

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi telah banyak membawa perubahan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Teknologi yang berkembang tersebut memberikan kontribusi dalam pola berpikir, perilaku maupun tindakan. Salah satu yang menonjol dari perkembangan tersebut adalah munculnya media online yang setiap saat dapat diakses oleh semua golongan umur, pendidikan dan latar belakang sosial yang berbeda-beda. Konten-konten yang ditampilkan dalam media online, bukan hanya berita atau informasi, namun juga beragam hal lainnya yang menambah pengetahuan dan juga hiburan. Salah satu konten yang ditampilkan dalam media online adalah game online. Game online merupakan sebuah permainan atau game yang mana dapat dimainkan oleh siapa saja. dengan menggunakan internet yang para pemainnya akan saling terhubung dalam satu jaringan. Dalam game online setiap pemain tentunya dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi secara virtual dan mereka dapat saling berkomunikasi dengan pemain lainnya pada satu server jaringan tertentu walau para pemain berada pada wilayah yang berbeda sekalipun.

Dalam game online, terdapat berbagai jenis permainan yang sangat menarik untuk dimainkan, diantaranya perang, petualangan, olahraga, puzzle, dan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dari berbagai jenis game tersebut, game dengan genre MOBA yang paling populer saat ini. Permainan ini merupakan game yang favorit dan sering dimainkan oleh gamer dari berbagai kalangan usia. Dalam permainan para gamer harus bermain secara kelompok atau tim. Oleh karenanya dibutuhkan kerja sama dan saling pengertian antara anggota tim agar bisa memenangkan permainan ini. Tim ini tidak harus saling mengenal satu sama lain, dan biasanya satu tim terdiri lima orang. Yang membuat permainan menjadi lebih menarik dan digemari, karena karakter-karakter yang ditampilkan sebagai pahlawan adalah karakter yang telah dikenal dan menjadi favorit para gamer. Diantaranya Gatot Kaca, Nyi Roro Kidul, Sun Gok Kong, Akai dan karakter lainnya yang sering muncul dalam iklan maupun dalam film-film animasi lainnya. Teknik

Permainan dalam mobile legend yaitu dengan cara menggunakan hero yang diandalkan dengan baik, kemudian meningkatkan level hero sesegera mungkin agar mendapatkan rank terbaik pada permainan mobile legend. Kemudian hal yang membuat para gamer kecanduan pada game ini karena apabila mereka memenangkan permainan ini maka mereka akan memperoleh level atau rank yang lebih baik.

Game online ini mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan bermain sampai ber jam-jam dan melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Sebagian besar game online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial dan psikis. Sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain game online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang, secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan dan melupakan hal- hal yang lainnya.

Dikarenakan fenomena kecanduan game online ini semakin banyak, menyebabkan proses komunikasi antara keluarga dalam hal ini orang tua dengan anak, antara abang dengan adik, antara tetangga dan lainnya semakin jarang terjadi bahkan cenderung tidak terjadi khususnya para di kalangan remaja yang masih berusia antara 13 tahun sampai 21 tahun. Kenyataan ini menyebabkan banyak diantara mereka kehilangan jati diri dan kehilangan pegangan hidup. Melihat dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online pada anak, tentunya diperlukan jalan keluar untuk mengurangi bahkan menanggulangi dampak negatif tersebut. Orang tua sebagai orang paling dekat dan tahu betul karakter anak-anaknya, perlu memberi perhatian dan menjalin komunikasi dengan anak-anaknya. Hal ini bertujuan agar terjalin interaksi dan saling memahami antara satu dengan yang lainnya. Untuk mewujudkan hal tersebut, dibutuhkan strategi agar jalinan hubungan maupun komunikasi antara orang tua dengan anak dapat berjalan baik. Strategi komunikasi yang dapat dilakukan oleh orang tua diantaranya dengan cara persuasif, mengontrol juga permissive. Persuasif dalam konteks ini orang tua menjalin komunikasi dengan cara lemah lembut serta memberi pengertian kepada anak tentang dampak dari setiap perilaku, baik dampak positif maupun negative. Dengan memberi penjelasan tentang dampak tersebut si anak akan dapat memahami

dampak dari setiap perilaku maupun kegiatan yang dilakukannya. Strategi selanjutnya yang dapat dilakukan orang tua adalah dengan mengontrol perilaku maupun kegiatan yang dilakukan oleh anak setiap harinya. Hal ini bertujuan agar kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh anak tetap dalam koridor yang memberikan dampak yang positif. Artinya orang tua tidak melarang keinginan atau kegiatan yang dilakukan oleh anak, namun orang tua dalam hal ini mengawasi dan mengarahkan si anak agar tetap bertindak ataupun berperilaku sebagaimana pantas. Permissive dalam konteks ini orangtua memberikan kebebasan anak untuk bermain game online serta orangtua lebih cenderung mengalah dan menuruti keinginan anak.

Dengan melakukan langkah-langkah serta strategi komunikasi dan dalam penerapannya dilakukan secara interpersonal, kecanduan game online yang terjadi pada anak dapat dihindari dengan strategi komunikasi persuasive, mengontrol dan permissive dan diharapkan dengan Langkah-langkah tersebut dapat mengatasi dan mengurangi kegiatan anak dalam bermain game online, serta memberikan perubahan terhadap perilaku anak. Orang tua juga perlu memberikan pengertian kepada anak bahwa game bertujuan hanya untuk sebagai pengisi waktu luang, bukan sebagai tujuan hidup. Strategi komunikasi interpersonal orang tua yang baik dalam membentuk kepribadian anak yaitu orang tua harus memprioritaskan kepentingan anak, akan tetapi orang tua juga harus mengawasi dan mengendalikan anak, sehingga akan terbentuklah karakteristik anak yang mempunyai hubungan baik dengan teman dan mempunyai minat terhadap hal-hal baru.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti **“Strategi Komunikasi interpersonal Orangtua Pada Perilaku Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Lingkungan 14 Kelurahan Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area”**.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

-Bagaimana Strategi Komunikasi Interpersonal Orang tua Pada Perilaku Anak Pecandu Game Online Mobile Di Lingkungan 14 Kelurahan Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area?

1.3 Batasan Penelitian

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok penelitian, agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian tercapai. Beberapa batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Orangtua yang memiliki anak ber umur 13-21 tahun, dan bermain game online mobile legend lebih dari 3 jam.
- Orangtua yang berada di Lingkungan 14 Kelurahan Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area.
- Bagaimana proses komunikasi interpersonal orangtua pada perilaku anak pecandu game online mobile legend.

1.4 Tujuan Penelitian

Rumusan masalah di atas dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyusun tujuan penelitian ini. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui strategi komunikasi interpersonal orangtua pada perilaku anak pecandu game online mobile legend di Lingkungan 14 Kelurahan Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area.

1.5 Manfaat Penelitian

-Secara Teoritis

Penelitian ini bermaksud untuk menjadi penambahan informasi yang mana juga diharapkan bisa menjadi hal baru dalam pembelajaran mengenai bagaimana proses dan strategi komunikasi interpersonal orangtua pada perilaku anak pecandu game online. Penelitian ini juga ditujukan terkhusus untuk peneliti yang tertarik untuk mengetahui guna menambah wawasan pada penelitian ini.

-Secara Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada para orang tua dan Masyarakat di Lingkungan 14 Kelurahan Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area agar mengetahui bagaimana proses dan Strategi komunikasi interpersonal orang tua pada perilaku anak pecandu game online dengan baik sehingga dapat membantu anak dalam tumbuh kembangnya, juga hubungan dalam keluarga juga terjalin harmonis.

BAB II

URAIAN TEORITIS

KOMUNIKASI

1. Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin, yakni “communicatus” yang berarti “berbagi” atau “bersama”. Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan guna mencapai tujuan tertentu. Jadi di dalam proses komunikasi itu pada tiap prosesnya terdapat banyaknya arti dalam pembahasan, dan semua tergantung persepsi komunikan dalam menanggapinya.

Menurut Agus M.Hardjana “Komunikasi merupakan kegiatan dimana seseorang menyampaikan pesan melalui media tertentu kepada orang lain dan sesudah menerima pesan kemudian memberikan tanggapan kepada pengirim pesan”.¹

Menurut Deddy Mulyana “Komunikasi adalah proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan non verbal yang dilakukan oleh dua orang atau lebih”.²

Menurut Harold Lasswell komunikasi adalah satu arah yang berguna untuk menjawab suatu pertanyaan, Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect (Siapa mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa dan berefek apa). Sehingga dengan definisi tersebut dapat diturunkan menjadi lima unsur komunikasi yang akan saling bergantung satu dengan lainnya yaitu *source* (komunikator), *message* (pesan), *channel* (media), *receiver* (komunikan) dan *effect* (efek).³

¹ Agus M.Hardjana, 2016. *Ilmu Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. hal 15

² Mulyana, Deddy 2014. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Cetakan ke 18. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal 11.

³ *Ibid* hal 67-71.

2. Fungsi Komunikasi

Terdapat empat fungsi komunikasi adalah:

-Menginformasikan (*to inform*): Yaitu memberikan informasi kepada masyarakat, memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain.

-Mendidik (*to educate*) yaitu: fungsi komunikasi sebagai sarana pendidikan. Melalui komunikasi, manusia dalam masyarakat dapat menyampaikan ide dan pikirannya kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.

-Menghibur (*to entertain*) yaitu: Fungsi komunikasi selain menyampaikan pendidikan dan mempengaruhi, komunikasi juga berfungsi untuk memberi hiburan atau menghibur orang lain.

-Mempengaruhi (*to influence*) yaitu: fungsi mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jalan pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha merubah sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan apa yang diharapkan.⁴

3. Tujuan Komunikasi

Setiap individu yang berkomunikasi pasti memiliki tujuan, secara umum tujuan komunikasi adalah lawan bicara agar mengerti dan memahami maksud makna pesan yang disampaikan. Menurut Effendy ada empat tujuan komunikasi, yaitu:

- Mengubah Sikap (*to Change The Attitude*), yaitu sikap individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.

- Mengubah Pendapat Atau Opini (*to Change Opinion*), yaitu pendapat individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.

⁴ Lutfi Basit Dosen, FUNGSI KOMUNIKASI, n.d., <https://id.wikipedia.org>.

- Mengubah perilaku (*to Change The Behavior*), yaitu perilaku individu atau sekelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang diterima.
- Mengubah masyarakat (*to Change The Society*), yaitu tingkat social individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.⁵

4. Unsur Unsur Komunikasi

Unsur-unsur komunikasi adalah komponen-komponen dasar yang membentuk proses komunikasi. Terdapat lima unsur pokok dalam komunikasi yang dikenal dengan model komunikasi Shannon-Weaver, yang merupakan salah satu model paling dikenal dalam studi komunikasi. Berikut adalah unsur-unsur komunikasi secara lengkap:

-Pengirim (Sender)

Pengirim adalah individu atau entitas yang menginisiasi proses komunikasi dengan membuat pesan yang akan dikirimkan kepada penerima. Pengirim memutuskan pesan apa yang ingin disampaikan dan memilih media yang sesuai untuk mengirimkannya.

-Pesan (Message)

Pesan adalah informasi yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima. Pesan bisa berupa teks, suara, gambar, atau kombinasi dari semuanya. Pesan harus dirancang sedemikian rupa agar bisa dimengerti oleh penerima.

-Media Komunikasi (Communication Channel)

Media komunikasi adalah jalur fisik atau teknologi yang digunakan untuk mentransmisikan pesan dari pengirim ke penerima. Contohnya meliputi percakapan langsung, telepon, surat, email, media sosial, dan lain-lain.

⁵ Effendy, Onong Uchjana. 2015. *Ilmu, Komunikasi Teori dan Praktek Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditia Bakti 27

-Penerima (*Receiver*)

Penerima adalah individu atau kelompok yang menerima pesan yang telah dikirimkan oleh pengirim. Penerima harus memiliki kemampuan untuk memahami pesan yang diterima.

-Umpan Balik (*Feedback*)

Umpan balik adalah tanggapan atau respons yang diberikan oleh penerima kepada pengirim setelah menerima dan memahami pesan. Umpan balik penting untuk memastikan bahwa pesan telah diterima dengan benar dan untuk mengevaluasi keberhasilan komunikasi.⁶

5. Bentuk- Bentuk Komunikasi

Bentuk-bentuk komunikasi menurut Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, diantaranya:

- Komunikasi Intrapribadi (*Intrapersonal Communication*)

Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi dengan diri sendiri, baik disadari atau tidak. Contohnya berpikir. Komunikasi ini merupakan landasan komunikasi antarpribadi dan komunikasi dalam konteks-konteks lainnya, meskipun dalam disiplin ilmu komunikasi tidak dibahas secara rinci dan tuntas. Dengan kata lain, komunikasi intrapribadi ini inheren dalam komunikasi dua-orang, tiga-orang, dan seterusnya, karena sebelum berkomunikasi dengan orang lain kita biasanya berkomunikasi dengan dirisendiri (mempersepsi dan memastikan makna pesan orang lain), hanya saja caranya sering tidak disadari. Keberhasilan komunikasi kita dengan orang lain. bergantung pada keefektifan komunikasi kita dengan diri sendiri.⁷

⁶ <https://fisip.umsu.ac.id/pengertian-komunikasi-dan-unsur-unsurnya/>

⁷ Deddy Mulyana. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya. hal 80

- Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal Communication*)

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, komunikasi antarpribadi berperan hingga kapanpun, selama manusia masih mempunyai emosi.

- Komunikasi Kelompok (*group communication*)

Komunikasi kelompok merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yang berinteraksi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu dengan lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, tetangga, kawan-kawan terdekat, kelompok diskusi, kelompok pemecah masalah, atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu keputusan. Dengan demikian, komunikasi kelompok biasanya merujuk pada komunikasi yang dilakukan kelompok kecil tersebut.

- Komunikasi Publik (*public communication*)

Komunikasi publik adalah komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar orang (khalayak) yang tidak bisa dikenali satu persatu. Komunikasi demikian sering juga disebut pidato, ceramah, atau kuliah (umum). Komunikasi publik biasanya berlangsung lebih formal dan lebih sulit daripada komunikasi antarpribadi atau komunikasi kelompok, karena komunikasi publik menuntut persiapan pesan yang cermat, keberanian, dan kemampuan menghadapi sejumlah besar orang. Komunikasi publik sering bertujuan memberikan penerangan, menghibur, memberikan penghormatan, atau membujuk.⁸

⁸ *ibid* hal 81-82

- Komunikasi Organisasi (*Organizational Communication*)

Komunikasi organisasi adalah proses komunikasi yang terjadi di dalam suatu organisasi, bersifat formal dan informal, dan berlangsung dalam suatu jaringan yang lebih besar daripada komunikasi kelompok. Komunikasi organisasi seringkali melibatkan juga komunikasi diadik, komunikasi antarpribadi, dan ada kalanya juga komunikasi publik. Komunikasi formal adalah komunikasi menurut struktur organisasi, yakni: komunikasi ke bawah, komunikasi ke atas, dan komunikasi horisontal. Sedangkan komunikasi informal tidak bergantung pada struktur organisasi, seperti komunikasi antarsejawat, juga termasuk gosip.

- Komunikasi Massa (*Mass Communication*)

Komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah), maupun elektronik (radio, televisi), yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim, dan heterogen. Pesan-pesannya bersifat umum, disampaikan secara cepat, serentak, dan selintas (khususnya media elektronik).⁹

Komunikasi Interpersonal

1. Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah sebuah komunikasi atau proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih dan biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Sebenarnya komunikasi inter personal bisa terjadi dimana saja seperti ketika menonton film, belajar, dan bekerja. Komunikasi inter personal juga bisa disebut sebagai komunikasi antarpribadi. Efektivitas antarpribadi ditentukan oleh seberapa jelas pesan yang disampaikan.

⁹ *Ibid hal 83.*

Pengertian komunikasi interpersonal menurut para ahli.

- Joseph A. Devito, sebagaimana dikutip dari jurnal Proses Komunikasi Interpersonal antara Guru dengan Murid Penyandang Autis di Kursus Piano Sforzando Surabaya (2013), menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan secara verbal maupun nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi.
- Menurut R. Wayne Pace, komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses komunikasi antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Ini memungkinkan komunikator menyampaikan pesan secara langsung dan komunikan menanggapi pada saat yang bersamaan.
- Deddy Mulyana dalam bukunya yang berjudul Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (2010) menuliskan bahwa komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antarmanusia secara tatap muka yang memungkinkan pesertanya menangkap reaksi orang lain dengan langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.
- Barnlund Barnlund mengartikan komunikasi interpersonal sebagai pertemuan dua orang atau lebih yang terjadi secara spontan dan tidak terstruktur.
- Everett M. Rogers berpendapat komunikasi interpersonal adalah komunikasi dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antar beberapa individu.
- John Stewart dan Gary D'Angelo mengatakan Komunikasi interpersonal berpusat pada kualitas komunikasi antarpartisipan. Partisipan berhubungan satu sama lain lebih sebagai person (unik, mampu memilih, mempunyai perasaan, bermanfaat, dan merefleksikan diri sendiri) dari pada sebagai objek atau benda (dapat dipertukarkan, terukur, secara otomatis merespon rancangan dan kurang kesadaran diri).

- Menurut Dean Barnlund Komunikasi interpersonal sebagai orang-orang pada pertemuan tatap muka dalam situasi sosial informal yang melakukan interaksi terfokus lewat pertukaran isyarat verbal dan nonverbal yang saling berbalasan.
- Agus M. Hardjana berpendapat Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan penerima dapat menanggapi secara langsung pula.¹⁰

2. Tipe Komunikasi Interpersonal

Steward L. Tubbs dan Sylvia Moss dalam (Deddy Mulyana dan Gembirasari 2005) menjelaskan bahwa komunikasi antarmanusia muncul dalam beberapa tipe situasi yang berbeda yaitu sebagai berikut:

A. Komunikasi dua orang

Komunikasi dua orang atau diadik mencakup segala jenis hubungan antarpribadi, antara satu orang dengan orang lain, mulai dari hubungan paling singkat biasa sampai hubungan yang bertahan lama dan mendalam, misalnya komunikasi diadik pimpinan dan bawahan. Ciri komunikasi diadik adalah pihak-pihak yang terlibat komunikasi dua orang yang berlangsung singkat, karena diantara dua orang itu hanya saling memandang, tegur sapa, tersenyum, dan sebagainya.

B. Wawancara

Wawancara adalah salah satu tipe komunikasi interpersonal di mana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya jawab. Misalnya seorang pimpinan mewawancarai karyawan yang menjadi bawahannya untuk mencari informasi mengenai pelaksanaan suatu pekerjaan. Dalam komunikasi interpersonal tipe wawancara ini, arah distribusi pesan bersifat relatif tetap.¹¹

¹⁰ <https://umsu.ac.id/komunikasi-interpersonal-pengertian-contoh/>

¹¹ Siska Eka Pratiwi and Umar Farouk, "Effective of Interpersonal Communication At PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang," *Jurnal Admisi & Bisnis* 18, no. 1 (2017): 19–30.

C. Komunikasi kelompok kecil

Komunikasi kelompok kecil merupakan salah satu tipe komunikasi interpersonal, dimana beberapa orang terlibat dalam suatu pembicaraan, percakapan, diskusi, musyawarah dan sebagainya. Istilah kelompok kecil memiliki tiga makna:

- (1) jumlah kelompok sedikit
- (2) para anggota kelompok saling mengenal dengan baik;
- (3) pesan yang dikomunikasikan bersifat unik, khusus dan terbatas bagi anggota.¹²

3. Unsur Unsur Komunikasi Interpersonal

Menurut Liliweri Dalam berkomunikasi antarpersonal terdapat beberapa unsur dari sebuah proses komunikasi, yaitu:

A. Sumber

Sumber merupakan pengirim dalam komunikasi antarpersonal yang merupakan awal muka dari sebuah informasi, atau orang yang menjadi dasar sebuah pesan. Dalam mengirim pesan maka baiknya kita memiliki:

- 1) *the idea* atau gagasan serta maksud untuk menyampaikan pesan.
- 2) *conveying the message*, yaitu bermacam-macam cara untuk menyampaikan pesan. Misalnya di lakukan secara lisan dan juga tertulis.
- 3) *interpretation* atau juga kemampuan untuk menafsirkan pesan, sehingga lebih mudah pesan saat di sampaikan kepada penerima.

B. Encoding

Encoding merupakan proses untuk mensandi pesan yang hendak di sampaikan sehingga pesan yang akan di sampaikan akan dapat dimengerti secara baik dan benar. Dalam proses encoding ini ia dapat merumuskan sebuah pesan yang terjadi di dalam pikiran dari komunikator. Serta komunikator tidak hanya

¹² *Ibid.*

mengartikan sebuah ide, gagasan serta pikiran saja, akan tetapi ia juga dapat memutuskan media yang akan di gunakan sebagai penyalur sebuah pesan tersebut.¹³

C. Pesan

Pesan merupakan ide, pikiran atau perasaan yang akan dan ingin disampaikan oleh pengirim atau sumber kepada penerima. Pesan juga merupakan maksud yang berbentuk sinyal, yaitu:

- 1) sinyal parallel, yaitu proses yang terjadi dengan tatap muka, serta suara digerakkan dan menampilkan makna yang berbeda.
- 2) sinyal serial, yang tampil dalam bentuk suara dan juga isyarat yang berubah menjadi sinyal elektronik, gelombang radio atau kata-kata dan juga gambar.

D. Saluran

Saluran merupakan sarana dimana pesan yang bergerak merupakan sumber dan dasar dari penerima bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain atau dari satu orang ke orang yang lain. Dalam komunikasi antarpersonal tatap muka, saluran tampil melalui (a) mulut (suara), bahasa tubuh (gesture), (b) udara (suara) serta cahaya (gesture).

E. Decoding

Decoding merupakan proses yang di lakukan oleh penerima (decoder) agar pesan tersebut bermakna sebagaimana maksud dari pengirim.

F. Penerima

Penerima merupakan orang yang akan menerima pesan tentang suatu objek dan juga kejadian tertentu yang di rasakan dan di tafsirkan oleh pengirim dengan sedemikian rupa sehingga pesan yang di tafsirkan tersebut sama dengan yang di maksudkan oleh pengirim.¹⁴

¹³ Liliwari. 2015. *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Hal 65

¹⁴ *ibid* Hal 68

G. Gangguan

Gangguan merupakan hambatan pada proses komunikasi dari pengirim kepada penerima, gangguan terdiri dari gangguan internal, yaitu bersifat seperti kelelahan, kurang terampil, dan juga emosi dan gangguan eksternal, yaitu bersifat kebisingan serta gangguan lingkungan.

H. Umpan balik

Umpan balik merupakan respons atau pengakuan dari penerima untuk pesan-pesan yang berasal dari komunikator kepada komunikan. Menurut Keyton ada 3 bentuk umpan balik, yaitu

- *Descriptive feedback*, yaitu umpan balik yang mengidentifikasi atau menggambarkan bagaimana cara seseorang berkomunikasi.
- *Evaluative feedback*, yaitu umpan balik yang mengevaluasi cara seseorang berkomunikasi.
- *Prescriptive feedback*, yaitu umpan balik yang memberikan perilaku yang seharusnya akan dilakukan.

I. Konteks

Konteks merupakan cara menerangkan situasi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi.¹⁵

4. Tujuan dan Fungsi Komunikasi Interpersonal

Dalam melakukan sesuatu, manusia pasti memiliki fungsi dan tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut juga berlaku pada aktivitas komunikasi. Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai melalui peran dan fungsi tertentu. Sedangkan fungsi merupakan suatu tindakan yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan.

¹⁵ *Ibid Hal 70*

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dan fungsi merupakan hal yang berkaitan. Dikutip dari buku Komunikasi Antar Personal (2015) karya Alo Liliweri, tujuan dan fungsi dari komunikasi pada manusia secara umum adalah:

- * Mengirimkan (*to inform*) dan mengetahui (*informed*) informasi
- * Menyatakan (*to express*) dan menghayati perasaan
- * Menghibur (*to entertain*) dan menikmati (*enjoy*)
- * Mendidik (*to educate*) dan menambah pengetahuan (*educated*)
- * Memengaruhi (*to persuade*) dan perubahan sikap (*attitude changes*)
- * Mempertemukan berbagai harapan sosial (*to integrate various expectation*) dan terjadi proses integrasi sosial (*integrated expectation*).¹⁶

Tujuan komunikasi Pada umumnya komunikasi mempunyai beberapa tujuan, antara lain :

- 1) Perubahan sikap (*attitude change*).
- 2) Perubahan pendapat (*opinion change*).
- 3) Perubahan perilaku (*behavior change*).
- 4) Perubahan sosial (*social change*).¹⁷

5. Ciri -Ciri Komunikasi Interpersonal

De Vito (1976) mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi mengandung lima ciri sebagai berikut:

- (1) keterbukaan atau openness.
- (2) empati (empathy).
- (3) dukungan (suportiveness).

¹⁶ <https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/09/133000269/komunikasi-interpersonal--tujuan-dan-fungsi?page=all>

¹⁷ Onong Uchjana Effendy 2004, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.), hal 8.

- (4) perasaan positif (positiv- ness).
- (5) kesamaan (equality).

Evert M. Rogers dalam Depari (1988) menyebutkan beberapa ciri komunikasi menyebutkan antarpribadi, yaitu:

- (1) arus pesan cenderung dua arah.
- (2) konteks komunikasi adalah tatap muka.
- (3) tingkat umpan balik yang tinggi.
- (4) kemampuan untuk mengatasi tingkat selektivitas (terutama "selective exposure") sangat tinggi.
- (5) kecepatan untuk menjangkau sasaran yang besar sangat lamban.
- (6) efek yang terjadi antara lain perubahan sikap.¹⁸

Dari berbagai pendapat, Reardon (1987), Effendy (1986), Porter dan Samovar (1982) dapat ditunjukkan tujuh ciri yang komunikasi antarpribadi yakni,

- (1) melibatkan perilaku melalui pesan verbal dan nonverbal;
- (2) melibatkan pernyataan/ungkapan yang spontan, scripted, dan contrived.
- (3) bersifat dinamis, bukan statis.
- (4) melibatkan umpan balik pribadi, hubungan interaksi dan koherensi (pernyataan pesan yang harus berkaitan).
- (5) dipandu oleh tata aturan yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik.
- (6) meliputi kegiatan dan Tindakan.
- (7) komunikasi antarpribadi melibatkan persuasi.¹⁹

¹⁸ Alo, Liliweri. (2024). *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung : Citra Aditya Bakti hal 13

¹⁹ *ibid* hal 28

6. Proses-proses Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal tersusun dari banyak proses yang saling terkait, terdiri dari produksi pesan, pengolahan pesan, koordinasi interaksi, dan persepsi sosial. Produksi pesan adalah proses menghasilkan perilaku verbal dan perilaku nonverbal yang dimaksudkan untuk menyampaikan suatu keadaan batin kepada orang lain guna mencapai tujuan-tujuan sosial. Pengolahan pesan-pesan tersebut meliputi menginterpretasikan perilaku komunikatif orang lain dalam upaya memahami makna perilaku dan implikasi-implikasi perilaku mereka.

Koordinasi interaksi adalah proses menyelaraskan aktivitas produksi pesan dan pengolahan pesan (juga dengan perilaku-perilaku lainnya) sepanjang belangsungnya sebuah episode sosial sehingga menghasilkan pertukaran yang lancar dan koheren. Terakhir, persepsi sosial adalah kumpulan proses yang kita jalani untuk memaknai dunia sosial, termasuk menyelami diri kita sendiri, orang lain, hubungan sosial, dan pranata sosial.²⁰

7. 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.

Menurut Devito, 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.

²⁰ Breger Charles, Roloff Michael & Ewoldsen David. 2014. *Handbook Ilmu Komunikasi*. Bandung: Nusa Media hal 217

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.²¹

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 berperan sebagai faktor yang sangat menentukan kesuksesan dalam komunikasi.²²

8. Faktor- Faktor Pembentuk Komunikasi Interpersonal

Halloran (1980) mengemukakan manusia berkomunikasi dengan orang lain karena didorong oleh beberapa faktor, yakni:

- (1) perbedaan antarpribadi.
- (2) pemenuhan kekurangan.
- (3) perbedaan motivasi antarmanusia.

²¹ 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*

²² *ibid*

- (4) pemenuhan akan harga diri
- (5) kebutuhan atas pengakuan orang lain.

Casagrande (1986) juga berpendapat, manusia berkomunikasi karena:

- (1) memerlukan orang lain untuk saling mengisi kekurangan dan membagi kelebihan.
- (2) dia ingin terlibat dalam proses perubahan yang relatif tetap.
- (3) dia ingin berinteraksi hari ini dan memahami pengalaman masa lalu, dan mengantisipasi masa depan .
- (4) dia ingin menciptakan hubungan baru.²³

9. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Kadar atau kualitas komunikasi interpersonal bersifat dinamis. Pada saat berada pada kadar baik tampak adanya keharmonisan, kebersamaan dan kerjasama yang menyenangkan. Sebaliknya pada saat berada pada kadar yang kurang baik tampak adanya perbedaan dan kekecewaan. Perbedaan itu pada mulanya bersifat laten atau tersembunyi. Beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal menurut Jalaluddin Rakhmat (2007) adalah sebagai berikut:

- a. Percaya (trust). Secara ilmiah, percaya didefinisikan sebagai mengandalkan perilaku orang untuk mencapai tujuan yang dihendaki, yang pencapaiannya tidak pasti dan dalam situasi yang penuh resiko.
- b. Kejujuran. Kejujuran adalah faktor yang menumbuhkan sikap percaya. Menerima dan empati mungkin saja dipersepsi salah oleh orang lain. Sikap menerima dapat ditanggapi sebagai sikap tak acuh, dingin dan tidak bersahabat; empati dapat ditanggapi sebagai pura-pura. Supaya ditanggapi sebenarnya, kita harus jujur mengungkapkan diri kita kepada orang lain.

²³ Alo, Liliweri. (2024). *Komunikasi Antarpribadi*. Bandung : Citra Aditya Bakti hal 45

c. Sikap suportif. Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi. Orang bersikap defensif bila ia tidak menerima, tidak jujur dan tidak empatik.

d. Sikap terbuka. Sikap terbuka amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Lawan dari sikap terbuka adalah dogmatis (tertutup).

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi kadar komunikasi interpersonal menurut Suranto (2011) adalah toleransi, sikap menghargai orang lain, sikap mendukung, bukan sikap bertahan, sikap terbuka, .kepercayaan, keakraban, kesejajaran, respon, dan suasana emosional.²⁴

10. Faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal

Menurut Ropiani (2017) Faktor-faktor yang dapat menghambat komunikasi adalah sebagai berikut:

- a) Komunikator komunikator gagap (hambatan biologis), komunikator tidak kredibel/tidak berwibawa dan kurang memahami karakteristik komunikan (tingkat pendidikan, usia, jenis kelamin, dan lain-lain) atau komunikator yang gugup (hambatan psikologis), perempuan tidak bersedia terbuka terhadap lawan bicaranya yang laki-laki (hambatan gender).
- b) Komunikan yang mengalami gangguan pendengaran (hambatan biologis), komunikan yang tidak berkonsentrasi dengan pembicaraan (hambatan psikologis), seorang perempuan akan tersipu malu jika membicarakan masalah seksual dengan seorang lelaki (hambatan gender).
- c) Komunikator dan komunikan kurang memahami latar belakang sosial budaya yang berlaku sehingga dapat melahirkan perbedaan persepsi.

²⁴ Eka Pratiwi and Farouk, "Effective of Interpersonal Communication At PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang."

- d) Komunikator dan komunikan saling berprasangka buruk yang dapat mendorong ke arah sikap apatis dan penolakan.
- e) Komunikasi berjalan satu arah dari komunikator ke komunikan secara terus menerus sehingga komunikan tidak memiliki kesempatan meminta penjelasan.
- f) Komunikasi hanya berupa penjelasan verbal/kata-kata sehingga membosankan.
- g) Tidak digunakannya media yang tepat atau terdapat masalah pada teknologi komunikasi (microphone, telepon, power point, dan lain sebagainya).
- h) Perbedaan bahasa sehingga menyebabkan perbedaan penafsiran pada simbol-simbol tertentu. Jadi faktor penghambat komunikasi ialah komunikan gagap seakan dia tidak memiliki kewibawaan di dalam dirinya, komunikan kurang konsentrasi sehingga mengalami perbedaan persepsi, komunikan terlalu serius sehingga membosankan, perbedaan bahasa sehingga membuat sulit untuk dimengerti.²⁵

11. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Kadar atau kualitas komunikasi interpersonal bersifat dinamis. Pada saat berada pada kadar baik tampak adanya keharmonisan, kebersamaan dan kerjasama yang menyenangkan. Sebaliknya pada saat berada pada kadar yang kurang baik tampak adanya perbedaan dan kekecewaan. Perbedaan itu pada mulanya bersifat laten atau tersembunyi. Beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal menurut Jalaluddin Rakhmat (2007) adalah sebagai berikut:

- a. Percaya (trust). Secara ilmiah, percaya didefinisikan sebagai mengandalkan perilaku orang untuk mencapai tujuan yang dihendaki, yang pencapaiannya tidak pasti dan dalam situasi yang penuh resiko.
- b. Kejujuran. Kejujuran adalah faktor yang menumbuhkan sikap percaya. Menerima dan empati mungkin saja dipersepsi salah oleh orang lain. Sikap menerima dapat ditanggapi sebagai sikap tak acuh, dingin dan tidak bersahabat;

²⁵ M Rahman, Zainal Fauzi, and Rudi Haryadi, "Faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Di Smp Negeri 23 Banjarmasin," *JurnalMahasiswa* (2020): 1–5, <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>.

empati dapat ditanggapi sebagai pura-pura. Supaya ditanggapi sebenarnya, kita harus jujur mengungkapkan diri kita kepada orang lain.

c. Sikap suportif. Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi. Orang bersikap defensif bila ia tidak menerima, tidak jujur dan tidak empatik.

d. Sikap terbuka. Sikap terbuka amat besar pengaruhnya dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Lawan dari sikap terbuka adalah dogmatis (tertutup).²⁶

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi kadar komunikasi interpersonal menurut Suranto (2011) adalah toleransi, sikap menghargai orang lain, sikap mendukung, bukan sikap bertahan, sikap terbuka, .kepercayaan, keakraban, kesejajaran, respon, dan suasana emosional.²⁷

12. Pentingnya Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal memainkan peran krusial dalam membentuk kebahagiaan hidup seseorang, seperti yang ditunjukkan oleh Johnson yang mengidentifikasi sejumlah peran yang dimainkan oleh komunikasi interpersonal.

1) Komunikasi interpersonal berperan dalam pembentukan aspek intelektual dan sosial individu. Seiring dengan perkembangan dari masa bayi hingga dewasa, ketergantungan dan komunikasi pertama terpusat pada ibu, kemudian meluas seiring bertambahnya usia. Kualitas komunikasi dengan orang lain memainkan peran kunci dalam pembentukan perkembangan intelektual dan sosial seseorang.

2) Cara seorang anak berbicara dan berinteraksi dengan orang lain membentuk hubungan tersebut. Anak akan memperhatikan dan menuliskan bagaimana tanggapan orang lain ketika ia berbicara, baik disadari atau tidak. Cara orang memperlakukan anak memengaruhi perasaan anak terhadap dirinya sendiri. Orang

²⁶ Eka Pratiwi and Farouk, "Effective of Interpersonal Communication At PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang."

²⁷ Ibid.

dapat mempelajari dan memahami jati diri mereka serta mencari tahu siapa diri mereka dengan berbicara kepada orang lain.

3) Anak-anak perlu membandingkan pandangan mereka sendiri tentang realitas dengan pandangan orang lain untuk memahami dunia sosial di sekitar mereka dan melihat seberapa benar pemikiran dan gagasan mereka. Anda hanya dapat membuat perbandingan sosial seperti ini dengan berbicara dengan orang lain.

4) Cara kebanyakan orang berbicara atau berinteraksi dengan orang lain dapat berdampak pada kesehatan mentalnya. Hubungan dengan orang lain dipenuhi dengan masalah, hal ini dapat menyebabkan kecemasan, kesedihan, penderitaan, hingga pada akhirnya frustrasi. Jika individu tersebut mulai menarik diri dan menghindari interaksi sosial, rasa kesepian dapat menimbulkan penderitaan, yang tidak hanya merugikan secara emosional atau mental, tetapi juga berdampak pada kesehatan fisiknya.²⁸

Orang membutuhkan pengakuan dari orang lain sebagai bentuk konfirmasi untuk merasakan kebahagiaan, dimana orang tersebut diakui sebagai normal, sehat, dan bahagia oleh orang lain.

13. Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Menurut Sondang (2001) efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, maka semakin tinggi efektivitasnya. Sedangkan menurut Abdurahman (2003), efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya. Efektivitas Komunikasi Interpersonal adalah suatu gambaran keberhasilan respon umpan balik dari komunikan dan komunikator dalam melakukan komunikasi interpersonal. Efektivitas Komunikasi Interpersonal dapat

²⁸ Roem, Elva Ronaning dan Sarmiati. 2019. *Komunikasi Interpersonal*. IRDH. Malang. Hal. 6

diukur dengan menggunakan faktor-faktor yang mempengaruhi kadar hubungan interpersonal.²⁹

Komunikasi Dalam Keluarga

1. Pengertian Keluarga

Murdock (Lestari 2012) mengatakan "Keluarga merupakan kelompok sosial yang memiliki karakteristik tinggal bersama, terdapat kerja sama ekonomi, dan terjadi proses reproduksi". Koerner dan Fitzpatrick (Lestari,2012) mengatakan bahwa defenisi keluarga setidaknya dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang, yakni:³⁰

1) Definisi Structural

Keluarga didefenisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarganya, seperti ayah, ibu, anak dan anggota keluarga lainnya.

2) Defenisi Fungsional

Keluarga didefenisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi- fungsi psikososial dalam rumah tangga. Fungsi-fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi maupun materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu.

3.) Defenisi Transaksional

Keluarga dapat didefenisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga, dalam hal ini mencakup ikatan emosi, pengalaman historis dan cita-cita di masa depan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan suatu kelompok sosial yang tinggal bersama, memiliki hubungan yang kuat baik secara emosi maupun materi antara setiap individu serta

²⁹ Eka Pratiwi and Farouk, "Effective of Interpersonal Communication At PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang."

³⁰ Lestari, Sri. (2012). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana. Hal 3

saling bahu mimbahu dalam meakukan apapun. Dengan demi kian, setiap orang dalam kelompok memiliki keterikatan dan terhubung dengan baik secara emosi maupun materi.³¹

2. Orang Tua dan Anak Remaja

A. Definisi Orang Tua

Orang tua merupakan sepasang pria dan wanita yang telah menikah yang kemudian diberi amanah oleh Allah SWT untuk kemudian menjaga, mendidik, memberikan kasih sayang dan bertanggung jawab penuh atas anak yang mereka miliki. Orang tua sangat berperan penting pada perkembangan dan pertumbuhan anak, hingga memberi banyak ilmu agar nantinya sang anak siap berada dalam berinteraksi sosial dilingkungan masyarakat.³²

Komponen utama dalam sebuah keluarga ialah orang tua yang terikat dalam suatu hubungan yang sah menurut agama maupun hukum. Orang tua juga bertanggung jawab penuh atas keluarga yang dibinanya selain kasih sayang maupun pendidikan, orang tua juga bertanggung jawab atas kebutuhan sang anak baik sekunder maupun primer bahkan tersier hal ini termasuk menafkahi, kesehatan, dan sebagainya. Orang tua juga perlu menjaga serta menjalin komunikasi yang baik kepada anak agar sang anak nantinya tahu dan paham bagaimana berkomunikasi yang baik untuk melakukan kegiatan interaksi sosial yang baik pula. Orang tua juga memiliki posisi yang sangat istimewa dalam sebuah keluarga dan juga dihadapan anak mereka sehingga sang anak juga harus bisa menghormati serta mematuhi perintah maupun ajaran yang diberikan oleh orang tua mereka.³³

B. Definisi Anak Remaja

Remaja merupakan masa kehidupan individu dimana terjadi perkembangan psikologis untuk menemukan jati diri. Pada masa peralihan tersebut, remaja akan dapat mengembangkan bakat dan kemampuan yang ia miliki yang akan ditunjukkan pada orang lain agar terlihat berbeda dari yang lain (Kusmiran, 2011). Masa remaja

³¹ *ibid* Hal 4

³² Mansur. 2005, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar hal 319

³³ Marzuki. 2015. *Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Yogyakarta: UNY Press. Hal 80

sering disebut dengan masa pubertas yang digunakan untuk menyatakan perubahan biologis baik bentuk maupun fisiologis yang terjadi dengan cepat dari masa anak-anak ke masa dewasa. Secara psikologis remaja adalah usia dimana individu menjadi terintegrasi di dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa dibawah lebih tua melainkan merasa sama atau sejajar. Remaja digolongkan menjadi 3 yaitu : remaja awal (12-15 tahun) remaja pertengahan (15-18 tahun) dan remaja akhir (18-21 tahun) (Kumalasari dkk, 2012).³⁴

3. Pola Komunikasi Orangtua dan Anak

Tiga jenis pola asuh menurut Baumrind ini hampir sama dengan jenis pola asuh menurut Hurlock, juga Hardy & Heyes, yaitu: (a) pola otoriter, (b) pola demokratis, (c) pola permisif. Pola otoriter mempunyai ciri orang tua membuat semua keputusan, anak harus tunduk, patuh dan tidak boleh bertanya. Pola demokratis mempunyai ciri orang tua mendorong anak untuk membicarakan apa yang diinginkan. Pola permisif mempunyai ciri orang tua memberikan kebebasan penuh pada anak untuk berbuat.³⁵

a. Pola Otoriter

Pola otoriter merupakan cara mendidik anak dengan menggunakan kepemimpinan otoriter, kepemimpinan otoriter yaitu pemimpin menentukan semua kebijakan, langkah dan tugas yang harus dijalankan. Sebagaimana diketahui pola otoriter mencerminkan sikap orang tua yang bertindak keras dan cenderung diskriminatif. Hal ini ditandai dengan tekanan anak untuk patuh kepada semua perintah dan keinginan orang tua, kontrol yang sangat ketat terhadap tingkah laku anak, anak kurang mendapatkan kepercayaan dari orang tua, anak sering di hukum, apabila anak mendapat prestasi jarang diberi pujian atau hadiah. Baumrind menjelaskan bahwa pola orang tua yang otoriter ditandai dalam hubungan orang tua dengan anak tidak hangat dan sering menghukum. Pola otoriter adalah pola yang ditandai dengan cara mendidik anak-anak dengan aturan yang ketat, sering kali memaksa anak untuk berperilaku seperti dirinya (orang tua), kebebasan untuk

³⁴ Subekti, "Gambaran Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Dalam Menghadapi Pubertas Pada Remaja," *Jurnal Mahasiswa Kesehatan 1*, no. 2 (2020): 159–165.

³⁵ Qurrotu Ayun, "Pola Asuh Orang Tua Dan Metode Pengasuhan Dalam Membentuk Kepribadian Anak," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal 5*, no. 1 (2017): 102.

bertindak atas nama diri sendiri dibatasi, anak jarang diajak berkomunikasi dan diajak ngobrol, bercerita, bertukar pikiran dengan orang tua.

b. Pola Demokratis

Pola demokratis ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung kepada orang tua. Sedikit memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya, anak didengarkan pendapatnya, dilibatkan dalam pembicaraan terutama yang menyangkut dengan kehidupan anak itu sendiri. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internalnya sehingga sedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri.

c. Pola Permisif

Pola Permisif adalah membiarkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya, orang tua tidak memberikan hukuman dan pengendalian. Pola ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah memberikan aturan dan pengarahan kepada anak, sehingga anak akan berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri walaupun terkadang bertentangan dengan norma sosial.³⁶

Perilaku Sosial

1. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri, melainkan memerlukan bantuan orang lain. Faktor penentu atau determinan perilaku manusia sulit untuk dibatasi karena perilaku merupakan hasil dari perubahan dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal (lingkungan). Dari aspek tersebut sulit untuk ditarik garis yang tegas dalam mempengaruhi perilaku manusia. Secara lebih terperinci perilaku manusia sebenarnya merupakan refleksi dari berbagai gejala kejiwaan

³⁶ *ibid*

seperti pengetahuan, keinginan, kehendak, minat, motivasi, persepsi, ataupun sikap.³⁷

Skinner membedakan perilaku menjadi 2 jenis, yaitu:

- Perilaku Alami (*innate behaviour*) yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu berupa refleks-refleks dan insting-insting.
- Perilaku Operan (Operant Behavior) yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku manusia Sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari.

Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan.

-Cara membentuk perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan yaitu membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut.

-Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*) yaitu berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.

-Pembentukan perilaku dengan menggunakan model yaitu didasarkan atas teori belajar sosial (*social learning theory*) atau *observational learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura.³⁸

Game Online

1. Definisi game online

Pengertian Game Online Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara

³⁷ Arief Soehartono, "PERILAKU PECANDU GAME ONLINE PADA REMAJA STUDI DI Oleh : Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak Tahun 2016 GAMERS ONLINE BEHAVIOR IN TEENS STUDY GENEROUS NATURE TANJUNG Tersebut Maraknya Game Online" 4, no. September (2016): 3–14.

³⁸ *ibid*

bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya baik dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok secara bersama.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (W.J.S. Poerwadarminta : 2001) game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih. Kim dalam Azis (2011) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.³⁹

Dalam Samuel (2010) dinyatakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. Selanjutnya Akbar (2012) dalam Adiningtiyas (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer game.⁴⁰

³⁹ Yosua Falentino Rompas, John D Zakarias, and Evelin J R Kawung, "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi," *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 1–11, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>.

⁴⁰ *Ibid.*

2. Pecandu Game Online

Definisi Pecandu Game online

Pengertian pecandu atau candu (adiksi) pada kamus psikologis juga dijelaskan suatu keadaan tertentu yang dimana pecandu akan merasa ketergantungan secara fisik seperti halnya pada obat tertentu. Kata candu atau disebut juga addiction ini juga sering digunakan pada sebuah kasus klinis yang kemudia diperhalus dengan tindakan yang berlebihan, konsep pecandu juga dapat digunakan dalam perilaku yang secara luas seperti halnya dengan candu akan teknologi komunikasi informasi.⁴¹

Sedangkan untuk arti game online sendiri ialah sebuah game (permainan) yang berbasis pada vicual electronics. Game online juga dapat menyebabkan radiasi pada mata apabila penggunaan yang secara berlebihan ssehingga dapat mengakibatkan mata menjadi cepat merasa lelah ditambah lagi dengan sakit kepala ringan yang disebabkan oleh pemanfaatan media visual electronics itu sendiri.⁴² Menjadi pecandu dalam bermain game online juga merupakan salah satu bentuk kecanduan (adiksi) terhadap sesuatu jika terlalu sering dimainkan yang juga disebabkan oleh candu teknologi internet atau bisa disebut juga dengan Internet Addictive Disorder. Dengan bermain game online secara berlebihan selain tentunya memiliki banyak resiko pada kesehatan apabila tidak diperhatikan dengan baik juga akan berdampak bagi perilaku anak nantinya terutama dalam berkomunikasi. Namun jika kita lihat untuk masa seperti saat ini kini game online menjadi bagian dari internet yang sering digunakan atau dikunjungi dan juga sangat digemari yang akan berakibat pada rasa candu terhadap game (Mobile Game Addictive).⁴³

⁴¹ Yuwanto, L. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya : Putra Media Nusantara. Hal 25

⁴² Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. *E-journal Ilmu Komunikasi*, 1(2) : 532-544.

⁴³ Soetjipto. 2007. *Berbagai Macam Adiksi dan Pelaksanaannya*. *Anima : Indonesian Psychological Journal*. Vol. 23. No. 1. P:80-94.

3. Aspek Kecanduan Game online

Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologi dan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan game online:

a) *Compulsion* (komplusif dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

b) *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali game.

c) Toleransi (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.⁴⁴

d) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan Interpersonal dan kesehatan). Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan. Para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.⁴⁵

⁴⁴ Chen, C.Y. & Chang, S. L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Linking Of Design Feature. *Asian Journal Of Health and Informasi Science*. Vol.3 No 1-4 Taiwan. Di akses pada 10 Agustus 2020

⁴⁵ *ibid*

4. Dampak Kecanduan Game Online

Seseorang yang mengalami kecanduan game online akan memberikan dampak yang negatif yang buruk. Menurut King dan Delfabbro, ada beberapa aspek yang menjadi dampak negatif bagi pengguna yang mengalami kecanduan game online, yaitu sebagai berikut:

-) Aspek Kesehatan, salah satu akibat dari kecanduan game online adalah kesehatan penggunanya akan menurun. Menurut Manikko, dkk, 2015 (dalam Novrialdy, 2019) penyebab kesehatan seorang pecandu game online menurun karena daya tahan tubuhnya lemah akibat dari kurang istirahat dan sering terlambat makan serta kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan di luar rumah

-) Aspek Psikologi, menurut Petrides dan Furnham kecanduan game online juga akan berdampak pada psikologi anak apabila kecanduan game online karena ada banyak sekali adegan-adegan kriminal yang terjadi di dalam game online tersebut. Contoh adegan kriminal seperti pemukulan, pembunuhan, penembakan ilegal, perkelahian serta pengrusakan. Tindakan kriminal seperti itu secara tidak sadar akan mempengaruhi alam bawah sadar anak untuk membuat kehidupan yang nyata layaknya sama seperti yang terjadi di dalam game online tersebut. Menurut Aziz, akibat dari kecanduan game online 10 anak di Banyumas didiagnosis mengalami gangguan mental karena kecanduan game online dan harus melakukan terapi di RSUD Banyumas, Indonesia. ⁴⁶

-) Aspek Akademik, menurut Lee, dkk seorang remaja yang berperan sebagai seorang siswa dan telah kecanduan game online dapat membuat nilai akademiknya menurun karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar sudah dihabiskan dengan bermain game online, selain itu konsentrasinya juga akan menurun apabila terus berfokus pada game onlinenya sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran tidak maksimal

⁴⁶ Novrialdy, Erizal. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. *Jurnal Buletin Psikologi*. Volume 27, No 2, h, 151-153. Kasus Pada et al., "Game Online," no. 1 (n.d.): 1-14.

-) Aspek Sosial, menurut Williams, dkk meskipun dalam dunia maya terjadi peningkatan sosialisasi karena adanya audio visual yang tersambung melalui jaringan internet namun pada kenyataannya dengan waktu yang bersamaan pada dunia nyata game online akan membuat sosialisasi antar sesama jadi menurun dikarenakan penggunaanya hanya berfokus pada game online, tidak jarang banyak orang-orang di sekitar pengguna game online yang merasa terabaikan akibat game online

-) Aspek Keuangan, dalam memainkan game online tentunya membutuhkan biaya. Seseorang yang hanya bermain game online sekucupnya saja membutuhkan kuota dan jaringan yang baik terlebih apabila seseorang yang sudah kecanduan game online tentu saja akan membutuhkan kuota yang lebih banyak lagi. Jika dipikirkan dengan logis, usia anak remaja yang masih berstatus sebagai siswa dan belum memiliki penghasilan akan mendapatkan uang dari mana? Tentu saja akan meminta kepada orang tuanya. Bagaimana ketika orang tuanya tidak memberikan atau bahkan tidak mampu memberikan kepada anaknya? Tentu saja pecandu game online tersebut akan berupaya dan menggunakan segala cara untuk mendapatkan uang. Bisa saja mereka berbohong kepada orang tuanya atau bahkan melakukan pencurian.⁴⁷

5. Game Online Mobile Legend

Mobile Legends: Bang Bang adalah game online bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) populer yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton pada tahun 2016. Game ini dirancang khusus untuk perangkat seluler seperti ponsel cerdas dan tablet. Mobile Legends menawarkan pertarungan tim 5 vs 5 di arena virtual. Setiap pemain memilih karakter pahlawan unik dengan kemampuan khusus untuk melawan tim lawan. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menghancurkan "Crystal" atau "Nexus" lawan, yang merupakan struktur pusat dari markas musuh. Pemain dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan rekan tim mereka melalui obrolan dan sistem notifikasi dalam game. Selain itu, terdapat peta besar dengan area berbeda seperti hutan, sungai, dan jalan yang harus dilalui untuk mencapai markas musuh. Setiap karakter memiliki peran yang

⁴⁷ *ibid*

berbeda dalam tim, seperti penyerang, pendukung, tank, atau penyembuh, sehingga kerja tim dan strategi yang efektif sangat penting untuk meraih kemenangan. Mobile Legends mencakup fitur-fitur seperti mode permainan yang berbeda, sistem peringkat untuk mengukur keterampilan dan kemajuan pemain, serta kemampuan untuk meningkatkan pahlawan dan mengumpulkan item dalam game. Selain itu, turnamen e-Sports resmi diselenggarakan untuk Mobile Legends, yang menarik baik pemain profesional maupun penggemar game tersebut.

Game ini menjadi sangat populer di kalangan pecinta ponsel dan menarik jutaan pemain di seluruh dunia. Mobile Legends juga menawarkan dukungan bahasa yang luas dan komunitas pemain yang aktif melalui forum, media sosial, dan platform komunikasi lainnya. Namun, perlu diingat bahwa Mobile Legends adalah game yang membutuhkan waktu dan dedikasi untuk memahami strategi dan taktik yang efektif. Seperti game online lainnya, penting juga untuk menjaga keseimbangan antara bermain dan menjaga kesehatan serta tanggung jawab sehari-hari lainnya.⁴⁸

-Alur permainan

Mobile Legends adalah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi lima orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri, yang dikenal sebagai "hero", dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan komputer disebut "minion", yang bersarang di markas tim lalu menyebar ke tiga jalur dan melawan menara serta lawan yang menghadang. Mengumpulkan EXP berguna untuk menaikkan tingkatan hero saat permainan berlangsung.⁴⁹

⁴⁸ <https://osc.medcom.id/community/apa-sih-mobile-legends-itu-5803>

⁴⁹ https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Mobile_Legends:_Bang_Bang

-Karakter

Pada dasarnya, karakter dalam Mobile Legends dibedakan menjadi 6 peran (role) di antaranya: marksman, fighter, tank, mage, assassin dan support. Setiap peran mempunyai spesialisasi dan kemampuan yang unik. Total jumlah hero, baik pada server orisinal (original server) maupun lanjutan (advance server) adalah 107 hero. Untuk memiliki karakter dalam Mobile Legends dibagi menjadi dua cara yaitu mendapatkan secara gratis atau dengan cara membeli.

Moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan pangsa pasar mereka dengan pemain Mobile Legends terbanyak di dunia dengan membuat karakter baru berlatar belakang sejarah atau cerita rakyat masing-masing negara untuk meningkatkan daya tarik permainan. Karakter yang berdasarkan kerjasama tersebut yaitu Lapu-Lapu (Filipina), Minsitthar (terinspirasi dari Kyansittha; Myanmar), Gatotkaca serta Kadita (terinspirasi terinspirasi dari Gatotkaca karya Is Yuniarto serta dari Nyi Roro Kidul; Indonesia), dan Badang (Malaysia).⁵⁰

2.1 Teori Penelitian

Teori Penelitian merupakan salah satu bagian dari sebuah penelitian yang menjadi tempat bagi seorang peneliti untuk memberikan penjelasan terkait dengan pokok masalah yang akan diteliti dalam penelitiannya. Teori tersebut nantinya akan menjadi pendukung dan membantu peneliti dalam mengatasi permasalahan dari sebuah penelitian.

-Teori S-O-R

Teori S-O-R atau Stimulus Organism Response dikemukakan oleh Houland pada tahun 1953. Teori ini semula berasal dari psikologi yang kemudian diterapkan dalam ilmu komunikasi karena objek dari psikologi dan komunikasi adalah sama yaitu manusia yang memiliki komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi (sikap yang berkenaan dengan wawasan atau pemahaman), afeksi (sikap yang berkenaan dengan perasaan), dan konasi (sikap yang berkenaan dengan

⁵⁰ *ibid*

kecenderungan berbuat). Asumsi dasar teori ini adalah penyebab terjadinya perubahan perilaku bergantung pada kualitas rangsangan (stimulus) yang berkomunikasi dengan organism (komunikan) (Yasir, 2009).⁵¹

Teori Stimulus Organism Response menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya, teori ini mengasumsi bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Model S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif. Misalnya jika orang tersenyum akan dibalas tersenyum berarti ini menunjukkan reaksi positif tetapi jika tersenyum dibalas dengan palangan muka maka ini menunjukkan reaksi negatif (Yasir, 2009).⁵²

Teori S-O-R sebagai singkatan dari Stimulus - Organism-Respon Ini semula berasal dari psikologi Kalau kemudian menjadi juga komunikasi, tidak mengherankan, karena objek material dan psikologi dari ilmu komunikasi adalah sama, yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi.

Menurut stimulus respons ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan.

Jadi unsur-unsur dalam model ini adalah: A. Pesan (stimulus) B. Komunikan (Organism) C. Efek (Respon).⁵³

Dalam proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek "how" bukan "what" dan "why" Jelasnya *how to communicate*. dalam hal ini *how to change the attitude*. bagaimana mengubah sikap komunikan. Dalam proses perubahan sikap tampak bahwa sikap dapat berubah, hanya jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula.

⁵¹ Andi Rahmat abidin and Mustika Abidin, "Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2021): 74.

⁵² *ibid*

⁵³ Effendy, Onong uchjana 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: PT. Citra Aditya bakti hal 354

Prof Dr. Mar'at dalam bukunya "Sikap Manusia, Perubahan serta Pengukurannya, mengutip pendapat Hovland, Janis, dan Kelley yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel penting, yaitu:

A. Perhatian.

B. Pengertian.

C. Penerimaan.⁵⁴

Teori ini juga mendasarkan asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsang (stimulus) yang berkomunikasi dengan organism. Artinya kualitas dari sumber komunikasi misalnya kredibilitas, kepemimpinan, gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok atau masyarakat. Teori SOR (Stimulus, Organism, Response) merupakan proses komunikasi yang menimbulkan reaksi khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan.⁵⁵

Adapun keterkaitan Teori SOR (Stimulus, Organism, Respon) dalam penelitian ini adalah :

- 1) Stimulus yang dimaksud adalah pesan yang disampaikan orangtua kepada anak pecandu game online.
- 2) Organisme yang dimaksudkan adalah anak pecandu game online di Lingkungan 14 Kelurahan Kota Matsum IV Kecamatan Medan Area.
- 3) Respon yang dimaksud adalah perilaku anak pecandu game online mobile legend.

⁵⁴ *ibid* 355

⁵⁵ Rahmat abidin and Abidin, "Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran."

-Teori Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito, Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang yang telah memiliki hubungan dekat satu sama lain. Dan dalam penelitian ini permasalahan yang terjadi yaitu mengenai orangtua dan anak. Menurut Devito, efektivitas komunikasi antar pribadi dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

1) Keterbukaan adalah sikap dapat menerima pendapat/masukan dari orang lain, serta berkenan menyampaikan informasi kepada orang lain. Dapat disimpulkan keterbukaan yang dimaksud adalah dalam memberikan suatu informasi bersifat tidak tertutup atau terbuka dengan segala masukan yang diberikan.

2) Empati adalah sikap seseorang atau kondisi seseorang yang dapat memahami dan merasakan suatu keadaan orang lain, dan melihat suatu permasalahan dari sudut pandang orang lain. Orang yang memiliki empati mampu memahami motivasi pengalaman orang lain, perasaan dan sikap orang lain.

3) Sikap mendukung Masing-masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk saling mendukung agar terlaksananya suatu interaksi secara terbuka.

4) Sikap positif ketika dalam berkomunikasi dapat ditunjukkan melalui suatu perilaku.

5) Kesetaraan Artinya kedua belah pihak sama sama bernilai dan berharga. Kedua belah pihak yang melakukan komunikasi sama-sama saling menghargai dan saling memerlukan.

Kesimpulan dari pengertian di atas bahwa suatu komunikasi akan dapat berjalan efektif apabila seseorang memiliki lima kualitas sikap dalam komunikasi antar pribadi. Lima sikap yang dimaksud adalah dengan cara terbuka dalam menerima masukan dan menyampaikan informasi kepada orang lain, memiliki rasa empati kepada orang lain, memiliki sikap positif dan saling mendukung satu dengan

yang lainnya dan dapat menghargai satu sama lain agar terciptanya tujuan bersama.⁵⁶

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sebuah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain dengan mengangkat tema ataupun masalah yang serupa, namun tentu terdapat perbedaan baik dalam penyajian data maupun sumber data yang kemudian menjadi ciri khusus bagi tiap penelitian tersebut. Berikut beberapa penelitian terdahulu maupun jurnal yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya adalah:

Pertama, penelitian ini berjudul “Pola komunikasi interpersonal orangtua dan anak tentang dampak negatif bermain game dota 2 ” Dari hasil penelitian yang telah dilakukan didapat bahwa ada dua jenis komunikasi orang tua dan anak tentang dampak negatif bermain game dota 2 yaitu Permissive dan Authoritarian, dimana dari kedua jenis pola komunikasi ini menghasilkan anak menjadi kurang mau mendengarkan perkataan orang tuanya dan menyebabkan setiap perkataan dari orang tuanya hanya didengar saja namun tidak dituruti, dan juga anak bisa dapat dengan mudah melakukan suatu hal diluar batas normal karena kurangnya kontrol dari orang tua, kurangnya komunikasi interpersonal yang terjadi didalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab hal tersebut akibatnya anak merasa dirinya kurang mendapat perhatian dan karena itu anak lebih memilih untuk sering bermain game diwarung internet untuk menghilangkan rasa jenuh jika berada dirumah.⁵⁷

Kedua, penelitian ini berjudul “ Pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak remaja dalam mengatasi pecandu game online mobile legends di komplek kenten azhar kelurahan kenten kecamatan talang kelapa banyuasin “ diteliti oleh delvi karani, tahun penelitian 2019, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu game online

⁵⁶ Paramithasari Nanda and Risma Kartika, “Lima Kualitas Sikap Komunikasi Antar Pribadi Oleh Unit Customer Complaint Handling PT BNI Life Insurance,” *CoverAge: Journal of Strategic* 8, no. 1 (2017): 1–11.

⁵⁷ Muhammad Rizal, Gani Prastya, and Santi Rande, “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2,” *e-Journal lmu Komunikasi* 6, no. 2 (2018): 110–124.

mobile legend di tunjukkan dengan beragam pola komunikasi otoriter, pola komunikasi permissive dan pola komunikasi demokratis⁵⁸.

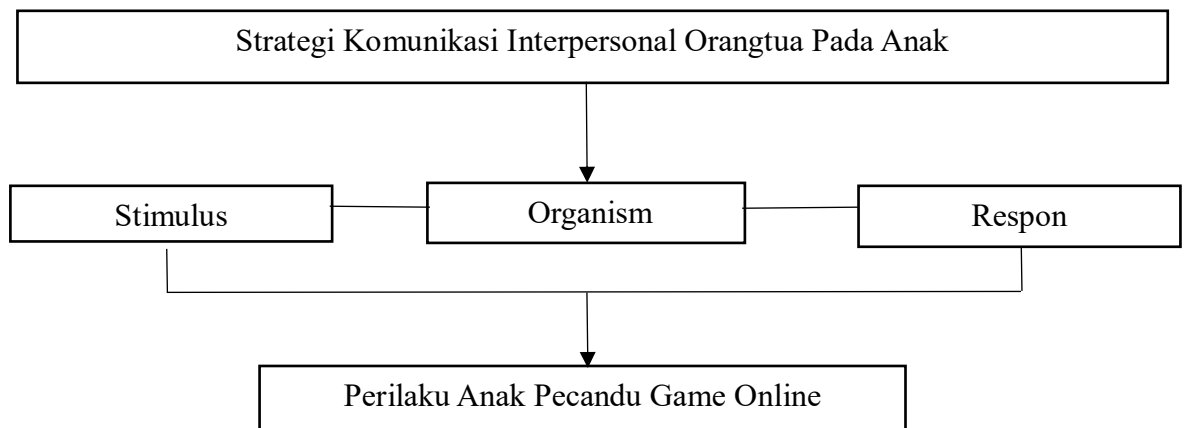
Ketiga, penelitian ini berjudul “Komunikasi Interpersonal dan Anak Pecandu Game Online di Kota Tanjung balai” dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online. Untuk dapat menemukan jawaban dari permasalahan diatas maka peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai sarana untuk menghubungkan antara masalah dengan teori.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif guna memberikan hasil data serta memberikan fakta terkait bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di Kota Tanjungbalai. Dan menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif dengan mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya.⁵⁹

⁵⁸ Feliyanna Jenni, “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Onlinemobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin” (2017): 15–16.

⁵⁹ Alda Juwita, Muhammad Alfikri, and Aulia Kamal, “Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai,” *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan* 1, no. 12 (2022): 2779–2790.

2.3 Kerangka Berpikir



Dalam kerangka berpikir diatas, peneliti mencoba menguraikan dan memberi gambaran konsep permasalahan yang ingin diteliti yaitu strategi komunikasi interpersonal orangtua pada perilaku anak pecandu game online.yaitu dengan menggunakan teori sor yaitu stimulus,organism dan respon sehingga dengan strategi itu dapat memberikan dampak yang baik yang dilakukan orangtua dalam menangani perilaku anak pecandu game online mobile legend.

Kerangka pemikiran adalah alur pikiran peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Didalam penelitian kualitatif, dibutuhkan sebuah landasan yang mendasari penelitian agar penelitian lebih terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka pemikiran untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metedologi, serta penggunaan teori dalam penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan atau berkaitan dengan fokus penelitian. Maksud dari kerangka berpikir sendiri adalah supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal.⁶⁰

⁶⁰ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV. hal 92