganan perkara pidana dewasa karena anak memiliki keadaan mental dan fisik mental dan model fisik yang berbeda dari orang dewasa, dan bahwa kepentingan dan hak -hak anak yang telah diatur dalam Konstitusi dapat dilindungi. Manajemen anak -anak yang membuat kenakalan harus dikelola secara khusus sambil memperhatikan hak -hak anak -anak seperti hak untuk mendapatkan

⁷ M. Nasir Djamil, 2013, Anak Bukan Untuk Dihukum, Sinar Grafika, Jakarta, Hal. 1.

⁸ Maidin Gultom, 2008, Perlindungan Hukum Terhadap Anak dalam Sistem Peradilan Pidana Anak di Indonesia, PT Refika Aditama, Bandung, Hal. 5.

pendidikan, kasih sayang orang tua dan hak untuk menumbuhkan dan mengembangkan anak -anak.

4.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 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.⁹

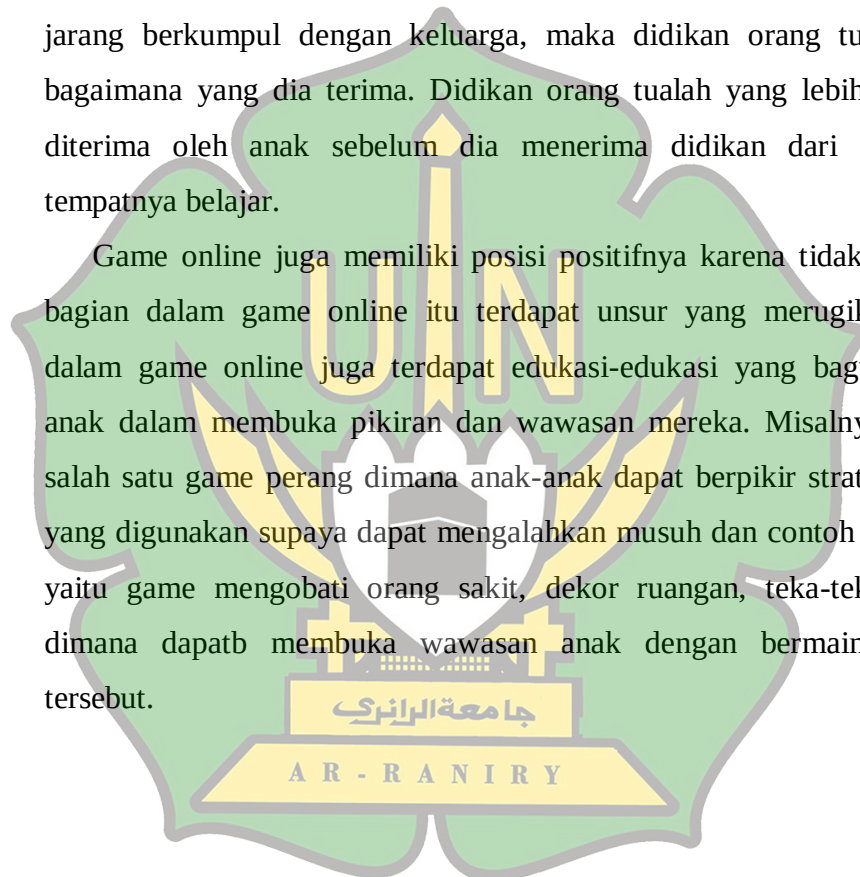
Bermain game online dengan durasi yang lama memang mengasyikkan, akan tetapi ada efek negatif jika sudah berlebihan bisa menyebabkan anak ketagihan. Beberapa kepedulian terhadap internet dan game online tidak berkenan dengan kecanduannya sendiri, tetapi

⁹ Rika A.A, Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda, E-Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 4 Nomor (3), (2016), Hal.293

dengan berbagai kemungkinan efek psikologis yang berbahaya, misalnya dapat mengurangi waktu belajar, meninggalkan waktu beribadah, mengaji, membantu orang tua serta pemakaian internet yang berlebihan dapat menghabiskan banyak waktu yang semestinya bisa diluangkan bersama anggota keluarga dan teman.

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.

Game online juga memiliki posisi positifnya karena tidak semua bagian dalam game online itu terdapat unsur yang merugikan. Di dalam game online juga terdapat edukasi-edukasi yang bagus buat anak dalam membuka pikiran dan wawasan mereka. Misalnya pada salah satu game perang dimana anak-anak dapat berpikir strategi apa yang digunakan supaya dapat mengalahkan musuh dan contoh lainnya yaitu game mengobati orang sakit, dekor ruangan, teka-teki yang dimana dapat membuka wawasan anak dengan bermain game tersebut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk menghimpun informasi melalui studi pendahuluan dengan merujuk kepada karya ilmiah sebelumnya dalam bentuk skripsi dan jurnal yang relevan. Sumber-sumber penelitian yang relevan dengan permasalahan yang akan saya sampaikan dapat ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan teori-teori dan konsep yang digunakan sebagai landasan teoritis dalam penelitian ini. Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan untuk meminimalkan tumpang tindih dengan hasil penelitian sebelumnya. Di bawah ini, beberapa potensi sumber yang dapat digunakan:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Sumangkut, F. C., & Londa, J W. Pada tahun (2022) berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Kecanduan Game Online di Tondei Raya Kecamatan Motoling Barat”. Dalam penelitian ini, dapat disarikan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak yang mengalami kecanduan game online menunjukkan variasi dalam tingkat keterbukaan. Beberapa anak cenderung terbuka kepada orang tua mereka, beberapa lainnya lebih tertutup, sementara ada juga yang bersedia berbicara dengan orang tua jika ditanya. Dampak dari kecanduan game online pada anak-anak menyebabkan mereka kehilangan fokus pada pembelajaran dan menghabiskan waktu yang seharusnya untuk belajar. Selain itu, komunikasi antara anak-anak dan orang tua terkadang terganggu akibat kecanduan game online. Meskipun demikian, ada beberapa anak yang, meskipun mengalami ketergantungan pada game online, tetap menjaga hubungan yang baik dengan orang tua mereka dan tetap menghormati mereka. Orang tua mendukung anak-anaknya dalam kegiatan yang dianggap positif, meskipun mereka mungkin tidak

selalu mendukung kecanduan bermain game. Ketika datang ke kesamaan antara orang tua dan anak-anak, tentu saja, ada kesamaan tertentu yang ada di antara mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk sering mengajak anak-anak untuk berkomunikasi, terutama anak-anak yang cenderung tergantung pada permainan online. Dalam hal ini, perlu ditingkatkan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak-anak.¹⁰

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Elvionita, V. Pada tahun (2022) berjudul *“Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak”*. Dalam penelitian ini, karakteristik komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak sejalan dengan harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah adanya komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak-anak, terjadi pengaruh yang signifikan. Anak-anak yang tergantung pada game online mengalami perubahan dalam perilaku dan aspek sosial mereka, serta berhasil melepaskan diri dari ketergantungan pada game online. Hal ini disebabkan oleh efektivitas komunikasi yang disampaikan oleh orang tua kepada anak-anak mereka.¹¹
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Idris, T. Pada tahun (2021) yang berjudul *“Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game online Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat”*. Dalam penelitian ini, terdapat fakta bahwa proses komunikasi interpersonal yang digunakan mengikuti model proses artikel ganda. Selama proses ini, orang tua berperan sebagai pengirim pesan atau informasi, atau sebagai penyedia panduan

¹⁰ Sumangku, F. C., & Londa, J. W. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Kecanduan Game online di Todei Raya Kecamatan Motoling Barat. ACTA DIURAN KOMUNIKASI, 4(3)

¹¹ Elvionita, V. (2022). Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau), Hal. 134

edukatif kepada anak-anak. Tujuannya adalah agar pesan atau informasi yang disampaikan kepada anak-anak dapat diterima dengan baik, dan anak-anak mungkin memberikan tanggapan atau komentar. Selanjutnya, orang tua mengkomunikasikan tujuannya dengan menerima respons atau umpan balik dari anak-anak, entah itu dalam bentuk ketaatan, kebingungan, atau bahkan ketidakpuasan.¹²

B. Pengertian Komunikasi Interpersonal

1. Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal, yang umumnya dikenal sebagai komunikasi antarpribadi, berasal dari makna kata "Interpersonal Communication." Ini merujuk kepada kegiatan komunikasi yang terjadi secara langsung atau tatap muka (face to face) melibatkan dua individu atau lebih yang terorganisir dalam kelompok kecil tertentu. Komunikasi interpersonal ini melibatkan interaksi dua arah antara individu-individu dan dapat mengambil berbagai bentuk, baik komunikasi verbal maupun non-verbal. Dalam konteks ini, informasi atau pesan pertukaran antara individu atau bahkan dalam kelompok kecil.¹³

Komunikasi interpersonal juga berfungsi sebagai wadah di mana seseorang dapat mempengaruhi orang lain atau mengubah pola pikir mereka, serta membantu mereka dalam proses pengambilan keputusan. Pengguna komunikasi interpersonal juga memiliki kemampuan untuk berintegrasi dengan lingkungan sosial secara lancar dan memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi lingkungan sosial sesuai dengan aspirasi pribadi mereka.

¹² Idris, T. (2021). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara), Hal. 65.

¹³ Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. Gramedia Widayana Indonesia, Hal.43

Para pakar juga mengemukakan definisi komunikasi interpersonal sesuai dengan sudut pandang individu masing-masing. Berikut adalah beberapa deskripsi yang diajukan oleh para ahli, terutama:

- 1) Dean Barnuld (1975) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah tindakan individu selama pertemuan dengan individu lain (face to face) dan dilakukan dalam situasi sosial informal yang difokuskan pada pertukaran informasi secara verbal dan non-verbal dan menerima jawaban.
- 2) Joseph Devito (1989) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah langkah dalam mengirim dan menerima informasi atau pesan antara individu atau dengan kelompok kecil tertentu, dan menerima jawaban atau komentar.¹⁴ Kelompok kecil disini yang dimaksud oleh Joseph Devito dalam komunikasi interpersonal ialah suatu kumpulan individu yang dapat mempengaruhi satu sama lain, untuk memperoleh satu kepuasan satu sama lain, berinteraksi untuk beberapa tujuan mengambil peranan terkait satu sama lain dan berkomunikasi tatap muka.
- 3) Onong uchyana efendi juga menjelaskan Komunikasi interpersonal adalah langkah di mana komunikasi hanya dapat dilakukan oleh komunikator dan dengan komunikator yang tidak lebih dari dua orang. Adapun sifat komunikasi interpersonal, yaitu:
 - a. Komunikasi Diadik

Komunikasi diadik adalah komunikasi yang berlangsung antar dua orang, dimana satu orang adanya komunikator yang memberikan pesan dan komunikan yang mendapatkan atau menerima pesan. Sebab sikap komunikasinya dua orang, maka dialog yang terjadi berlangsung secara intens. Komunikator juga memusatkan perhatiannya pada diri komunikan itu.

¹⁴ Ahmad, Syarwani & Harapan, Edi. 2014. Komunikasi Antarpribadi. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, Hal. 23

b. Komunikasi Triadik

Komunikasi triadik merupakan komunikasi antarpribadi yang perilakunya terdiri dari 3 orang, dimana seorang komunikator dan dua orang komunikan. Jika dibandingkan dengan komunikasi diadik, maka komunikasi diadik lebih efektif. Itu terjadi karena komunikator memusatkan perhatiannya pada seorang yang berkomunikasi sepenuhnya, maka, kedua faktor yang sangat berpengaruh terhadap efektif tidaknya komunikasi tersebut.

Komunikasi interpersonal merujuk pada metode yang digunakan oleh seseorang untuk mengembangkan hubungan dengan orang lain, seperti contohnya orang tua yang berupaya membangun hubungan yang sehat dengan anak-anak mereka. Dalam hal ini, penting bagi individu untuk memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang bagaimana menjalani komunikasi interpersonal yang efektif.

2. Faktor Penghambat Dalam Komunikasi Interpersonal

Dalam berkomunikasi, seringkali terjadi kesalahan komunikasi, yang dapat timbul ketika komunikator dan penerima pesan tidak dapat saling memahami pesan atau informasi yang hendak disampaikan. Dalam konteks komunikasi antarpersonal, situasi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, terutama:

1) Penyampaian Pesan (Komunikator)

Kehilangan komunikasi dapat juga disebabkan oleh komunikator, dan ini sering kali terkait dengan hambatan biologis, seperti kesulitan berbicara, gangguan psikologis, atau perbedaan bahasa.

2) Media

Hambatan dalam media biasanya berkaitan dengan masalah teknis, seperti kesulitan dalam perangkat teknologi komunikasi yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, seperti mikrofon,

ponsel, dan sejenisnya. Selain itu, ketika komunikasi melibatkan simbol-simbol dengan makna yang bervariasi, hal ini juga dapat menghambat proses komunikasi.

3) Penerima Pesan (Komunikan)

Seperti halnya komunikator, penyebab miskomunikasi pada penerima pesan yang bersifat biologis dapat terkait dengan kondisi seperti gangguan pendengaran atau masalah psikologis, yang mengakibatkan penerima pesan mengalami kesulitan dalam menerima pesan dengan benar.

4) Interaksi Sosial

Dalam pelaksanaan komunikasi, perlu diperhatikan bahwa komunikasi adalah bagian dari interaksi sosial yang memiliki aspek positif dan negatif. Interaksi sosial bisa menjadi kendala ketika itu bersifat negatif, mengakibatkan konflik atau tindakan lain yang dapat merugikan kelancaran komunikasi.

5) Budaya (Adat Istiadat)

Perbedaan budaya juga bisa menjadi kendala dalam komunikasi yang efektif, karena perbedaan antara komunikator dan penerima pesan. Situasi ini dapat mengakibatkan perbedaan pandangan terkait isi pesan atau informasi yang disampaikan.¹⁵

3. Pola Komunikasi Interpersonal

Pola komunikasi merujuk pada cara atau hubungan yang berkembang antara dua orang atau lebih ketika pesan-pesan disampaikan dan diterima dengan tujuan agar pesan tersebut dapat dipahami dengan benar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola komunikasi dijelaskan sebagai model, sistem, atau metode yang digunakan dalam berkomunikasi.

¹⁵ Abubakar, Fauzi. 2015. “ Pengaruh Komunikasi Interpersonal Antara Dosen dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa”. Jurnal Pekommas. Vol 18 No. 1. Hal. 101

Menurut Devito¹⁶, di sisi lain, mengidentifikasi beberapa jenis pola komunikasi, termasuk:

1) Pola komunikasi Primer

Pola komunikasi primer adalah tahapan di mana komunikator membimbing pesan kepada komunikan dengan memanfaatkan simbol sebagai medium atau sarana komunikasi. Dalam jenis pola ini, terdapat dua bentuk simbol, yakni simbol verbal dan simbol non-verbal..

2) Pola Komunikasi Skunder

Pola komunikasi sekunder adalah tahap di mana komunikator mengirimkan pesan kepada komunikan menggunakan alat atau medium kedua setelah menggunakan simbol pada medium pertama. Penggunaan medium tambahan ini diperlukan oleh komunikator ketika komunikasi yang dituju memiliki jarak yang jauh atau melibatkan banyak penerima pesan.

3) Pola Komunikasi Linier

Pola komunikasi linear mengacu pada proses yang berlangsung secara berurutan dan searah, mengalir dari satu titik menuju titik akhir atau tujuan. Dalam konteks komunikasi, pola komunikasi linear terjadi ketika komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan sebagai tujuan akhir. Meskipun pola komunikasi ini sering terjadi dalam komunikasi tatap muka, itu juga dapat terjadi melalui berbagai media komunikasi lainnya.

4) Pola Komunikasi Sirkular

Secara literal, istilah "sirkular" mengindikasikan bentuk bulat, melingkar, atau mengelilingi sesuatu. Dalam konteks proses komunikasi sirkular, terdapat elemen umpan balik, yang mencakup aliran informasi dari komunikan kembali ke komunikator, yang

¹⁶ Hendri Gunawan, *Jenis Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Perokok Aktif Di Desa Jembangan Kecamatan Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara*, Volume 1, eJournal Ilmu Komunikasi, 2013, Hal. 223

berperan sebagai faktor yang sangat menentukan kesuksesan dalam komunikasi.

C. Orang Tua Dan Anak

1. Definisi Orang Tua

Orang tua merujuk kepada pasangan suami dan istri yang telah menikah, yang kemudian diberikan amanah oleh Allah SWT untuk merawat, mendidik, memberikan kasih sayang, dan memenuhi semua kewajiban terhadap anak-anak yang mereka lahirkan. Orang tua memegang peran kunci dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak-anak, memberikan pengetahuan yang diperlukan sehingga anak-anak dapat bersiap untuk berinteraksi dalam masyarakat ketika mereka tumbuh dewasa.¹⁷

Elemen sentral dalam sebuah keluarga adalah orang tua yang memiliki keterkaitan hukum yang sesuai dengan norma agama dan hukum yang berlaku. Orang tua juga memiliki tanggung jawab penuh terhadap keluarga, di samping memberikan kasih sayang dan pendidikan, mereka juga bertanggung jawab terhadap berbagai kebutuhan anak-anak, termasuk yang bersifat sekunder, primer, maupun tersier seperti dukungan finansial, kesehatan, dan lain sebagainya.

Selain itu, orang tua perlu menjaga serta memfasilitasi komunikasi yang efektif dengan anak-anak, sehingga anak-anak dapat memahami cara berkomunikasi dengan baik dan juga membangun interaksi sosial yang positif. Orang tua menduduki posisi yang sangat penting dalam keluarga, dan sebagai anak-anak, mereka juga diharapkan untuk menghormati serta mematuhi petunjuk dan nasihat yang diberikan oleh orang tua mereka.

¹⁷ Mansur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Hal. 319

2. Defenisi Anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI), anak adalah hasil dari hubungan sah antara seorang lelaki dan seorang wanita yang telah menikah sesuai dengan norma agama dan hukum. Dalam undang-undang No. 23 tahun 2002 mengenai perlindungan anak, dijelaskan bahwa seorang anak adalah anugerah dari Allah SWT dan memiliki hak dan martabat sebagai manusia secara menyeluruh.¹⁸

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa seorang anak adalah keturunan yang lahir dari pernikahan yang sah antara suami dan istri, dan ia merupakan penerus generasi orang tua. Anak dianggap sebagai anugerah dari Allah SWT yang harus diberikan perlindungan, pendidikan, dan kasih sayang karena mereka dianggap sebagai harta yang sangat berharga.

Secara umum, individu yang ada di Bumi mengalami berbagai tahap kehidupan, dimulai dari masa kelahiran hingga usia tua. Dalam tahap-tahap ini, tentu saja, prosesnya telah dibagi menjadi beberapa fase yang sesuai dengan rentang usia tertentu. Ini juga berlaku untuk anak-anak, yang termasuk dalam fase Childhood atau masa anak-anak dengan perkembangan yang dimulai dari usia 1 hingga 2 tahun hingga usia 10 hingga 12 tahun. Fase Childhood ini dibagi lagi menjadi dua tahap, yaitu Early Childhood, yang mencakup anak-anak usia 1 hingga 6 tahun, dan Later Childhood, yang mencakup anak-anak usia 6 hingga 12 tahun.

Kemudian, anak-anak yang dimaksud oleh para peneliti adalah mereka yang merupakan keturunan langsung dari orang tua mereka yang telah menjalani sekitar 9 hingga 12 tahun usia, di mana mereka masih termasuk dalam kategori Later Childhood. Pada fase ini, anak-anak sudah dapat menghadapi pertanyaan yang berkaitan dengan diri mereka dan orang tua mereka, dengan landasan pengetahuan yang mereka peroleh melalui sekolah dan keluarga. Di usia ini, mereka

¹⁸ Djamil, Nasir M. 2013. Anak Bukan Untuk Dihukum. Jakarta: Sinar Grafika. Hal. 8

mulai mencari identitas mereka dengan bantuan dukungan orang tua dan lingkungan sekolah, dan mereka akan segera memasuki tahap berikutnya.

D. Game Onliene

Peter Salim, dalam bukunya "The Contemporary English Indonesia Dictionary," mendefinisikan "game" sebagai sebuah permainan atau mainan. Di sisi lain, menurut Amran Y. S. Chaniago dalam "Kamus Indonesia Lengkap," bermain mengacu pada melakukan aktivitas yang memberikan kesenangan atau membangkitkan kebahagiaan. Bermain mengimplikasikan melakukan aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh kepuasan emosional, dan permainan adalah suatu sarana atau lingkungan di mana aktivitas tersebut dilakukan.¹⁹

Game atau permainan adalah elemen yang telah menjadi bagian dari hidup kita sejak masa kecil. Tradisionalnya, permainan sering kali diidentikkan dengan anak-anak. Namun, dengan perkembangan zaman, saat ini remaja bahkan orang dewasa juga terlibat dalam bermain game. Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann, dalam bukunya yang berjudul "Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears," menyatakan bahwa "Permainan komputer adalah fenomena sosial budaya yang semakin relevan. Mereka telah melampaui tahap awal mereka sebagai 'medium anak-anak dan pemuda' dan kini digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat sebagai kegiatan rekreasi penting, dan oleh karena itu memiliki dampak ekonomi yang signifikan."²⁰

Game online kini telah menjadi bagian integral dari budaya sosial kita. Saat ini, permainan ini telah mengalami perubahan dari sekadar bentuk hiburan bagi anak-anak menjadi suatu aktivitas yang dianut oleh berbagai lapisan masyarakat secara umum. Permainan online, yang sering

¹⁹ Charles R. Berger, Michael E. Roloff, dan David R. Roskos-Ewoldesen, Op. cit. Hal.217

²⁰ Amran, Y. S Chaniago, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), Hal. 371

disebut sebagai game dare, merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet. Jaringan yang biasanya digunakan mencakup internet dan infrastruktur serupa, dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti Handphone. Biasanya, permainan Daring dapat diakses sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan online atau dapat diakses langsung melalui aplikasi yang disediakan oleh perusahaan pengembang permainan. Permainan berani memungkinkan pemain untuk bermain bersama secara serentak menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan tertentu.

E. Pandangan Islam

1. Pandangan Islam Tentang Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal Merujuk pada bentuk komunikasi yang terjadi ketika individu bertemu secara langsung dengan orang lain, baik melalui kata-kata maupun bahasa tubuh. Dalam perspektif Islam, komunikasi interpersonal memiliki dimensi yang kuat dalam hubungan antara orang tua dan anak-anak, yang sangat terkait dengan aspek relasional.

Proses komunikasi memainkan peran kunci dalam pembentukan hubungan interpersonal yang sehat, terutama dalam konteks hubungan antara orang tua dan anak. Penting bagi orang tua untuk memiliki pemahaman yang baik tentang komunikasi yang efektif dengan anak-anak agar hubungan mereka dapat berjalan dengan harmonis. Dalam Al-Qur'an

1) Al-Qur'an, Surah As-Saffat Ayat 102 :

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يُبْنِيَ لِئَنِّي أَرَىٰ فِي الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبَحُكَ فَانْظُرْ مَاذَا تَرَىٰ قَالَ يَاقَبْتُ أَفْعَلُ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِي إِن شَاءَ اللَّهُ مِنَ الصَّادِقِينَ

Artinya: Maka tatkala anak itu sampai (pada umur sanggup) berusaha bersama-sama Ibrahim, Ibrahim berkata: "Hai anakku sesungguhnya aku melihat dalam mimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka fikirkanlah apa pendapatmu!" Ia menjawab: "Hai bapakku,

kerjakanlah apa yang diperintahkan kepadamu; insya Allah kamu akan mendapatiku termasuk orang-orang yang sabar”.²¹

Menurut tafsir ayat tersebut oleh Syaikh Dr. Muhammad Sulaiman Al Asyqar/Zubdatut Tafsir Min Fathil Qadir, seorang pengajar tafsir dari Universitas Islam Madinah, menjelaskan bahwa makna ayat tersebut adalah sebagai berikut: "Ketika Ismail telah mencapai usia yang memungkinkannya untuk bekerja bersama ayahnya, Ibrahim berkata kepadanya: 'Hai anakku, sesungguhnya aku melihat dalam mimpi (sebuah ilham nubuwwah yang pasti dan merupakan wahyu) bahwa aku diperintahkan untuk menyembelihmu. Apa pendapatmu tentang hal ini?'. Ismail, anaknya, menjawab Ibrahim dengan penuh ketulusan: "Wahai ayah, laksanakanlah perintah Allah SWT dan tunaikan apa yang Dia perintahkan, karena aku akan sabar atas perintah Allah SWT”.

2) Al-Qur'an, Surat Luqman Ayat 14:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَلَدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصْلُهُ فِي عَامَيْنِ أَنِ
أَشْكُرْ لِي وَلِوَلَدِكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

Artinya: *Dan Kami perintahkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam usia dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu. Hanya kepada aku kembalimu.*²²

Maknanya adalah bahwa berbuat baik kepada orang tua dapat diwujudkan dengan sungguh-sungguh memikirkan pengorbanan dan usaha yang telah dilakukan oleh ibu saat mengandung anak. Pendekatan

²¹ Departemen Agama Republik Indonesia diterj. Yayasan Penyelenggara Penerjemah alQuran, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Karya Insan Indonesia, 2004), 826.

²² Departemen Agama RI, Al-Fattah (Al-Quran dan Terjemahannya), Cipta Mikraj Khazanah, (Bandung: 2011), hlm. 412

semacam ini dapat memiliki dampak yang kuat pada emosi anak dan mendukung tujuan pendidikan yang diinginkan. Dalam konteks ini, Allah SWT mendorong anak-anak untuk berpikir dengan baik dan lembut terhadap kedua orang tua mereka, meskipun kesulitan yang dihadapi orang tua selama proses kehamilan, pemeliharaan, dan pendidikan anak hingga dewasa belum tentu terpahami sepenuhnya.

2. Pandangan Islam Terhadap Game Online

Game online adalah jenis hiburan saat ini yaitu Gandrumi oleh banyak orang yang bahkan tidak melihat usia. Hiburan yang, tentu saja, juga mengalami perubahan dalam setiap pengembangan, baik dalam hal penampilan maupun dalam hal penggunaan, pengembangan teknologi yang membuat game menjadi salah satu sarana hiburan yang berkem.

Sebelum membahas visi Islam dari *game online*, penting untuk mengetahui bahwa posisi hiburan dalam Islam benar-benar berwenang. Karena Islam sangat fleksibel untuk memahami kebutuhan dan kondisi realitas pada manusia, tetapi dengan kondisi di mana hiburan diperoleh ke arah yang benar dan melakukannya dengan benar. Islam juga mengajarkan untuk menemukan kedamaian, Istirahat dan juga mencari hiburan yang dapat dibuat tetapi harus mematuhi permainan dan non-ekskesif.

Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt. Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam Surah An-Nisa“ ayat 14:

وَمَنْ يَعِصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ

*Artinya : Dan barang siapa mendurhakai Allah dan rasul-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka, dia kekal dan dia akan mendapat azab yang menghinakan.*²³

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

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

*Artinya: Dan janganlah kamu campur adukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya.*²⁴

Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia, Islam juga bukanlah agama yang utopis, yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya, Islam sangat memberikan keluasaan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup.

Tetapi tidak sedikit yang kemudian jatuh ke dalam kesenangan yang disajikan oleh *game online*, yang terasa opium atau kecanduan hiburan. Kemudian, bagaimana pendapat Islam terkait dengan

²³ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya al-Hikmah, (Bandung: Diponegoro, 2004), hlm. 189

²⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya al-Hikmah (Bandung: Diponegoro 2014), hlm. 13

fenomena opium untuk bermain *game online*. Berikut ini adalah visi Islam dari permainan online dan pecandu narkoba online, dalam Hadis Riwayat.

1) HR. Bukhori no. 6412, dari Ibnu Abbas :

وَالْفَرَاغُ الصِّحَّةُ ، النَّاسُ مِنْ كَثِيرٍ فِيهِمَا مَغْبُورٌ نِعْمَتَانِ

Artinya : “Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tetipu, yaitu nikmat sehat dan nikmat waktu luang.” (HR Bukhari)²⁵

Tafsiran hadits di atas menurut Sheikh Yusuf Qaradawi dalam bukunya, *Fiqhu al-Lahwi wa al-Taarwihi*, menerangkan jenis hiburan yang dilarang dalam Islam. Permainan yang dilarang Islam adalah bahawa ia mengandungi unsur-unsur yang berbahaya secara fisik, yang menampilkan alat kelamin wanita di hadapan lelaki bukan Mahram, menyiksa hewan (sambung ayam), unsur permainan judi dan hiburan yang berlebihan.

Dengan begitu, alat dan media keberadaan *game online* dapat berada dalam kondisi bahwa konten tidak melanggar prinsip dan nilai-nilai Islam. Dan larangan *game online* selain elemen karena perilaku berlebihan sehingga mengabaikan kewajiban lain.

Jadi seseorang yang kecanduan bermain *game online* adalah mereka yang kehilangan uang karena mereka membuang waktu luang mereka. Karena pecandu narkoba online umumnya adalah mereka yang memiliki waktu yang lama, karenanya mereka mengisinya dengan memainkan *game online* dengan waktu yang lama. Dan tidak jarang, hasil bermain *game online* untuk mengambil banyak waktu

²⁵ Indonesia, Departemen Agama Republik. "Al-Qur'an dan terjemahan HR. Bukhari no. 6412 dari Ibnu 'Abbas." (2010), hlm. 179.

melakukannya sampai Anda lupa atau meninggalkan kewajiban dan tugas yang harus mereka lakukan.

Dan karena itu, kami berharap bahwa generasi muda harus bijak dan cerdas dalam penggunaan waktu luang, terutama untuk hal-hal yang lebih produktif. Karena jika mereka terlalu tersesat di waktu luang, mereka akan cenderung malas untuk melakukan hal atau kewajiban lain, seperti belajar, sekolah dan pelaksanaan ibadah.

F. Kajian Teoretis

Kerangka teori ini adalah bagian dari penelitian yang merupakan tempat bagi seorang peneliti untuk memberikan penjelasan yang terkait dengan variabel atau untuk menjadi hubungan utama dari masalah yang akan dipelajari dalam penelitiannya. Teori ini nantinya akan menjadi pendukung penelitian. Dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik:

1. Teori *Relational Dialectics*

Leslie Baxter dan Barbara Montgomery menyajikan konsep teori yang sangat komprehensif dalam buku berjudul "Relating: Dialogues and Dialectics,"¹⁰ menguraikan ide-ide mereka tentang pemikiran dialektis, walaupun keduanya telah membahasnya sebelumnya sebelum menerbitkan karya ini. Ada juga peneliti lain yang memiliki kontribusi penting dalam membawa kerangka kerja dialektika ke dalam penelitian tentang komunikasi dalam hubungan, seperti William Rawlins dan Sandra Petronio. Karya Baxter dan Montgomery secara khusus dipengaruhi oleh Mikhail Bakhtin, Seorang pemikir Rusia yang mengembangkan teori dialog pribadi mengungkapkan refleksi. Bagi Bakhtin, kehidupan sosial dapat diinterpretasikan sebagai dialog yang terbuka antara berbagai suara, dan inti dari pandangannya adalah kesadaran Bakhtin bahwa pengalaman manusia terbentuk melalui interaksi komunikatif dengan

sesama.²⁶

2. Sejarah *Relational Dialectics*

Teori Dialektika Relasional berasal dari ide-ide dalam ranah teori komunikasi, yang pertama kali diperkenalkan oleh Baxter dan WK Rawlins pada tahun 1988. Definisi mereka menyatakan bahwa pola komunikasi dalam hubungan pasangan muncul sebagai hasil dari ketegangan dialektis yang melekat.

Teori ini muncul sebagai respon terhadap ketidakpuasan terhadap kecenderungan bias monologis dalam penelitian komunikasi keluarga/interpersonal. Dalam hal ini, diskusi tentang aspek-aspek seperti keterbukaan, kepastian, dan keterkaitan seringkali mendominasi, sementara wacana-wacana yang bersaing mengenai ketidakan-pengungkapan, ketidakterdugaan, dan otonomi diabaikan.²⁷ Teori ini telah mengalami perkembangan dari fokus awalnya pada pertentangan bipolar menjadi sebuah kerangka teoritis yang mencakup beragam aspek komunikasi. Dialektika Relasional memperkenalkan gagasan bahwa semakin individu-individu mendekati satu sama lain, semakin banyak konflik yang akan muncul untuk memisahkan mereka.

Kedua membicarakan bidang komunikasi, yakni Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, memberikan perhatian khusus terhadap komunikasi yang bersifat intim dalam konteks hubungan yang erat. Mereka menemukan bahwa dalam setiap jenis hubungan, baik itu hubungan romantis, persahabatan, maupun hubungan keluarga, terdapat konflik yang muncul di antara individu-individu yang terlibat. Inilah alasannya mengapa konsep dialektika relasional menekankan penelitian terhadap tekanan,

²⁶ Ricard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori komunikasi Analisis dan Aplikasi*, terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta : Salemba Humanika, 2009), Hal. 234

²⁷ Stephen W. Littlejohn & Karen A. Foss, *Teori Komunikasi Theories of human Communications*, Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), edisi 9, Hal. 303

perjuangan, serta dinamika yang umum terjadi dalam hubungan pribadi yang dekat.

3. Asumsi Dasar Teori *Relational Dialectics*

Dasar dari teori dialektika relasional dihapuskan pada empat prinsip utama yang mencerminkan refleksi tentang kehidupan dalam konteks hubungan.²⁸

a. Hubungan Tidak Bersifat *linie*

Asumsi sangat mendasar adalah bahwa hubungan tidak memiliki struktur linier, tetapi justru terdiri dari tekanan yang timbul dari adanya keinginan-keinginan yang membandingkan antara individu-individu yang terlibat dalam hubungan tersebut. Bahkan, Baxter dan Montgomery (1996) menegaskan bahwa perlunya meninjau cara kita berbicara tentang hubungan. Mereka mengamati bahwa istilah "pengembangan hubungan" menciptakan konotasi tentang pergerakan yang berlangsung sepanjang garis lurus atau kemajuan yang bergerak ke depan. Pandangan tentang hubungan yang berkembang secara maju mengandung beberapa unsur khusus seperti kedekatan emosional, keterbukaan, kepastian, dan sebagainya.

b. Hidup Berhubungan Ditandai dengan Adanya Perubahan

Asumsi berikutnya mengenai proses atau perubahan dalam hubungan, meskipun tidak selalu menggambarkan perubahan tersebut sebagai kemajuan yang linier. Baxter dan Montgomery mengamati bahwa proses atau perubahan dalam suatu hubungan Merujuk pada pergerakan yang melibatkan aspek kuantitatif dan kualitatif seiring berjalannya waktu, serta pergeseran yang terjadi dalam hubungan dengan dimensi-dimensi tertentu yang

²⁸ Ricard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta : Salemba Humanika, 2009), Hal. 234

mempengaruhi dinamika suatu hubungan.

c. Kontradiksi Merupakan Fakta Fundamental (Mendasar) Dalam Berhubungan

Asumsi ketiga ini menekankan bahwa konflik atau ketegangan antara dua unsur yang berbeda tidak pernah lenyap dan terus berlangsung, menciptakan ketidakselarasan yang konstan. Manusia menghadapi dan mengelola ketegangan serta kontradiksi ini melalui berbagai cara, namun kondisi ini selalu hadir dalam konteks kehidupan berhubungan. Gaya tarik-menarik dan dorongan yang timbul dari prinsip dialektika membentuk kerangka kehidupan dalam hubungan, dan salah satu tanggung jawab komunikasi kita adalah mengelola ketegangan-ketegangan ini. Pendekatan ini berbeda dari teori hubungan lainnya, karena melihat kondisi homeostatis sebagai sesuatu yang tidak realistis atau alami dalam konteks hubungan.

d. Komunikasi Sangat Penting dalam Mengelola Dan Menegosiasikan Kontradiksi dalam Suatu Hubungan

Secara spesifik, tahap ini menempatkan komunikasi dalam posisi sentral. Seperti yang diperhatikan oleh Baxter, "dalam konteks dialektika relasional, para pelaku sosial memberikan kehidupan kepada piknik yang mengatur hubungan mereka melalui praktik komunikasi mereka."

4. Tiga Dialektika dalam Hubungan Internal

Tipe Ketegangan Dialektis yang Dilalui Orang-Orang

dalam Sebuah Hubungan Dialektika Internal (di dalam sebuah hubungan).²⁹

a. Connectedness dan Sparateness (Keterkaitan dan Perpisahan)

Menurut pandangan Baxter dan Montgomery, konflik paling penting dalam segala jenis hubungan adalah ketegangan antara keterikatan dan pemisahan. Setiap hubungan mengalami konflik ini karena melibatkan individu dengan perbedaan dan keunikan masing-masing.

b. Certainty dan Uncertainty (Kepastian dan Ketidakpastian)

Teori pengurangan yang dikemukakan oleh Berger menunjukkan bahwa individu menginginkan kepastian dalam hubungan mereka. Baxter dan Montgomery berpendapat bahwa Berger melakukan kesalahan dengan tidak mempertimbangkan keinginan individu untuk menemukan elemen baru atau hal-hal yang tak terduga dalam hubungan mereka. Individu mengharapkan adanya unsur misteri, spontanitas, atau kejutan yang penting untuk mempertahankan kegembiraan. Tanpa variasi seperti ini, suatu hubungan akan menjadi monoton, rentan, dan kurang bermakna secara emosional.

c. Openness dan Closedness (Keterbukaan dan Ketertutupan)

Keterbukaan dan Ketertutupan Seseorang ingin berbagi semua hal, tetapi terhalang oleh keinginan untuk menjaga privasi. Keterbukaan dalam suatu hubungan idealnya tentang berbagi informasi pribadi, tetapi di sisi lain, juga terdapat dorongan untuk melindungi privasi saat berkomunikasi.

²⁹ Ricard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta : Salemba Humanika, 2009), h. 238-240

Berdasarkan pandangan saya, Teori Dialektika Relasional mengemukakan bahwa dalam setiap hubungan, terdapat unsur evolusi. Oleh karena itu, komunikasi mempunyai peran penting dalam mengelola, merancang, dan menyelesaikan konflik-kontradiksi tersebut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research) karena berfokus pada pengumpulan data dari lokasi yang bersangkutan. Tujuannya adalah untuk menggali informasi tentang komunikasi antara orang tua dan anak dalam konteks komunikasi pribadi, serta untuk mengidentifikasi hambatan yang dihadapi oleh orang tua saat memberikan panduan dan motivasi kepada anak-anak mereka. Penelitian lapangan (field research) juga dapat dianggap sebagai pendekatan yang melibatkan pengumpulan data kualitatif secara luas. Poin pentingnya adalah bahwa peneliti pergi ke lapangan untuk melakukan observasi terhadap fenomena tertentu dalam konteks ilmiah.³⁰ Metode penelitian kualitatif dapat digunakan oleh peneliti di bidang ilmu sosial dan perilaku, serta oleh mereka yang tertarik pada isu-isu yang berkaitan dengan perilaku dan peran manusia.

Bogdan dan Taylor, sebagaimana dinyatakan dalam Lexy J. Moleong, menjelaskan metode kualitatif sebagai suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan yang berasal dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami latar belakang dan keseluruhan individu tersebut tanpa mengisolasi mereka ke dalam variabel atau hipotesis, melainkan melihat mereka sebagai bagian dari suatu konteks yang lebih luas.³¹

Jenis penelitian ini dapat diterapkan untuk menginvestigasi organisasi, kelompok, atau individu. Penelitian ini dapat dilakukan oleh kelompok peneliti, beberapa individu, atau bahkan oleh satu orang saja.

³⁰ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), Hal. 26.

³¹ Moh. Kasiram, *Metode Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, (Malang: Uin Malikapress, 2010) hal. 176.

Penelitian kualitatif melibatkan penyusunan laporan, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan, yang dapat dipresentasikan dalam jurnal ilmiah atau konferensi. Bentuk laporan tersebut dapat bervariasi, tergantung pada audiens dan aspek-aspek temuan atau teori yang ingin disampaikan. Laporan dapat berupa tinjauan komprehensif tentang seluruh temuan atau mendalam membahas satu aspek kunci dari penelitian.³²

Dari kesimpulan diatas peneliti ingin mengemukakan tujuan penelitian kualitatif adalah:

1. Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan secara deskriptif dan kemudian disajikan dalam bentuk laporan. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa informasi berupa teks, gambar, dan bukan dalam bentuk angka.
2. Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan dalam situasi atau konteks yang alami atau sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Dalam konteks penelitian, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data melalui pengamatan dan wawancara.
4. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses dibandingkan dengan hasilnya, yang berarti bahwa dalam pengumpulan data sering kali diberikan perhatian khusus terhadap interaksi serta konsekuensi yang timbul dari berbagai variabel yang saling berpengaruh.
5. Penelitian kualitatif memandang bahwa pemahaman mengenai dasar atau motivasi tingkah laku serta tindakan manusia merupakan aspek yang sentral.
6. Subjek yang menjadi fokus penelitian berada pada tingkatan yang setara dengan peneliti, sehingga tidak dianggap sebagai objek atau memiliki tingkat kedudukan yang lebih rendah.

³² Anselm Strauss, Juliet Corbin, *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 6,

7. Metode kualitatif mengadopsi penggunaan sampel yang terbatas dalam jumlah dan dipilih sesuai dengan tujuan penelitian.
8. Melakukan analisis sejak awal penelitian dengan menganalisis data yang diperoleh secara langsung, kemudian melanjutkan dengan pengumpulan data tambahan dan analisis secara berulang, hingga dianggap mencapai hasil yang memadai.
9. Teori dapat dikembangkan secara mendasar, dan berdasarkan data yang diperoleh melalui penelitian lapangan, dapat merumuskan kesimpulan atau teori baru.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Desa Padang Sikabu Kecamatan Kuala Batee Kabupaten Aceh Barat Daya (ABDYA).

C. Objek dan Subjek Penelitian

Didalam penelitian ini yang menjadi objek ialah orang tua dan anak-anak usia 12-15Th yang candu dengan *Game Online* di Desa Padang Sikabu Kecamatan Kuala Batee Kabupaten Aceh Barat Daya (ABDYA).

Subjek merupakan bagian yang dapat mewakili objek yang jumlahnya cukup besar. Dalam konteks penelitian ini, teknik pengambilan sampel dilakukan melalui pendekatan perspektif sampel, di mana sejumlah subjek dari anak-anak yang jumlahnya besar diambil sebagai representasi.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipasi

Observasi merupakan pengamatan yang sengaja dan sistematis terhadap fenomena sosial, melibatkan gejala-gejala psikis dan perilaku, yang kemudian dicatat. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data langsung dari lapangan yang akan dijadikan sampel dalam penelitian. Observasi

menjadi sangat berharga ketika teknik komunikasi tidak memungkinkan dan penelitian menginginkan pemahaman kondisi yang sesungguhnya. Selain itu, teknik ini juga berfungsi untuk memverifikasi kebenaran data yang telah diperoleh dan disampaikan oleh responden selama berlangsungnya diskusi.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah suatu proses percakapan yang bertujuan untuk menyusun informasi mengenai individu, peristiwa, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya. Proses ini melibatkan dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan kepada orang yang diwawancarai.³³

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan dokumen terkait dengan penelitian. Dokumen dalam konteks ini mencakup materi atau bahan seperti fotografi dan video. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data penelitian, seperti dokumentasi kegiatan dan tulisan terkait dalam bentuk file dan lainnya, untuk kemudian dijadikan sebagai data yang akan dianalisis.³⁴

³³ M. Nasir Budiman, dkk, *Panduan Karya Tulis Ilmiah, (Skripsi, Tesis, Disertesis)*, (Banda Aceh: Ar-raniry Press, 2004) hal.133.

³⁴ M. Djunaidi & Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: PT. Rineka Putra Cipta, 2002) hal. 206

E. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Dalam proses analisis data kualitatif, ada beberapa Langkah pokok yang harus dilakukan yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses yang melibatkan pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang berasal dari catatan-catatan tertulis hasil pengumpulan data lapangan. Dengan demikian, dalam kegiatan reduksi data dilakukan penyajian data, pengelompokan data, pengarahannya data, pembuangan data yang tidak relevan, semuanya bertujuan untuk mengambil kesimpulan dari data tersebut.

2. Penyajian Data

Penyajian data bisa diartikan sebagai rangkaian informasi yang terstruktur, memberikan peluang untuk melakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan setelah pengumpulan data, di mana data tersebut diolah dan dianalisis. Prosedur yang diterapkan oleh peneliti adalah:

- a. Mengumpulkan atau merangkum data yang diperoleh dari proses wawancara dengan pihak untuk dianalisis.
- b. Menafsir data yang diperoleh.
- c. Menarik kesimpulan terhadap apa yang diteliti.³⁵

³⁵ Lexy J Moloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2002). hal, 283

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Gampong

Gampong Padang Sikabu merupakan satu dari 21 gampong yang terletak di wilayah Kecamatan Kuala Batee, Aceh Barat Daya. Lokasinya berada di sebelah timur Kecamatan Kuala Batee dan berbatasan langsung dengan Gampong Krueng Batee atau Kemukiman Krueng Batee. Sejarah Gampong Padang Sikabu mencatat berdirinya sejak zaman Belanda, yaitu pada tahun 1927. Catatan sejarah mencatat adanya sebuah pohon besar yang tumbuh di gampong tersebut, dikenal sebagai pohon kabu (disebut bak kabu dalam bahasa Aceh). Pohon tersebut tumbuh dekat dengan sebuah padang yang terletak sekitar 200 meter dari pohon tersebut, dan padang ini dahulu berfungsi sebagai tempat pemotongan hewan ternak oleh masyarakat setempat. Nama "Gampong Kabu" kemudian diambil dari sejarah pohon dan padang tersebut, yang terus diwariskan dalam sebutan masyarakat setempat. "***Gampong Padang Sikabu***".

Ulee Balang T.Sandang adalah tokoh yang menjadi pemimpin pertama Gampong Padang Sikabu sejak gampong tersebut dibentuk pada tahun 1927. Masa kepemimpinan Ulee Balang T.Sandang berlangsung selama sekitar 18 tahun, yakni dari tahun 1927 hingga tahun 1946. Setelahnya, kepemimpinan dilanjutkan oleh keuchik Hamik. Gampong Padang Sikabu, yang memiliki luas sekitar 4050 hektar, merupakan salah satu dari enam gampong yang terdapat di Kemukiman Sikabu.

Hingga kini, Gampong Padang Sikabu masih eksis dengan tiga dusun, dan setiap dusun memiliki kepala dusun yang memimpin. Dusun-dusun tersebut diberi nama sebagai berikut::

1. Dusun Cempaka
2. Dusun Padang Harapan
3. Dusun Durian

Berikut adalah daftar nama-nama Keuchik Gampong Padang Sikabu sejak Gampong Padang Sikabu didirikan:

Tabel 2.1

Daftar Nama Keuchik Padang Sikabu

NO.	NAMA KEUCHIK	MASA JABATAN	KETERANGAN
1	T. SANDANG	1927-1945	
2	HAMIK	1946-1964	
3	IBRAHIM	1965-1970	
4	CUT AHMAD NAGO	1971-1980	
5	Tgk. M. SALIM	1981-1982	
6	MUHAMMAD JALIL	1983-2007	
7	M, ISA	2008-2014	Kuchik Definitif
8	SAMSUARDI AB	2014-2015	PJ Keuchik
9	M. ISA	2015-2021	Keuchik Definitif
10	HASBI. IS	2021-2022	PJ Keuchik
11	M. ALI	2022-2028	Keuchik Definitif

Sumber: Kantor Geucik Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah Keuchik sejak berdiri sampai saat ini adalah sebanyak 10 orang dan dua orang menjabat sebagai penjabat keuchik.

Tabel. 2.2
Nama Perangkat Pemerintahan Gampong Padang Sikabu
Tahun 2022

No	Nama	Jabatan	Ket
1	ISLAHUDDIN	Ketua Tuha Puet	2021- 2028
2	MUHAMMAD .J	Anggota Tuha Peut	
3	MUKHTARUDDIN	Ketua Tuha Lapan	
4	MUSTAFA	Anggota Tuha Lapan	
5	MARBAWI	Sekretaris Gampong	
6	AZHAR	Kadus Cempaka	
7	DEDE NAZLIN	Kadus Durian	
8	ZAINAL ABIDIN	Kadus Padang Harapan	
9	SUHERMAN	Kaur Umum dan Tata Usaha	
10	KHAFRAWI	Kaur Keuangan	
11	JUNIZAR	Kaur Perencanaan	
12	MUKHLIS	KPMG	
13	FAISAL	KPMG	
14	SARIFAH	Kader Pembangunan Manusia	
15	DEWI SUPARNI	Kader Posyandu	
16	SITI HAJAR	Kader Posbindu	

Sumber: Kantor Geucik Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa ini merupakan perangkat kerja Gampong Padang Sikabu sesuai dengan opsi kerja masing-masing.

2. Kondisi Umum Gampong

a. Aspek Geografis

Gampong Padang Sikabu terletak di wilayah Kecamatan Kuala Batee dan termasuk area dataran tinggi dengan suhu berkisar antara 26 hingga 31,2 derajat Celsius. Curah hujan rata-rata di gampong ini adalah sekitar 649,4 mm per tahun. Luas total Gampong Padang Sikabu mencapai lebih dari 4.048 hektar, dengan batas wilayah sebagai berikut:

Sebelah utara : Dengan Gunung dan Kabupaten Gayo Luwes

Sebelah Timur : Gampong Drien Bereumbang dan Gampong Lok Gajah

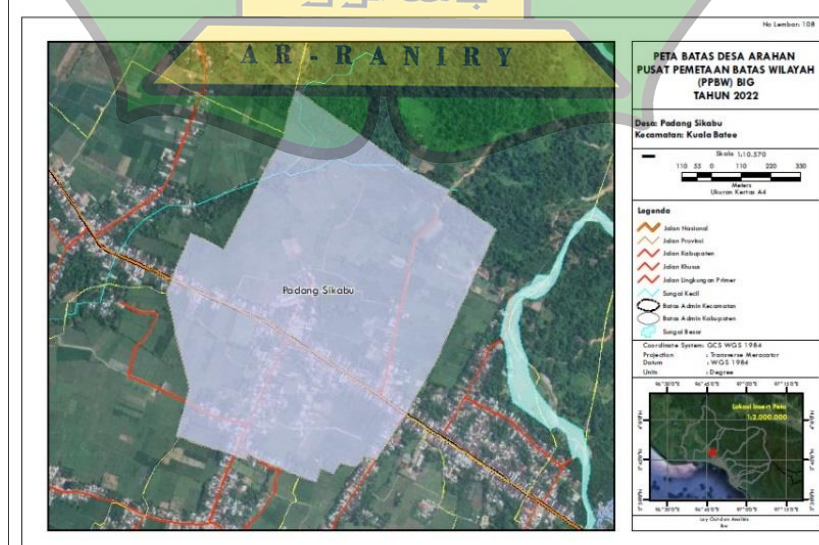
Sebelah Selatan : Gampong Muka Blang dan Gampong Lhung Geulumpang

Sebelah Barat : Gampong Alue Pade

Posisi letak Gampong Padang Sikabu berada di dataran tinggi dengan jarak ke Kecamatan sekitar 5 Km dan Ke Ibukota Kabupaten sekitar 18 Km.

Gambar 2.1

Peta Gampong Padang Sikabu



Sumber: Kantor Geucik Gampong Padang Sikabu (2023)

b. Aspek Demografi

Penduduk Gampong Padang Sikabu berjumlah 1.337 orang yang tersebar di 3 dusun. Dari jumlah tersebut, terdapat 673 laki-laki dan 664 perempuan. Tingkat pertumbuhan rata-rata selama 6 tahun terakhir mencapai 30%, dengan tingkat kepadatan penduduk sekitar 1337 jiwa per kilometer persegi. Perkembangan jumlah penduduk di Gampong Padang Sikabu dalam 6 tahun terakhir dapat dipantau melalui tabel berikut:

Tabel 2.3
Perkembangan Kependudukan Gampong Padang Sikabu
Tahun 2016 – 2023

No	Tahun	Jumlah KK	Jumlah Jiwa (L)	Jumlah Jiwa (P)	JUMLAH
1	2016	410	732	761	1493
2	2017	410	680	750	1.430
3	2018	420	680	750	1.430
4	2019	428	679	720	1.399
5	2020	428	673	664	1.337
6	2021	428	673	664	1.337
7	2022	428	673	664	1.337
8	2023	429	685	680	1.365

Sumber: Kantor Geucik Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah penduduk gampong Padang Sikabu terbanyak adalah pada tahun 2016 dan paling sedikit pada tahun 2018.

Adapun sebaran jumlah penduduk Gampong Padang Sikabu menurut dusun dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 2.4
Sebaran Penduduk Gampong Padang Sikabu
Berdasarkan Dusun Tahun 2023

Nama Dusun	Jumlah penduduk	Prosentase
Cempaka	406	30,3 %
Durian	508	37,9 %
Padang Harapan	423	31,6 %
Jumlah	1.337	100 %

Sumber: Kantor Geucik Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari data di atas dapat dilihat bahwa jumlah penduduk Gampong Padang Sikabu terjadi naik dan turun sesuai berdasarkan Tahun

c. Aspek Sumber Daya Alam

Untuk melaksanakan pembangunan di Gampong Padang Sikabu, sumber daya alam merupakan elemen kunci yang sangat diperlukan guna mendukung pencapaian program pembangunan desa yang telah direncanakan secara matang. Informasi mengenai sumber daya alam di Gampong Padang Sikabu dapat diakses melalui tabel berikut:

Tabel 2.5
Daftar Sumber Daya Alam di Gampong Padang Sikabu Tahun 2023

No.	Uraian Sumber Daya Alam	Volume	Satuan
1	Persawahan	97	Ha
2	Perkebunan	6	Ha

Sumber: Kantor Geucik Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari data di atas dapat dilihat bahwa penduduk Gampong Padang Sikabu pada umumnya berpendapatan dari hasil pertanian padi.

d. Aspek Sumber Daya Manusia

Peran serta dan dukungan sumber daya manusia memiliki peranan krusial sebagai aktor utama dalam menjalankan pembangunan di Gampong. Keberhasilan pelaksanaan pembangunan sangat bergantung pada kontribusi serta potensi sumber daya manusia. Informasi terkait sumber daya manusia di Gampong Padang Sikabu dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 2.6
Tingkat Pendidikan Masyarakat Gampong Padang Sikabu
Tahun 2023

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Satuan
1	Sarjana	180	Orang
2	Diploma	50	Orang
3	SMA/SMK	400	Orang
4	SMP	100	Orang
5	SD	150	Orang
6	TK/Paud	40	Orang
7	Tidak sekolah	417	Orang

Sumber: Kantor Geucik Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari informasi di atas, terlihat bahwa jumlah penduduk Gampong Padang Sikabu dengan tingkat pendidikan sarjana mencapai 180 orang, tingkat diploma mencapai 50 individu, sementara sisanya memiliki latar belakang pendidikan tingkat SMA, SMP, SD, TK/PAUD, dan ada juga yang tidak bersekolah, dengan total mencapai 1107 jiwa.

Adapun prasarana dan sarana pendukung pendidikan yang terdapat di Gampong Padang Sikabu Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.7
Prasarana dan Sarana Pendidikan Tahun 2023

No.	Nama Prasarana	Satuan/Volume	Keterangan
1	MAS	1	Aktif
2	MTSN	1	Aktif
3	SMP	1	Aktif
4	MIN	1	Aktif
5	TK/PAUD	2	Aktif

Sumber : Sekretaris Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari data di atas dapat dilihat bahwa prasarana tempat pendidikan di Gampong Padang Sikabu telah menunjang hingga sampai tingkat Sekolah menengah atas.

Disamping data tersebut diatas di gampong Padang Sikabu Juga terdapat penduduk miskin yang diperoleh dari data dalam Sistem Informasi Desa seperti dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.8
Penduduk Miskin pada Gampong Padang Sikabu
Tahun 2023

No.	Jumlah Penduduk	Jumlah Penduduk Miskin	Persentase Penduduk miskin	Keterangan
1	1.337	168	7,95%	Kurang mampu

Sumber : Sekretaris Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari data di atas dapat dianalisis bahwa jumlah penduduk miskin masih tinggi dari total jumlah keseluruhannya, maka perlu peningkatan perekonomian masyarakat.

e. Aspek Sumber Daya Pembangunan

Untuk mendukung suksesnya pembangunan di Gampong, ketersediaan sumber daya pembangunan menjadi hal yang sangat esensial. Sumber daya ini memiliki peran penting dalam menentukan langkah, arah, dan strategi pembangunan yang sesuai di Gampong. Informasi mengenai sumber daya pembangunan berdasarkan jenis pekerjaan di Gampong Padang Sikabu dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 2.9
Jenis Mata Pencarian Penduduk
di Gampong Padang Sikabu Tahun 2023

No.	Mata Pencarian	Volume	Satuan
1	Petani / pekebun	350	
2	Pedagang	30	
3	PNS	180	
4	Bangunan dan kontruksi	10	
5	Sopir angkutan	12	
6	Jasa lainnya	90	

Sumber : Sekretaris Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari data di atas dapat dilihat bahwa dari aspek perekonomian masyarakat pendapatannya lebih besar pada sektor pertanian umumnya.

f. Aspek Sosial Budaya

Sebagai negara yang luas dengan keberagaman budaya, Indonesia memegang peran penting sebagai modal pendukung untuk meraih kesuksesan pembangunan di Gampong. Keberagaman budaya menjadi landasan utama untuk

mempromosikan Gampong dalam berbagai tingkat persaingan, baik secara lokal, regional, nasional, maupun internasional. Informasi mengenai sumber daya sosial budaya di Gampong Padang Sikabu dapat diakses melalui tabel berikut:

Tabel 2.10
Daftar Kelompok Seni dan Budaya di
Gampong Padang Sikabu Tahun 2023

No.	Nama Kelompok	Volume/Satuan	Keterangan
1.	Sanggar Muda Baruna	13 orang	Aktif

Sumber : Sekretaris Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari data di atas dapat dilihat bahwa dalam hal kesenian dan budaya aktifitas masyarakat Gampong Padang Sikabu telah ada seperti sanggar seni yang telah di bina oleh kelompok sanggar tersebut.

g. Aspek Kesehatan

Ketidakcukupan aspek kesehatan, terutama kurangnya fasilitas pusat kesehatan (puskesmas) di Gampong Padang Sikabu dan juga kurangnya pelayanan karena minimnya fasilitas, dapat berdampak pada keterbatasan partisipasi masyarakat dalam mengakses layanan kesehatan, khususnya bagi ibu hamil dan balita.

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih rinci mengenai permasalahan dan perkembangan masalah di Gampong Padang Sikabu, dapat dirujuk pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.11
Indikator Kesehatan Gampong Padang Sikabu
Tahun 2023

No.	Uraian	Tahun		
		2019	2020	2021
1.	Angka Kematian Bayi	0	2	0
2.	Angka Kematian Ibu Melahirkan	0	1	0
3.	Cakupan Imunisasi	30%	33%	40%
4.	Balita Gizi Buruk	0	0	0

Sumber : Sekretaris Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa angka kematian bayi sangat kecil begitu juga dengan angka kematian ibu melahirkan sedangkan cakupan imunisasi pada tahun 2021 sudah mencapai 40 % dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tiap tahun untuk cakupan imunisasi terus meningkat sedangkan untuk balita gizi buruk selama tiga tahun terakhir tidak ada balita yang mengalami gizi buruk di Gampong Padang Sikabu.

Prasarana dan fasilitas kesehatan di Gampong Padang Sikabu memberikan dukungan signifikan untuk inisiatif kesehatan masyarakat di wilayah tersebut. Informasi terperinci mengenai prasarana dan fasilitas kesehatan yang tersedia di Gampong Padang Sikabu dapat diakses melalui tabel berikut:

Tabel 2.12
Prasarana Kesehatan Gampong Padang Sikabu
Tahun 2023

No	Jenis Sarana Prasarana	Jumlah/Volume	Keterangan
1	Pustu	1	Di kantor Desa
2	Posyandu	1	Di kantor Desa
3	Klinik	2	Ada

Sumber : Sekretaris Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari informasi tersebut, terlihat bahwa kekurangan fasilitas kesehatan di Gampong Padang Sikabu mencakup absennya gedung yang secara khusus dapat digunakan untuk kegiatan posyandu dan posbindu. Saat ini, kedua kegiatan tersebut biasanya dilaksanakan di rumah kader posyandu/posbindu atau di Kantor Desa, yang dapat menyulitkan karena seringkali memerlukan perpindahan tempat.

Disamping data indikator Kesehatan dan prasarana Kesehatan di gampong Padang Sikabu juga terdapat kader kesehatan masyarakat seperti tersebut dibawah ini:

Tabel 2.13
Kader Kesehatan Gampong Padang Sikabu
Tahun 2023

No	Jenis Kader	Jumlah/Volume	Keterangan
1	Kader Pembangunan Manusia	1	
2	Kader Posyandu	5	
3	Kader Posbindu	5	

Sumber : Sekretaris Gampong Padang Sikabu (2023)

Dari data di atas dapat dilihat bahwa para penyelenggaran kesehatan bagi masyarakat belum memadai karena banyaknya jumlah

penduduk yang ada di desa Padang Sikabu tidak sebanding dengan kader yang ada.

B. Pola Komunikasi Interpersonal Antara orang Tua Dan Anak Dalam Melarang Menggunakan Game Online

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya menyelidiki pola komunikasi antara orang tua dan anak-anak yang memiliki kecanduan terhadap permainan game online, dengan menggunakan landasan teori Relational Dialectics oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery. Kerangka teoretis ini bertujuan untuk mengilustrasikan bahwa setiap hubungan melibatkan konflik internal bagi individu yang terlibat dalam komunikasi, yang dapat menyebabkan ketegangan. Prinsip serupa berlaku untuk hubungan antara orang tua dan anak-anak yang kecanduan permainan game online, yang menjadi fokus penelitian ini. Penyebab utama konflik adalah kecanduan anak-anak terhadap permainan game online, yang mengakibatkan mereka mengabaikan panggilan orang tua mereka.

Dalam kerangka teori Relational Dialectics oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery,³⁶ peneliti menemukan korelasi atau kesesuaian dalam dinamika hubungan antara orang tua dan anak. Selalu ada pertentangan internal dalam hubungan ini, yang disebabkan oleh faktor kecanduan bermain game online dan berujung pada ketegangan di antara kedua belah pihak. Hal ini sesuai dengan konsep utama teori ini, di mana kontradiksi memainkan peran sentral.

Penulis memperhatikan bahwa dalam hubungan pribadi antara orang tua dan anak, terdapat keterikatan emosional yang saling

³⁶ Stephen W.Littlejohn & Karen A.Foss, *Teori Komunikasi Theories of human Communications*, Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan, (Jakarta:Salemba Humanika, 2011), edisi 9, h. 303

bergantung. Hubungan ini menciptakan kedekatan yang erat di antara keduanya. Namun, dalam kerangka kedekatan tersebut, orang tua dan anak memiliki pengalaman, dorongan, dan karakteristik yang beragam, memengaruhi cara mereka memandang berbagai aspek. Perbedaan pandangan ini seringkali menjadi sumber konflik antara orang tua dan anak. Orang tua berusaha melindungi anak-anak mereka dari dampak negatif kecanduan game online, sedangkan anak-anak ingin memuaskan rasa ingin tahu mereka terhadap permainan tersebut. Akibatnya, mereka bertekad untuk terus bermain meskipun menyadari dampak buruk dari kecanduan. Meskipun demikian, rasa ingin tahu tersebut mendorong mereka untuk melanggar kesepakatan yang telah dibuat dengan orang tua.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan permainan game online, serta mengidentifikasi pengalaman dan tantangan yang timbul dalam upaya komunikasi di antara keduanya. Dalam setiap hubungan keluarga, khususnya antara orang tua dan anak, seringkali terdapat perbedaan pandangan yang mengakibatkan konflik, yang pada akhirnya dapat mengganggu harmoni hubungan di antara mereka.

Teori Relational Dialectics mencerminkan harmonisasi antara kebutuhan yang sering saling bertentangan dalam hubungan orang tua dan anak. Pemeliharaan hubungan yang sehat bergantung pada usaha setiap individu untuk mencapai titik keseimbangan yang dapat diterima antara keinginan dan kebutuhan pribadi dengan keinginan dan kebutuhan orang lain. Pendekatan dialektis dalam teori ini menyoroti adanya konflik antara tekanan yang berlawanan dalam suatu hubungan. Terutama dalam konteks hubungan antara orang tua dan anak yang kecanduan permainan game online, konsep utama dalam teori ini adalah kontradiksi.

Relational Dialectics berasal dari empat prinsip inti yang mencerminkan esensi kehidupan dalam relasi. Prinsip pertama adalah

bahwa hubungan bersifat non-linier. Prinsip kedua menunjukkan bahwa kontradiksi merupakan elemen mendasar dalam dinamika relasi. Prinsip ketiga mengindikasikan bahwa perubahan adalah ciri khas kehidupan dalam hubungan. Prinsip terakhir, yang keempat, menunjukkan bahwa komunikasi memegang peran krusial dalam mengelola dan merundingkan kontradiksi-kontradiksi dalam relasi.

1. Hubungan tidak bersifat linier

Dalam membangun ikatan keluarga, terutama dalam relasi antara orang tua dan anak, seringkali ketidakharmonisan bukanlah hal yang jarang terjadi. Seiring berjalannya waktu, berbagai permasalahan yang dimiliki oleh individu-individu dalam keluarga dapat menjadi pemicu ketegangan. Dalam setiap keluarga, tantangan-tantangan khas mereka sendiri terdapat, dan keterkaitan antara orang tua dan anak tak jarang berjalan di luar harapan yang diinginkan oleh orang tua. Pandangan ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Ibu Shirley Dharma (penulis wawancara pada tanggal 21 Juli 2023), yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, data lapangan menunjukkan sebagai berikut:

Sejak anak memasuki fase remaja, banyak situasi yang dialami sebagai orang tua. Anak-anak kerap kali menghadapi konfrontasi dan bahkan lebih condong untuk mengikuti keinginannya sendiri. Jika keinginannya tidak dipenuhi, berbagai perilaku responsifnya timbul, termasuk merajuk, menolak makan, pergi tanpa menginformasikan, atau bahkan merungut dan marah sambil meninggalkan percakapan. Fenomena ini muncul dengan frekuensi yang cukup sering akhir-akhir ini. Ketika ingin menghentikan aktivitas bermain game, terutama ketika bertepatan dengan jam belajar atau saat ujian, atau bahkan ketika ada kerabat yang berkunjung, tampaknya anak-anak tetap tak tergoyahkan. Seperti sudah terjebak dalam kecanduan yang serius dan sungguh berisiko.³⁷

³⁷ Wawancara pribadi dengan ibu Shirley Dharmadji di kediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

Begitu juga dengan Ibu Neni (penulis wawancara pada tanggal 23 Juli 2023), yang juga berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, juga menyampaikan hal yang sejajar:

Anak saya sekarang benar-benar sulit diajak bicara, dia cenderung menentang saya, tetapi saat bersama ayahnya dia tampaknya lebih patuh. Seringkali saya diserang oleh ucapan-ucapannya hanya karena melarang sesuatu. Padahal, sebagai orang tua, tanggung jawab saya juga termasuk mengawasi aktivitas anak. Namun, mengingat anak sudah tumbuh besar, mereka juga memiliki keberanian untuk melawan orang tua. Nampaknya, perilaku anak-anak saat ini demikian. Mereka sulit patuh terhadap orang tua. Terutama ketika bermain game, mereka bisa asyik berjam-jam, tanpa memperhatikan waktu. Pada masa liburan, mereka bisa bermain dari pagi hingga malam hari.³⁸

Sementara itu, Ine (penulis wawancara pada tanggal 23 Juli 2023) yang merupakan seorang anak dari Ibu Neni yang gemar bermain game online, mengungkapkan:

Yes, saya memang merasakannya. Belakangan ini, saya seringkali merasa tidak ingin diganggu oleh ibu saya, terutama ketika sedang asyik bermain game. Kadang-kadang, saat saya tengah fokus, saya bahkan mengunci pintu kamarku agar tidak terganggu. Mungkin hal ini yang membuat ibu kesal dengan saya. Saya juga sering diancam bahwa ponsel saya akan disita. Saya pernah berada dalam situasi perselisihan dan pertengkaran dengan ibu, karena ada harapan-harapan yang ingin saya penuhi yang terkadang tidak diikuti oleh ibu.³⁹

Di samping itu, Bagus (Penulis wawancara pada tanggal 21 Juli 2023), seorang anak dari ibu Shirley yang juga merupakan salah satu anak yang gemar bermain game online dan menjadi narasumber dalam penelitian ini, menyatakan:

Hehehe, sebenarnya saya merasa kasihan dengan ibu, tapi saya tidak mau ambil pusing. Intinya, jika saya ingin sesuatu, saya harus meminta kepada ibu dan jika tidak diberikan, saya mungkin merajuk

³⁸ Wawancara pribadi dengan ibu Neni di kediamannya, hari Sabtu 23 Agustus 2023, pukul 13.30 WIB

³⁹ Wawancara pribadi dengan Ine di kediamannya, Sabtu, 23 Agustus 2023, pukul 14.30 WIB

sejenak. Beruntungnya, ibu saya baik hati terhadap saya. Berbeda ceritanya jika melibatkan ayah saya, saya tidak akan berani... hehehe... Sejujurnya, saya juga memahami diri saya sendiri, terkadang jika ibu sudah melarang, saya cenderung patuh. Namun, jika teman-teman mengajak saya untuk bermain game dan mereka sudah berkumpul, saya merasa harus ikut meskipun tidak ada uang yang diberikan oleh ibu, saya akan meminjam dari teman. Kecanduan pada permainan, memang sudah saya rasakan saat ini, saya terasa selalu ingin bermain game.⁴⁰

Ini menggambarkan bahwa dalam konteks hubungan keluarga, khususnya antara orang tua dan anak, hubungan tidak dapat diartikan sebagai aliran linear atau satu arah, di mana orang tua bertindak sebagai pihak yang mengatur dan mengendalikan keinginan anak. Sebaliknya, hubungan ini melibatkan fluktuasi antara keinginan-keinginan yang seringkali saling bertentangan antara orang tua dan anak. Bahkan, ketidaksepakatan dalam keinginan ini mempengaruhi perilaku anak yang semakin berani untuk menentang orang tua, semata-mata untuk mencapai pemenuhan keinginan mereka.

Setiap individu umumnya memiliki harapan-harapan yang berbeda, dan hal ini dapat menimbulkan pertentangan di antara orang tua dan anak mereka yang memiliki kecanduan bermain game online. Orang tua sering berupaya agar anak-anak mereka mengikuti arahan mereka, namun keinginan orang tua seringkali berbeda dengan harapan anak-anak mereka. Sebagai contoh, orang tua mungkin ingin anak-anak mereka fokus pada pembelajaran setiap hari, sementara anak-anak mungkin lebih tertarik untuk bermain game online daripada menghabiskan waktu untuk belajar secara mandiri.

Dalam suatu relasi, tidak mungkin terdapat pola yang linear karena dalam konteks hubungan antara orang tua dan anak yang memiliki

⁴⁰ Wawancara pribadi dengan Bagas dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 11.00 WIB.

kecanduan pada permainan game online, kontradiksi selalu hadir sebagai dampak dari keberagaman keinginan antara orang tua dan anak.

Hal ini mirip dengan pola komunikasi yang bersifat otoriter, yang ditandai oleh tindakan orang tua yang melarang anak-anak mereka dengan mengorbankan otonomi (kehendak dan kemampuan) anak-anak. Pola komunikasi otoriter ditandai dengan adanya aturan-aturan yang kaku dari orang tua. Selain hanya memberikan larangan, orang tua yang disebutkan dalam informasi di atas tidak memberikan solusi yang dapat membuat anak-anak merasa nyaman di rumah. Dalam pola komunikasi ini, terdapat rendahnya tingkat penerimaan namun tingginya kontrol, kecenderungan untuk memberikan hukuman, gaya komunikasi yang menuntut agar anak-anak melakukan hal-hal tanpa memberikan kesempatan untuk bernegosiasi, serta sikap yang kaku dan keras, yang akhirnya memicu respons emosional dari anak-anak dan menimbulkan penolakan terhadap keinginan orang tua.

Namun, situasinya berbeda dalam keluarga Ibu Lilis (penulis wawancara pada tanggal 22 Juli 2023), yang menjadi narasumber dalam penelitian ini, data lapangan menunjukkan sebagai berikut:

Keluarga Ibu Lilis memiliki pengendalian yang kuat terhadap keinginan dan perilaku anak mereka. Beliau sadar bahwa anak memiliki beragam keinginan yang perlu dipertimbangkan, sehingga keinginannya pun semakin bervariasi dan kadang harus diberikan ruang. Namun, Beliau juga sadar bahwa tidak semua keinginannya perlu dituruti. Sebagai orang tua harus berusaha memberikan solusi saat melarangnya pergi atau bermain game pada waktu-waktu tertentu. Seperti menyarankan untuk memesan makanan cepat saji agar anak tetap tinggal di rumah dan tidak terlalu tergoda untuk terus bermain game. Namun, saat liburan kadang-kadang baru memberinya kesempatan untuk bermain game tersebut."⁴¹

⁴¹ Wawancara pribadi dengan ibu Lilis di kediamannya, hari Jumat 22 Juli 2023, pukul 10.00 WIB

Febby (Penulis wawancara pada tanggal 22 Juli 2023), yang merupakan seorang anak dari Ibu Lilis juga gemar bermain game online menyatakan bahwa:

Tentu saja, tindakan saya belakangan ini telah membuat ibu frustrasi. Saya kerap kali menghabiskan waktu bermain game dan kadang lupa apa yang ibu suruh di rumah. Namun, ibu seringkali memberikan teguran dan nasihat agar saya dapat menata perilaku saya. Ibu menyadari bahwa tahap masa depan saya sedang berlangsung, oleh karena itu, saya perlu mempertimbangkan keputusan-keputusan yang saya buat sekarang dan tidak hanya berfokus pada keinginan pribadi.⁴²

Tentu saja, ini menerangkan bahwa dalam pola ini, orang tua mengarahkan keinginan anak dengan memperhatikan keinginan mereka, namun dengan pendekatan yang penuh kehangatan. Ada aliran komunikasi dua arah antara orang tua dan anak, yang berjalan dengan akal sehat. Ini melibatkan pemberian informasi positif dan negatif, kesediaan untuk mendengarkan keluhan dan perasaan anak, sehingga anak merasa mampu mengkomunikasikan perasaan mereka. Hubungan ini lebih bersifat persahabatan antara orang tua dan anak. Pola komunikasi ini mencakup kombinasi antara kontrol yang kuat dan dorongan yang positif. Signifikansi komunikasi dalam lingkungan keluarga sangat penting, dan salah satu cara terutama untuk membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang berarti adalah melalui komunikasi yang positif dengan orang tua. Keluarga berperan krusial dalam membentuk kepribadian dan perilaku anak, sehingga kecanduan pada permainan game online dapat dihindari agar tidak memberikan dampak negatif pada perkembangan anak.

⁴² Wawancara pribadi dengan Febby dikediamannya, hari Jumat 22 Juli 2023, pukul 11.00 WIB

2. Hidup berhubungan ditandai dengan ada perubahan

Keberadaan relasi dicirikan oleh adanya evolusi, yang mana tingkat kedekatan dalam hubungan tersebut akan mempengaruhi variasi dalam cara berinteraksi secara bersama-sama. Proses atau evolusi suatu hubungan akan mengalami perubahan seiring berlalunya waktu. Hal ini mencerminkan pandangan yang disampaikan oleh Ibu Shirley Dharma, yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, yang mengungkapkan bahwa:

“Saya menyadari bahwa dalam tahap remaja seperti sekarang, banyak perubahan dalam kehidupan dan lingkungan anak. Namun, memang pada masa ini, anak jarang memiliki waktu yang bisa dihabiskan bersama orang tua. Ketika mereka tengah asyik bermain game, mereka sering kali kehilangan kendali terhadap waktu dan juga mengabaikan interaksi keluarga. Akibatnya, jarak antara kita dengan mereka semakin terasa. Saya juga berpendapat bahwa perilaku anak yang seringkali tidak patuh mungkin dipengaruhi oleh kurangnya kedekatan antara saya dan dia. Sehingga, ketika terjadi perselisihan, kebanyakan waktu anak akan merajuk dan saya sendiri memilih untuk diam, karena terkadang saya sendiri juga merasa lelah dengan urusan-urusan saya. Saya ingin membatasi anak di dalam rumah, tetapi saya juga sadar mereka sudah tumbuh besar. Saya berkeinginan untuk menyita ponselnya, tetapi saya mengerti bahwa juga penting untuk tetap menjaga saluran komunikasi dengannya, jadi saya merasa dalam dilema.”⁴³

Kemudian, Ibu Neni, yang juga berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, juga berbicara mengenai hal yang serupa:

“Teknologi memang memiliki dampak besar terhadap perilaku anak saya, mereka cenderung lebih suka menyendiri daripada berkumpul bersama keluarga, karena mereka lebih tertarik bermain game di ponsel atau internet. Terkadang, saya merasa kesulitan untuk mendekati anak-anak, terutama karena ayahnya sangat sibuk dengan pekerjaan dan berbagai aktivitas lainnya. Saya mengakui bahwa anak-anak saya sudah mulai tumbuh dan mengalami perubahan. Oleh karena

⁴³ Wawancara pribadi dengan ibu Shirley Dharmadji dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

itu, saya perlu mencari cara yang tepat untuk mendekati mereka lagi, agar saya dapat memahami bagaimana mereka mengatasi ketergantungan pada permainan game online.”⁴⁴

Di samping itu, menurut pandangan Bagas sebagai salah satu anak yang gemar bermain game online dan juga sebagai sumber informasi dalam penelitian ini, ia berpendapat bahwa:

“Saya sudah beranjak dewasa sekarang, seharusnya orang tua memberi lebih banyak kebebasan kepada saya, karena saya bukanlah anak kecil yang perlu diatur setiap saat. Walaupun begitu, terkadang memang perlu diatur, agar saya tetap pada jalur yang benar. Namun, orang tua juga harus memahami bahwa zaman sekarang telah berubah, sehingga mereka tidak boleh terlalu kaku dalam berbicara dengan anak mengenai hal-hal penting. Meskipun larangan masih bisa diakui, tetapi tidak semuanya yang saya sukai harus dilarang. Hahaha. Terlebih lagi, ini hanya masalah sepele seperti bermain game saja. Tentu saja, ini berbeda jika berkaitan dengan hal-hal besar seperti alkohol, narkoba, atau kegiatan malam.”⁴⁵

Ibu Lilis, yang merupakan salah satu narasumber dalam penelitian ini, menyatakan bahwa:

“Memang seharusnya kita bersedia mencoba untuk memahami keinginan anak dan berupaya mengarahkannya, tetapi tidak perlu dengan tindakan yang tegas. Kita bisa mengubah perilaku yang kurang baik menjadi lebih positif. Pengaruh negatif dari lingkungan dan teknologi memang memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan anak. Terlebih lagi, dengan kesibukan yang kita hadapi di luar rumah seperti pekerjaan dan berbagai aktivitas lainnya. Intinya, bagaimana kita merespons situasi ini sepenuhnya tergantung pada pendekatan yang kita pilih.”⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dijelaskan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kehidupan kita pasti mengalami

⁴⁴ Wawancara pribadi dengan ibu Neni dikediamannya, hari Sabtu 23 Agustus 2023, pukul 13.30 WIB

⁴⁵ Wawancara pribadi dengan Bagas dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 11.00 WIB

⁴⁶ Wawancara pribadi dengan ibu Lilis dikediamannya, hari Jumat 22 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

perubahan dari waktu ke waktu. Hal ini juga berlaku dalam lingkup keluarga, khususnya dalam hubungan antara orang tua dan anak yang memiliki kecanduan pada permainan game online. Perubahan tersebut dapat berasal dari berbagai faktor, termasuk kesibukan orang tua di luar rumah karena pekerjaan atau aktivitas lainnya, serta perkembangan anak yang semakin dewasa yang juga memengaruhi kedekatan dengan orang tua.

Dari data yang telah ditemukan penulis, dapat disimpulkan bahwa asumsi bahwa keberadaan relasi dicirikan oleh perubahan adalah hal yang alami dan pasti terjadi antara orang tua dan anak, terutama seiring berjalannya waktu.

3. Kontradiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan

Asumsi ketiga ini menekankan bahwa konflik atau perbedaan yang muncul antara dua entitas yang bertentangan tidak pernah lenyap dan selalu menjadi faktor penyebab ketegangan. Individu menghadapi ketegangan dan konflik ini dengan berbagai cara, tetapi elemen ini selalu ada dalam konteks hubungan interpersonal. Hubungan antara orang tua dan anak yang kecanduan permainan online seperti selalu memiliki unsur konflik, karena orang tua sering merasa tidak puas dengan keterlibatan anak dalam permainan tersebut, seperti yang diungkapkan oleh Shirley Dharmadji yang mengemukakan bahwa:

"Siapa yang senang melihat anaknya terus-menerus terlibat dalam video game? Lebih baik jika ini terjadi pada waktu luang saja. Ini terjadi sepanjang waktu, anak itu benar-benar kecanduan. Sebagai orang tua, kami berharap anak kami bisa membantu dalam pekerjaan rumah, karena mereka sudah cukup besar untuk menyadari hal tersebut. Jika mereka tidak dapat membantu dengan tugas-tugas rumah, setidaknya mereka bisa mulai merawat diri mereka sendiri, yang akan membantu mereka dalam belajar mandiri di masa depan.

Sebagai orang tua, kita menginginkan anak kita untuk menjadi baik dalam semua aspek kehidupan.”⁴⁷

Kemudian, ibu Nenih, yang juga berperan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini, juga menyatakan hal yang serupa:

“Saya sering memberikan nasihat kepada anak agar tidak terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game. Pertanyaannya, apa manfaat yang didapat dari itu? Dengan waktu dan usahanya, dia dapat membeli barang-barang yang dia butuhkan, seperti mobil. Ini membuat saya merasa kesal. Tetapi jika anak sudah benar-benar menyukainya, tidak ada yang bisa kita lakukan. Meskipun kita melarangnya di depan kita, dia pasti akan bermain lagi di belakang kita, dan sulit bagi kita untuk mengendalikannya. Meskipun ini bukan situasi darurat, namun hal ini perlu segera dihentikan atau dialihkan ke aktivitas positif. Mungkin nanti papanya bisa mencari cara untuk menyelesaikan masalah ini.”⁴⁸

Terlebih lagi, Bagas, salah satu pemain game online yang menjadi sumber informasi dalam penelitian ini, menyatakan bahwa:

“Ya, kadang-kadang saya merasa sangat kesal. Terkadang ibu meminta saya untuk membantu pekerjaan rumah. Saya melihat bahwa kakak juga membantu ibu dengan pekerjaan rumahnya, jadi saya merasa marah ketika saya diminta untuk membantu ibu atau mengantar ibu saat saya sedang asyik bermain game.”⁴⁹

Ibu Lilis, yang berperan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini, menyatakan bahwa:

“Permainan game online kan hanyalah aktivitas singkat yang tidak menghasilkan dampak nyata dalam kehidupan kita. Saya selalu menyampaikan hal ini kepada anak saya. Namun, karena anak saya sudah menyukai bermain game yang sulit untuk dilarang, saya mengizinkannya dengan batasan waktu tertentu. Saya melakukannya

⁴⁷ Wawancara pribadi dengan ibu Shirley Dharmadji dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

⁴⁸ Wawancara pribadi dengan ibu Nenih dikediamannya, hari Sabtu 23 Agustus 2023, pukul 13.30 WIB

⁴⁹ Wawancara pribadi dengan Bagas dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 11.00 WIB

agar kami dapat saling mendapatkan penghargaan satu sama lain dan menghindari konflik yang tidak perlu.”⁵⁰

Berdasarkan deskripsi hasil wawancara di atas, data yang telah diperoleh dan analisis menunjukkan bahwa konflik atau ketegangan dalam hubungan orang tua dan anak adalah suatu hal yang umum. Perbedaan dalam pemikiran antara keduanya menjadi penyebab utama konflik, sehingga tidak mungkin untuk sepenuhnya menghindari konflik tersebut. Yang paling penting adalah kemampuan orang tua dalam mengenali cara mengurangi dan mengatasi konflik serta ketegangan yang mungkin muncul dalam lingkungan keluarga.

4. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam suatu hubungan

Peran komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menangani perbedaan dalam suatu hubungan. Fungsinya adalah untuk mencari solusi dan penyelesaian terhadap masalah yang timbul dalam hubungan antara orang tua dan anak yang kecanduan permainan game online. Kita sering menghadapi ketegangan dalam hubungan antara orang tua dan anak yang kecanduan permainan ini, dan inilah di mana orang tua memainkan peran penting dalam mengelola dan merundingkan perbedaan yang ada dalam lingkungan keluarga, sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu Shirley Dharmadji, yang menjadi sumber informasi dalam penelitian ini.

⁵⁰ Wawancara pribadi dengan ibu Lilis dikediamannya, hari Jumat 22 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

“Anak saya telah mengembangkan minat dalam bermain game, dan tidak peduli seberapa keras kami melarang, dia tidak akan berhenti. Oleh karena itu, saya perlu mencari cara untuk membatasi aktivitas bermain game ini. Saya secara rutin memberikan anak saya tanggung jawab dalam hal pekerjaan rumah, serta mengatur jadwal antar jemputnya dan adik-adiknya. Saya juga sering membawanya ke rumah saudara agar dia memiliki waktu terbatas untuk bermain game. Selain itu, saya kadang-kadang mengingatkan dia untuk mengatur waktu dengan baik, termasuk menjaga kewajiban seperti sholat, dan bermain game hanya pada waktu yang ditentukan. Untuk mendorongnya agar lebih aktif dalam berolahraga, saya juga memberikan uang saku tambahan agar dia dapat membeli peralatan olahraganya sendiri dan membatasi waktu bermain game.”⁵¹

Kemudian, ibu Nenih, yang juga berperan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini, menyatakan hal serupa:

“Saya menyadari bahwa anak yang sudah terbiasa bermain game tidak dapat dihentikan secara tiba-tiba. Sebaliknya, kami memberikan Arah dengan memberikan opsi. Dia diizinkan bermain game selama beberapa jam, dengan syarat dia juga harus melibatkan diri dalam pembelajaran, menjalankan kewajiban seperti sholat pada waktunya, dan berpartisipasi dalam waktu makan bersama keluarga. Ini adalah cara saya mengatur waktu bagi anak untuk bermain game, dengan tujuan agar dia dapat memiliki keseimbangan yang baik dalam aktivitasnya.”⁵²

Terlebih lagi, Bagas, yang merupakan salah satu penggemar game online yang berperan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini, menyatakan pendapat yang sejalan dengan itu:

“Ya, yang sering saya katakan adalah tentang membatasi waktu bermain game, jangan terlalu lama. Saya juga diingatkan untuk selalu menjalankan sholat dan mengantarkan adik-adik ke tempat saudara. Terkadang, saya merasa malas melakukannya, tetapi saya melihat ini

⁵¹ Wawancara pribadi dengan ibu Shirley Dharmadji dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

⁵² Wawancara pribadi dengan ibu Nenih dikediamannya, hari Sabtu 23 Agustus 2023, pukul 13.30 WIB

sebagai alternatif yang lebih baik daripada tidak mendapatkan uang untuk pulsa atau bermain game.”⁵³

Ibu Lilis, yang berperan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini, menyampaikan bahwa:

“Saya tidak melibatkan banyak metode dalam menghadapi anak yang kecanduan bermain game. Saya hanya mengikuti apa yang diinginkan anak, dan kemudian membatasi waktu bermainnya. Ini adalah pendekatan yang sederhana, yang memungkinkan kita semua mendapatkan solusi yang menguntungkan.”⁵⁴

Berdasarkan beberapa pemahaman sebelumnya, penulis mengumpulkan data yang menunjukkan bahwa komunikasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengatasi masalah intensif ini. Komunikasi dilakukan melalui berbagai cara. Orang tua perlu berkomunikasi dengan anak remaja mereka tentang risiko bermain game secara berlebihan, dan memberikan penjelasan yang tepat sehingga anak dapat memahami dan menerima informasi ini dengan baik dalam kehidupan mereka. Komunikasi yang efektif dan lancar diharapkan dapat membantu mengatasi perilaku yang tidak diinginkan, seperti Kecanduan bermain game, di kalangan remaja. Dalam menanamkan pendidikan ini, kita dapat menerapkannya secara fleksibel, yang berarti kita harus memilih pola komunikasi yang sesuai untuk memastikan bahwa remaja memahami pesan yang disampaikan dan tidak memiliki persepsi yang salah tentang bahayanya bermain game secara berlebihan. Pola komunikasi ini bertujuan untuk mengurangi hasrat bermain game secara berkelanjutan. Komunikasi melalui dialog antara orang tua dan anak dalam hubungan dapat membangun rasa persatuan dan kesatuan. Dengan berkomunikasi, kita

⁵³ Wawancara pribadi dengan Bagas dikediamannya, hari kamis 21 agustus 2023, pukul 11.00 WIB

⁵⁴ Wawancara pribadi dengan ibu Lilis dikediamannya, hari Jumat 22 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

dapat mencari solusi dan menyelesaikan masalah. Peran orang tua sangat penting dalam mengelola serta merundingkan konflik yang timbul dalam hubungan antara orang tua dan anak yang kecanduan permainan game online.

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan oleh penulis, maka komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi dan menyelesaikan konflik dalam suatu hubungan. Komunikasi yang dilakukan orang tua terhadap anak yang kecanduan bermain game online baik melalui kata-kata maupun ekspresi nonverbal, merupakan salah satu aspek yang krusial dalam proses pendidikan anak. Selain itu, komunikasi juga berfungsi sebagai sumber rangsangan untuk membentuk kepribadian anak. Ketika komunikasi antara orang tua dan anak yang sudah kecanduan bermain game online berjalan lancar, kedua belahan pihak dapat saling berbagi informasi, perasaan, dan pendapat, sehingga keinginan dan kebutuhan masing-masing dapat tercapai, dan konflik dapat diminimalkan.

C. Komunikasi Dialektika dalam Hubungan Internal Antara Orang Tua dan Anak Melarang Menggunakan Game Online

Untuk mengeksplorasi bagaimana komunikasi beroperasi dalam konteks hubungan internal antara orang tua dan anak di dalam lingkungan keluarga, penelitian ini merujuk pada bab 2 yang mengadopsi teori relational dialektik yang dikembangkan oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery. Teori ini mengidentifikasi tiga aspek dialektika yang hadir dalam hubungan internal, yakni Keterkaitan dan Perpisahan, Kepastian dan Ketidakpastian, serta Keterbukaan dan Ketertutupan. Ketiga aspek ini memungkinkan peneliti untuk memahami dinamika ketegangan yang muncul di dalam hubungan keluarga.

1. Connectedness and Separateness (Keterkaitan dan Perpisahan)

Baxter dan Montgomery memandang konflik antara Keterkaitan dan Perpisahan sebagai elemen kunci dalam semua jenis hubungan. Menurut pandangan mereka, jika salah satu aspek antara "aku" dan "kita" tersebut mendominasi yang lainnya, maka hubungan tersebut akan terancam. Bagi mereka, keinginan hubungan hanya mungkin terjadi jika individu atau kelompok yang terlibat dalam hubungan itu bersedia untuk menyumbangkan sebagian dari otonomi atau dominasi pribadi mereka demi kepentingan yang lebih besar. Terlalu banyak kontradiksi antara prinsip-prinsip ini dapat menimbulkan konflik dalam hubungan antara orang tua dan anak.

Keterkaitan dan perpisahan adalah dinamika yang sering muncul dalam kehidupan. Beberapa orang dapat mempertahankan identitas pribadi mereka dengan baik ketika mereka bersedia mengorbankan sebagian urusan pribadi demi hubungan mereka. Namun, jika perbedaan dalam prinsip-prinsip dasar hubungan ini menjadi terlalu mencolok, dapat mengancam eksistensi hubungan itu sendiri karena salah satu pihak bisa merasa kehilangan jati dirinya. Perpisahan dalam konteks ini tidak berarti berpisah fisik, melainkan lebih berkaitan dengan perbedaan keinginan dan pemahaman akan hak-hak individu masing-masing.

Dalam lingkungan keluarga, konflik akhirnya muncul, termasuk dalam situasi di mana orang tua berhadapan dengan anak-anak yang kecanduan game online. Konflik ini disebabkan oleh persepsi masing-masing individu terhadap hak-hak individu mereka. Berdasarkan hasil wawancara penelitian yang dilakukan, terungkap bagaimana hubungan antara orang tua Shirley Dharmadji dan putranya Bagas, yang mengalami kecanduan game online, dapat digambarkan sebagai berikut:

"Hubungan saya dengan anak saya telah mengalami ketegangan dan menjadi kurang dekat sejak adanya konflik yang terkait dengan permainan game online. Saat ini, anak saya mulai membatasi interaksinya dengan saya."⁵⁵

Selanjutnya ibu Nenih yang berperan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini juga menyampaikan hal serupa:

"Jarak antara kami tidak terlalu besar, masih ada waktu-waktu ketika kami bisa beraktivitas bersama sebagai keluarga. Ini juga dapat memperkuat hubungan kami. Namun, terkadang ada saat-saat di mana dia memilih untuk bermain game pada waktu yang kurang tepat."⁵⁶

Situasi ini berbeda di keluarga ibu Lilis, yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, sebagaimana yang ia ungkapkan:

"Tentu, pentingnya menjaga keterhubungan antara anggota keluarga sangatlah besar. Oleh karena itu, sangat disarankan agar anak-anak tidak menghabiskan waktu mereka dengan aktivitas yang tidak produktif, yang dapat merenggangkan hubungan antara mereka. menyarankan adik dan kakak bisa saling memahami kegiatan masing-masing, sehingga mereka dapat menghabiskan waktu bersama dengan lebih baik."⁵⁷

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa dalam sebuah hubungan, terdapat kebutuhan akan keseimbangan antara keinginan untuk berinteraksi dan keinginan untuk memiliki ruang pribadi yang terpisah. Setiap individu dalam hubungan memerlukan waktu dan ruang untuk diri sendiri, namun pada saat yang sama juga merasa dorongan dan keinginan untuk berbagi waktu bersama.

Dalam studi ini, orang tua dan anak-anak mengakui bahwa mereka secara terus-menerus membangun dan menjaga ikatan dalam hubungan

⁵⁵ Wawancara pribadi dengan ibu Shirley Dharmadji dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

⁵⁶ Wawancara pribadi dengan ibu Nenih dikediamannya, hari Sabtu 23 Agustus 2023, pukul 13.30 WIB

⁵⁷ Wawancara pribadi dengan ibu Lilis dikediamannya, hari Jumat 22 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

keluarga mereka. Hampir semua kegiatan sehari-hari mereka lakukan bersama, seperti bermain, belajar, dan menonton televisi. Mereka menghindari berusaha merasakan perpisahan dalam hubungan antara orang tua dan anak, dengan orang tua merasa perlu untuk tetap dekat dengan anak-anak mereka dan mengawasi aktivitas mereka, termasuk ketika mereka bermain game online.

2. Certainty and Uncertainty (Kepastian dan Ketidakpastian)

Certainty and Uncertainty dalam suatu hubungan dapat diidentifikasi melalui adanya aktivitas yang terencana dan dapat diprediksi, serta adanya aktivitas yang bersifat tidak terduga atau spontan. Dalam konteks ini, mengacu pada konflik yang muncul antara keinginan untuk menjaga stabilitas dan kenyamanan, serta keinginan untuk menghadapi perubahan dan kegembiraan. Dalam penelitian ini, orang tua dan anak jarang melakukan perubahan dalam upaya mempertahankan kesinambungan dalam hubungan mereka. Aktivitas mereka cenderung tetap konsisten dan meminimalkan perubahan.

Ibu Shirley Dharmadji, yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, menyampaikan bahwa:

“Kami tidak menentukan kegiatan tertentu sebagai waktu spesial bagi keluarga kami, selama anak kami tidak melakukan hal-hal yang aneh dan masih bersedia membantu kami di rumah, dia memiliki waktu untuk bermain game sebentar tidak masalah.”⁵⁸

Lebih lanjut, Ibu Neni, yang juga berperan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini, mengungkapkan hal serupa:

“Kami dan keluarga kami tidak memiliki waktu khusus yang harus diikuti oleh anak-anak saya dan adik-adik mereka. Pola interaksi antara anak-anak dan orang tua kami berjalan dengan baik. Kami berbicara

⁵⁸ Wawancara pribadi dengan ibu Shirley Dharmadji dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

tentang apa yang kami inginkan dan kami memberikan kesempatan kepada anak-anak kami untuk mengungkapkan keinginan mereka.”⁵⁹

Ibu Lilis, yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, menyatakan bahwa:

“Terkadang, diperlukan waktu yang khusus untuk keluarga dan anak-anak kami, meskipun waktunya terbatas. Inilah mengapa komunikasi menjadi sangat penting, karena saat berkumpul bersama, seringkali terjadi proses saling berbicara yang memungkinkan terbukanya percakapan di antara kami.”⁶⁰

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, independensi, privasi, dan spontanitas tidak dapat sepenuhnya terjalin dalam hubungan antara orang tua dan anak. Mengingat bahwa anak-anak masih memerlukan pengawasan dan perhatian orang tua, maka perlu diciptakan hubungan yang terbuka dan terencana antara keduanya. Akan tetapi, diakui bahwa independensi, privasi, dan spontanitas masih memiliki nilai penting dalam hubungan ini, terutama dalam hal-hal yang bersifat kecil dan tidak terlalu esensial dalam lingkup hubungan keluarga. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan dalam aktivitas yang sudah terencana dan yang bersifat tak terduga atau spontan dalam hubungan. Jika segala sesuatu dalam hubungan dapat diprediksi dengan pasti, maka hubungan tersebut akan kehilangan daya tariknya. Di sisi lain.

3. Openness and Closedness (Keterbukaan dan Ketertutupan)

Keterbukaan dan ketertutupan dalam hubungan antara orang tua dan anak memiliki dampak yang signifikan pada dinamika hubungan mereka. Oleh karena itu, penting bahwa keduanya menjaga keseimbangan antara keterbukaan dan privasi guna mencegah konflik

⁵⁹ Wawancara pribadi dengan ibu Neni di kediamannya, hari Sabtu 23 Agustus 2023, pukul 13.30 WIB

⁶⁰ Wawancara pribadi dengan ibu Lilis di kediamannya, hari Jumat 22 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

dan menjaga keamanan dalam berkomunikasi. Masalah ini seharusnya dapat dihindari jika orang tua dan anak dapat berkomunikasi secara efektif, memahami posisi masing-masing, dan saling menjaga keterbukaan dengan bijak.

Salah satu contoh yang dapat diambil adalah situasi tegang dalam lingkungan keluarga, khususnya antara orang tua dan anak yang memiliki kecanduan pada game online. Dalam proses komunikasi di dalam keluarga, seringkali muncul berbagai masalah yang timbul karena adanya perbedaan pendapat atau konflik, karena hubungan interpersonal memiliki kemungkinan perubahan yang tidak dapat diprediksi. Beberapa ketegangan bisa berasal dari perasaan yang muncul antara orang tua dan anak mereka. Namun, jika kedua belah pihak dapat mengelolanya dengan baik, maka ketegangan tersebut akan hilang dengan sendirinya.

Ibu Shirley Dharmadji, yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, menyatakan bahwa:

“Saya ingin agar anak saya menjadi lebih terbuka terhadap berbagai hal, bukan hanya merasa kesal ketika kami mengatur agar dia tidak bermain game terus-terusan. Kami berusaha mendekati anak kami, tetapi masalahnya akhirnya terkait dengan keterbatasan waktu.”⁶¹

Kemudian, Ibu Neni, yang juga berperan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini, mengungkapkan pandangan yang serupa:

“Anak-anak dan orang tua terkadang bisa memiliki sikap yang cenderung tertutup terhadap beberapa hal. Namun, dalam hal bermain game, penting bagi anak untuk diajarkan mengenai pentingnya keterbukaan, pemahaman mengenai tujuan bermain game,

⁶¹ Wawancara pribadi dengan ibu Shirley Dharmadji dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

pengendalian waktu bermain, serta keterbukaan untuk menghentikan permainan pada waktu yang telah ditentukan.”⁶²

Ibu Lilis, yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, menyatakan bahwa:

“Kami benar-benar memprioritaskan pendekatan terbuka dalam menangani masalah bermain game ini. Kami berbicara tentang keinginan kami dan mendengarkan keinginan anak, mencari waktu yang sesuai, dan memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain game. Kami juga menyadari bahwa bermain game terkadang dapat merangsang kreativitas anak, asalkan tidak berlangsung secara berkelanjutan.”⁶³

Mengacu pada wawancara yang telah dijelaskan sebelumnya, perbedaan dalam tingkat keterbukaan dan tertutup dalam hubungan menjadi hal yang signifikan. Ini mencerminkan dorongan untuk menghadapi konflik atau menjaga rahasia di antara mereka. Dalam konteks ini, dilema yang muncul terkait dengan dua aspek utama: pertama, kebutuhan akan keterbukaan dan kerentanan, dan kedua, strategi untuk melindungi diri sendiri dalam berkomunikasi.

Dalam penelitian ini, analisis hasil data komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online menunjukkan bahwa anak-anak cenderung terkesan tertutup. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bagas, salah satu anak yang gemar bermain game online yang berperan sebagai narasumber dalam penelitian ini, yang menyatakan bahwa:

⁶² Wawancara pribadi dengan ibu Nenih dikediamannya, hari Sabtu 23 Agustus 2023, pukul 13.30 WIB

⁶³ Wawancara pribadi dengan ibu Lilis dikediamannya, hari Jumat 22 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB

"Saya cenderung kurang terbuka dengan orang tua saya, dan saya merasa lebih nyaman berbicara terbuka dengan teman-teman atau sahabat-sahabat saya dibandingkan dengan orang tua saya."⁶⁴

Oleh karena itu, disarankan agar anak-anak mulai dari usia dini mengajar untuk berbicara tentang berbagai hal yang alami di luar rumah, baik melalui inisiatif orang tua dengan mengajukan pertanyaan atau melalui anak yang dengan sadar mengungkapkannya. Terkadang, anak-anak cenderung tertutup tentang pengalaman mereka dan tidak selalu berbagi pemikiran mereka. Namun, orang tua sering merasa perlu untuk mengawasi perkembangan anak-anak mereka, sehingga mereka mencari cara untuk mendorong anak-anak mereka untuk berbicara tentang apa yang mereka pikirkan.

Dalam penelitian ini, orang tua selalu mengajukan pertanyaan mengenai minat anak dalam bermain game online, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut mengenai mengapa anak tersebut menjadi Kecanduan dengan game online. Dalam lingkungan keluarga, pentingnya keterbukaan dianggap sebagai prasyarat penting untuk menciptakan gambaran sebuah keluarga yang harmonis.

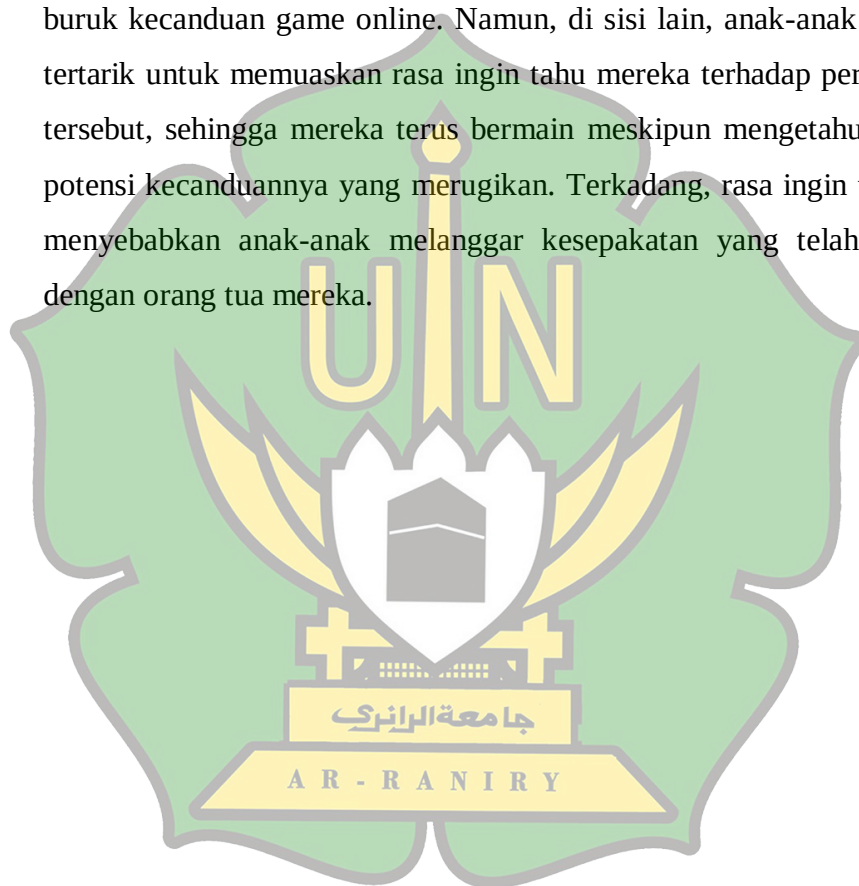
Dalam penelitian ini, peneliti mengamati bahwa game online memiliki daya tarik yang kuat yang menyebabkan anak-anak bermain dalam waktu yang sangat lama. Ini terlihat dari alokasi waktu dan aktivitas harian anak-anak, di mana bermain game online menghabiskan sebagian besar waktu dan aktivitas mereka dibandingkan dengan kegiatan lain.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, terdapat tingkat kedekatan yang signifikan dalam hubungan antara orang tua dan anak. Hubungan tersebut ditandai

⁶⁴ Wawancara pribadi dengan Bagas dikediamannya, hari Kamis 21 Agustus 2023, pukul 11.00 wib

dengan adanya perasaan ketergantungan satu sama lain. Namun, dalam kedekatan ini, orang tua dan anak memiliki pengalaman, motivasi, serta kepribadian yang beragam, yang memengaruhi cara mereka memandang berbagai aspek dalam kehidupan. Perbedaan pandangan ini sering menjadi penyebab utama konflik antara orang tua dan anak.

Orang tua berupaya untuk menjaga anak-anak mereka dari dampak buruk kecanduan game online. Namun, di sisi lain, anak-anak merasa tertarik untuk memuaskan rasa ingin tahu mereka terhadap permainan tersebut, sehingga mereka terus bermain meskipun mengetahui risiko potensi kecanduannya yang merugikan. Terkadang, rasa ingin tahu ini menyebabkan anak-anak melanggar kesepakatan yang telah dibuat dengan orang tua mereka.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Orang tua berusaha untuk melindungi anak-anak mereka dari efek negatif yang dapat timbul akibat kecanduan game online. Namun, di sisi lain, anak-anak merasa tertarik untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka terhadap permainan tersebut, sehingga mereka terus bermain meskipun menyadari potensi risiko dari kecanduan yang dapat merugikan mereka. Terkadang, dorongan untuk memuaskan rasa ingin tahu ini menyebabkan anak-anak melanggar kesepakatan yang telah dibuat dengan orang tua mereka.

Temuan dari penelitian ini menggambarkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, terdapat tingkat kedekatan yang signifikan antara orang tua dan anak. Hubungan tersebut menciptakan perasaan ketergantungan satu sama lain, tetapi dalam kedekatan tersebut, perbedaan pengalaman, motivasi, dan kepribadian antara orang tua dan anak dapat mempengaruhi cara mereka memahami situasi. Divergensi dalam pemahaman ini akhirnya memicu konflik antara keduanya. Untuk mengatasi perbedaan pemahaman ini, orang tua menggunakan komunikasi dialogis. Pendekatan dialog ini bertujuan untuk membantu orang tua dan anak mencapai pemahaman bersama serta menciptakan kesepakatan yang saling menguntungkan. Proses ini menuntut keterbukaan, kejujuran, dan kesiapan untuk menerima pandangan yang mungkin menyenangkan atau bahkan tidak menyenangkan. Secara rinci kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online mencerminkan berbagai pola dan jenis interaksi yang menunjukkan tingkat keterkaitan orang tua dalam upaya mempertahankan hubungan interpersonal di dalam lingkungan

keluarga. Dalam konteks ini, penting untuk terus membangun dan merawat keterkaitan ini. Selain itu, kepentingan pada kemandirian, privasi, dan spontanitas dalam hubungan orang tua dan anak harus disesuaikan dengan usia anak yang masih memerlukan pengawasan serta perhatian dari orang tua. Oleh karena itu, diharapkan terciptanya hubungan yang terbuka dan direncanakan antara keduanya. Namun, dalam kasus komunikasi dengan salah satu anak yang kecanduan game online tampaknya ada kecenderungan anak untuk diam-diam. Inilah sebabnya mengapa orang tua sering bertanya tentang keterlibatan anak dalam bermain game online tersebut, berusaha mendorong anak untuk menjelaskan alasan mengapa mereka menjadi kecanduan. Segala upaya ini terkait dengan proses komunikasi dalam keluarga, di mana keterbukaan dianggap sebagai pembuka utama untuk menciptakan gambaran keluarga yang harmonis.

2. Komunikasi dalam hubungan antara orang tua dan anak yang kecanduan game online melibatkan pendekatan yang fokus pada upaya untuk memahami perasaan dan pikiran anak. Dalam kehidupan sehari-hari, hubungan antara orang tua dan anak ditandai oleh perasaan saling ketergantungan. Meskipun ada kedekatan ini, keduanya memiliki pengalaman, motivasi, dan kepribadian yang berbeda, yang dapat mempengaruhi cara mereka memahami berbagai situasi. Perbedaan pandangan ini sering kali menjadi penyebab konflik antara orang tua dan anak. Orang tua berusaha untuk melindungi anak-anak mereka dari dampak negatif yang mungkin timbul akibat kecanduan game online. Namun di sisi lain, anak-anak merasa tertarik untuk memuaskan rasa ingin tahu mereka terhadap permainan tersebut, sehingga mereka terus bermain meskipun mereka sadar akan potensi risiko kecanduan yang merugikan. Terkadang, dorongan untuk memuaskan rasa ingin tahu ini membuat kesepakatan anak-anak yang telah dibuat dengan orang tua mereka.

B. Saran

Untuk memberikan kontribusi pada pengembangan dan perbaikan pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kecanduan game online peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi orang tua yang memiliki anak yang Kecanduan game online disarankan agar mereka meningkatkan kualitas pendekatan dan kemampuan komunikasi kepada anak-anak mereka. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih efisien dalam menafsirkan dan menerima informasi yang disampaikan oleh orang tua mengenai bahaya dari kecanduan bermain game.
2. Seorang ayah seharusnya berperan aktif dalam memberikan arahan dan pemahaman yang mendalam, sehingga dapat tercipta keseimbangan dalam pola pengasuhan dengan pendekatan komunikasi interpersonal.
3. Orang tua perlu menyadari tanggung jawab mereka dalam mendukung hubungan internal dengan anak, sesuai dengan konsep penerapan dialektika relasional. Dalam konteks ini, penting untuk memahami dan meningkatkan unsur-unsur *connectedness* (keterhubungan) dan *openness* (keterbukaan).
4. Orang tua juga sebaiknya menawarkan solusi yang sesuai dan alternatif kepada anak-anak mereka, sehingga anak-anak tidak menjadi Kecanduan dengan permainan.
5. Orang tua sebaiknya memperoleh pengetahuan tambahan tentang cara mengawasi aktivitas bermain game online anak-anak mereka. Hal ini akan membantu orang tua memiliki strategi yang lebih baik dalam memahami serta menangani masalah yang mungkin timbul akibat Kecanduan game online anak-anak mereka di masa mendatang.
6. Anak-anak sebaiknya juga mengisi waktu mereka dengan kegiatan yang lebih positif dan bermanfaat, seperti berpartisipasi dalam kegiatan sekolah atau bergabung dengan organisasi karang taruna di lingkungan rumah dan pengajian di Mesjid. Dengan cara ini, mereka

dapat menggunakan waktu mereka dengan lebih produktif daripada hanya bermain game online untuk berjam-jam.

Oleh karena itu, peneliti juga menyarankan kepada peneliti di masa mendatang untuk menerapkan teori yang sama. Hal ini akan meningkatkan validitas teori secara keseluruhan dan bahkan mungkin mengungkapkan adanya tekanan-tekanan lain yang saling bertentangan dalam hubungan antara orang tua dan anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Lensa Techno,Wiwit Siswoutomo, Membuat Game Online dan HP Hari Ini Juga, (Jakarta: PT Elex Komputindo, 2010)
- On.ong Uchjana Effendi, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2004).
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Blai Pustaka, 1990).
- M. Ngalim Purwanto, Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).
- M. Nasir Djamil, *Anak Bukan Untuk Dihukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013).
- Fajar, Marhaeni, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*. (Yogyakarta: Graha Ilmu,2008)
- Wiryanto. Pengantar Ilmu Komunikasi. (Jakarta : PT. Gramedia Widasarana Indonesia 2004)
- Ahmad, Syarwani & Harapan, Edi. . *Komunikasi Antarpribadi*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada 2014)
- Charles R. Berger, Michael E. Roloff, dan David R. Roskos-Ewoldsen, Op. cit. Amran, Y. S Chaniago, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997)
- Ricard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori komunikasi Analisis dan Aplikasi*, terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta : Salemba Humanika, 2009)
- Stephen W.Littlejohn & Karen A.Foss, *Teori Komunikasi Theories of human Communications*, Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan, (Jakarta:Salemba Humanika,2011)
- Ricard West & Lynn Turner, *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer, (Jakarta : Salemba Humanika,2009),
- Moh. Kasiram , *Metode Penelitian Kuaitatif-Kuantitatif*, (Malang: Uin Malikapress,2010)
- M.Djunaidi & Fauzan Almanshur , *Metode Penelitian Kualitatif* ,(Jogjakarta: PT .Rineka Putra Cipta ,2002)
- Lexy J Moloeng. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Remaja Rosdakarya,2002).
- Stephen W.Littlejohn & Karen A.Foss, *Teori Komunikasi Theories of human Communications*, Terjemahan Muhammad Yusuf Hamdan, (Jakarta:Salemba Humanika, 2011)
- Muhamad Yahya, *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan-Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 2013
- Rika A.A, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*, E-Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 4 Nomor (3), (2016)
- Sumangkut, F. C., & Londa, J. W. (2022). *Komunikasi InterpersonL Orang Tua Dengan Anak Kecanduan Game Online di Todei Raya Kecamatan Motoling Barat*. ACTA DIURNA KOMUNIKASI,

- Abubakar, Fauzi. 2015. "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Antara Dosen dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa". Jurnal Pekommas. Vol 18 No. 1.
- Hendri Gunawan, *Jenis Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Perokok Aktif Di Desa Jembangan Kecamatan Loa kulu Kabupaten Kutai Kartanegara*, Volume 1, eJournal Ilmu Komunikasi, 2013.
- M.Nasir Budiman ,dkk, *Panduan Karya Tulis Ilmiah, (Skripsi,Tesis,Disetasi)*, (Banda Aceh :Ar-araniry Press,2004)
- Dedi Supriadi, *Ushul Fiqh Perbandingan*, Cet. I, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014)
- Departemen Agama Republik Indonesia diterj. Yayasan Penyelenggara Penerjemah alQuran, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Karya Insan Indonesia, 2004).
- Departemen Agama RI, *Al-Fattah (Al-Quran dan Terjemahannya)*, Cipta Mikraj Khazanah, (Bandung: 2011).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tejemahnya al-Hikmah*, (Bandung: Diponegoro, 2004).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya al-Hikmah* (Bandung: Diponegoro 2014).
- Indonesia, Departemen Agama Republik. "Al-Qur'an dan terjemahan HR. Bukhari no. 6412 dari Ibnu 'Abbas." (2010)

DOCUMEN

- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: BalaiPustaka , 2005), cet. ke -3
- Wawancara pribadi dengan ibu Shirley Dharmadji dikediamannya, hari Senin 21Agustus 2023, pukul 10.00 WIB
- Wawancara pribadi dengan Bagas dikediamannya, hari Senin 21 Agustus 2023, pukul 11.00 WIB
- Wawancara pribadi dengan ibi Lilis dikediamannya, hari Selasa 22 Agustus 2023, pukul 10.00 WIB
- Wawancara pribadi dengan Febby dikediamannya, hari Selasa 22 Agustus 2023, pukul 11.00 WIB
- Wawancara pribadi dengan ibu Nenih dikediamannya, hari Rabu 23 agustus 2023, pukul 13.30 WIB
- Wawancara pribadi dengan Ine dikediamannya, Rabu 23 Agustus 2023,pukul 14.30 WIB

LAMPIRAN

Lampiran 1: SK SKRIPSI

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.1214/Un.08/FDK/KP.00.4/05/2023
Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

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: 025.04.2.423925/2023, Tanggal 30 November 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr.: 1) Dr. A. Rani, M. Si. PEMBIMBING UTAMA (Subtansi Penelitian)
2) Dr. Ade Irma, B. H.Sc., M. A. PEMBIMBING KEDUA (Teknik Penulisan)

Untuk membimbing KKK Skripsi:
Nama : Rezi Hamrizal
NIM/Jurusan : 1890401049/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : *Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game Online di Gampong Padang Sikabu*

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 2023;
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 : 9 Mei 2023 M
19 Syawal 1444 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,


Kusmawati Hatta

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 Mei 2024

Lampiran 2: SURAT PENELITIAN



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

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.2573/Un.08/FDK-I/PP.00.9/09/2023
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Desa
2. Orang tua
3. Anak

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **REZI HAMRIZAL / 180401049**
Semester/Jurusan : / **Komunikasi dan Penyiaran Islam**
Alamat sekarang : **Lamdingin**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak Dalam Melarang Penggunaan Game Online di Gampong Padang Sikabu**

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

Banda Aceh, 25 September 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 Desember
2023

Dr. Mahmuddin, M.Si.

Lampiran 3: SURAT BALASAN PENELITI



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BARAT DAYA
KECAMATAN KUALABATEE
GAMPONG PADANG SIKABU**

Jalan Nasional Blangpidie-Meulaboh Kuala Batee Kode Pos 23766, Abdya

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 326 / PS / 05 / ABD / 2023

Keuchik Gampong Padang Sikabu Kecamatan Kuala Batee Kabupaten Aceh Barat Daya Provinsi Aceh, Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **REZI HAMRIZAL**
NIM : 180401049
Fakultas/Jurusan : Dakwah/Komunikasi dan Penyiaran Islam

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan penelitian ilmiah dan pengumpulan data di Gampong Padang Sikabu Kecamatan Kuala Batee Kabupaten Aceh Barat Daya Provinsi Aceh pada tanggal 21 Juli 2023, sebagai bahan dalam penyelesaian Skripsi yang berjudul “ **Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dan Anak dalam Melarang Penggunaan Game Online di Gampong Padang Sikabu**”.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Dikeluarkan di : Padang Sikabu
Pada tanggal : 07 Oktober 2023

Keuchik Gampong Padang Sikabu,


M. ALI

Lampiran 4: DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 2.1 Observasi Dikantor Geucik Padang Sikabu



**Gambar 2.2 Wawancara Denga Ibu Nenih dan Ine anaknya Serta
Observasi Dikantor Geucik Padang Sikabu**



Gambar 2.3 Wawancara Dengan Ibu Shirley dan Bagas Anaknya



Gambar 2.4 Wawancara dengan Ibu Lilis dan Rafi Anaknya



Gambar 2.5 Observasi anak-anak bermain game di rumah Bagas



Gambar 2.6 Observasi anak-anak bermain game di warung kopi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama Lengkap : Rezi Hamrizal
Tempat / Tgl. Lahir : Padang Sikabu /22 September 2000
Kecamatan Kuala Batee, Kabupaten/Kota Aceh Barat Daya
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
NIM / Prodi : 180401049 / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Desa Padang Sikabu
Kecamatan : Kuala Batee
Kabupaten : Aceh Barat Daya
Propinsi : Aceh
Email : www.rezi.hamrizal15@gmail.com

Riwayat Pendidikan

MI/SD/Sederajat : SDN 2 Kuala Batee Tahun Lulus 2012
MTs/SMP/Sederajat : MTsN 3 Aceh Barat Daya Tahun Lulus 2015
MA/SMA/Sederajat : SMA N 4 Aceh Barat Daya Tahun Lulus 2018
Diploma Tahun Lulus

Orang Tua/Wali

Nama ayah : Ilhamdanil
Nama Ibu : Eri Kusrida
Pekerjaan Orang Tua : Sopir
Alamat Orang Tua : Gampong Padang Sikabu
Kecamatan : Kuala Batee
Kabupaten : Aceh Barat Daya
Propinsi : Aceh

Banda Aceh, 22 Desember 2023 Peneliti,

(Rezi Hamrizal)