

**KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANG TUA
DENGAN ANAK DALAM MENGANTISIPASI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK
DI KOTA TEBING TINGGI**

SKRIPSI

Oleh :

ZAFIRA PUTRI

NPM 2103110295P

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023

PENGESAHAN

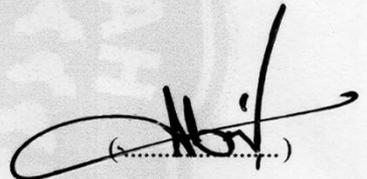
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

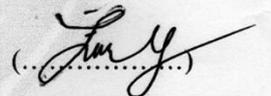
Nama Mahasiswa : **ZAFIRA PUTRI**
NPM : 2103110295P
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Kamis, 21 September 2023
Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai

TIM PENGUJI

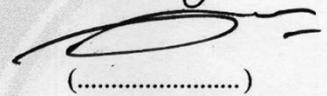
PENGUJI I : **Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos. M.I.Kom**



PENGUJI II : **Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom, M.I.Kom**



PENGUJI III : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom.**



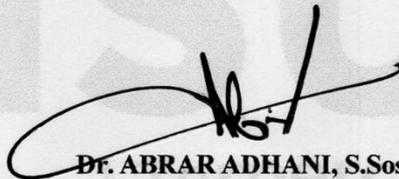
PANITIA UJIAN

Ketua



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP

Sekretaris



Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

Unggul | Cerdas | Terpercaya

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan Skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Mahasiswa : **ZAFIRA PUTRI**

NPM : 2103110295P

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dengan Anak dalam Mengantisipasi Kecanduan *Game Online* pada Anak di Kota Tebing Tinggi.

Medan, 21 September 2023

PEMBIMBING


AKHYAR ANSHORI. S.Sos., M.I.Kom.
NIDN. 0127048401

Disetujui Oleh :

KETUA PROGRAM STUDI


AKHYAR ANSHORI. S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0127048401

DEKAN


Dr. ARIFIN SALEH. S.Sos., M.SP
NIDN. 0030017402

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, ZAFIRA PUTRI, NPM 2103110295P, menyatakan dengan ini sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dengan segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau mengambil karya ilmiah orang lain, adalah tindakan kejahatan yang di hukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain atau plagiat, atau karya jiplakan dan karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi ini saya beserta nilai-nilai ujian saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 09 Oktober 2023

Yang Menyatakan



ZAFIRA PUTRI

2103110295P

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamini, puji dan syukur kehadiran Allah Subhanalla wa taala atas segala kekuatan rahmat dan karunia-Nya serta telah memberikan kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini yang judul "**KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM MENGANTISIPASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK DI KOTA TEBING TINGGI**". Salam dan syalawat tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Ucapan terima kasih terdalem penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis, **Ayahanda Zulkarnaen** dan **Ibunda Upik Sri Martini**, serta **Saudara-saudara kandung saya** yang telah memberi dorongan moral yang senantiasa mendukung untuk menyelesaikan perkuliahan selama ini. Terimakasih banyak telah memberikan banyak nasehat, dukungan moral, dukungan materil serta doa yang tidak putus-putusnya serta selalu mensupport hingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, nasihat serta dukungan dari banyak pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Rudianto S.Sos M.Si. selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Arifin Saleh., S.Sos., MSP Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial Ilmu dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Hj. Dra. Yurisna Tanjung, MAP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial Ilmu dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom selaku ketua Program Studi Ilmu komunikasi dan sekaligus selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing saya yang telah begitu banyak memberikan saya ilmu, masukan, waktu, tenaga, pikiran, dan kesabarannya selama membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Faizal Hamzah Lubis S.Sos., M.I.Kom Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen dan Pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluruh Bapak/Ibu Narasumber yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini.
10. Kepada teman-teman Program Studi Ilmu Komunikasi yang tidak bisa

disebutkan satu persatu.

11. Kepada Ariq dan Azmia yang tidak pernah berhenti dalam membantu dan memberi dukungan dalam berbagai hal.

Dengan rendah hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu penulis mohon maaf atas segala kesalahan dan hal-hal yang kurang berkenan di hati pembaca. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Medan, September 2023
Penulis,

Zafira Putri
2103110295P

KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM MENGANTISIPASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK DI KOTA TEBING TINGGI

ZAFIRA PUTRI
2103110295P

ABSTRAK

Komunikasi antarpribadi dalam keluarga merupakan proses interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak. Bimbingan dan peranan orang tua sangat penting dalam mendidik dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak, termasuk dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Merujuk dari latar belakang penelitian ini, identifikasi masalah yang diangkat adalah bagaimana komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak dalam mengantisipasi kecanduan game online pada anak di Kota Tebing Tinggi. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Kemudian, data yang diperlukan dalam penelitian diperoleh melalui observasi di lapangan terutama wawancara dengan orang tua serta pengumpulan dokumen berupa foto. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi interpersonal dari DeVito yang menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan oleh orang yang sudah memiliki hubungan dekat satu sama lain. Teknik analisis data yang digunakan yaitu tahap deskripsi atau tahap orientasi, tahap reduksi, dan tahap seleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal, yang dilakukan oleh orang tua dapat mengatasi kecanduan bermain game online pada anak. Hal ini ditinjau dari lima aspek komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

Kata Kunci: Komunikasi Antarpribadi, Orang Tua, Kecanduan, Game Online

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Sitematika Penulisan	8
BAB II URAIAN TEORITIS.....	10
2.1 Definisi Komunikasi.....	10
2.2 Komunikasi Antarpribadi.....	12
2.2.1 Proses Komunikasi Antarpribadi.....	13
2.2.2 Tujuan Komunikasi Antarpribadi.....	14
2.2.3 Fungsi Komunikasi Antarpribadi.....	14
2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi Antarpribadi.....	15
2.3 Pengertian Keluarga dan Orang Tua.....	16
2.3.1 Kriteria Orang Tua Efektif.....	17
2.4 Pengertian <i>Game Online</i>	18
2.4.1 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	28

3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Kerangka Konsep	29
3.3 Definisi Konsep.....	29
3.4 Kategori Penelitian.....	30
3.5 Informan dan Narasumber	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.7 Teknik Analisis Data	33
3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Identitas Narasumber.....	34
4.1.2 Hasil Wawancara	35
4.2 Pembahasan	39
4.2.1 Keterbukaan.....	39
4.2.2 Empati.....	42
4.2.3 Sikap Mendukung.....	44
4.2.4 Kesetaraan	48
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Simpulan.....	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4 Kategori Penelitian.....	23
Tabel 4.1.1 Identitas Narasumber.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Kerangka Konsep	22
----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan salah satu kegiatan yang paling mendasar dalam kehidupan manusia dimana manusia terbiasa berhubungan satu sama lain, sebab pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang selalu berinteraksi dan berkomunikasi. Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan umat manusia dan merupakan kebutuhan manusia untuk berhubungan dengan sesamanya. Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia, dengan berkomunikasi manusia dapat berhubungan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari (Cangara, 2020).

Salah satu ruang lingkup komunikasi adalah komunikasi antarpribadi. Komunikasi antarpribadi dimulai dengan pendekatan psikologis, membangun kedekatan dan keakraban. Mulyana dalam (Hanani, 2017) mengatakan bahwa komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi ini adalah diadik yang melibatkan hanya dua orang, seperti dua sejawat, suami dan istri, ibu/ayah dan anak dan seterusnya.

Masyarakat saat ini menghadapi perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Contoh paling nyata adalah perkembangan dunia maya atau internet. Internet adalah salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia dan dapat membawa perubahan hidup yang

sangat mengesankan, ada yang menawarkan nilai positif dan ada juga yang negatif tergantung bagaimana setiap orang menggunakannya.

Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat termasuk dalam ruang lingkup keluarga. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain diluar rumah dengan permainan tradisional bersama anak-anak lainnya, sebagai akibatnya pada era modern ini mampu mengubah pola kehidupan insan yang diwariskan cenderung mulai bergeser atau bahkan mulai hilang diakibatkan anak-anak lebih memilih permainan yang tidak menguras banyak energi. Saat ini orang tua lebih mengandalkan teknologi digital menjadi media permainan bagi anak, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi sekarang ini terutama berbasis layanan internet memberikan akibat negatif bagi tumbuh kembang anak pada keluarga (Kadir et al., 2020).

Bermain tidak dapat dipisahkan dalam rentang kehidupan manusia, baik dari masa anak-anak, remaja hingga dewasa, bermain menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai kesenangan. Pada masa anak-anak hingga remaja khususnya, bermain juga menjadi sarana untuk berkembang dimana bermain mempunyai sumangsih positif terhadap penyesuaian sosial, penyesuaian diri anak, dan perkembangan emosi serta kognitif. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak dijumpai berbagai macam jenis permainan yang telah dikembangkan oleh manusia untu mencapai kesenangan bagi dirinya. Salah satunya jenis permainan yang populer dimasyarakat saat ini adalah *game online*.

Game online adalah situs web yang menawarkan berbagai macam permainan yang dapat mencakup beberapa pengguna internet di lokasi yang berbeda secara bersamaan terhubung satu sama lain melalui jaringan komunikasi online. Dengan cara ini para pemain mendapat kesempatan yang sama untuk bermain, berinteraksi dan membentuk komunitasnya sendiri di dunia maya. Permainan ini menawarkan banyak kemudahan dan kenyamanan yang menyebabkan para pengguna *game online* tahan berlama-lama di depan *gadget*. Peningkatan intensitas bermain menimbulkan berbagai masalah bagi para siswa yang sering disebut dengan kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak ke beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan *game online* perlu dicegah sebab dampaknya akan membentuk kehidupan remaja terganggu. Dalam hal ini anak juga bisa melupakan beberapa hal seperti lupa makan, bahkan lupa untuk bersosialisasi dengan orang-orang yang berada di sekitarnya, seperti teman dan keluarga (Kadir et al., 2020). Hal ini dapat dilihat pada anak-anak yang kecanduan *game online* di Kota Tebing Tinggi.

Masa remaja merupakan peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini, remaja mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik fisik maupun psikis, individu maupun peran sosialnya di keluarga, sekolah dan masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang di era milenium saat ini banyak dihadapkan pada kemajuan teknologi yang memudahkan mereka untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Generasi muda saat ini dapat digambarkan sebagai generasi

pasca-milenial. Salah satu karakteristiknya adalah tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah diakses. Oleh karena itu, generasi muda saat ini juga dapat dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi. (Novrialdy, 2019)

Kemudahan penggunaan teknologi berdampak negatif jika tidak dikelola dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia remaja (12-18 tahun) merupakan kelompok usia yang paling banyak bermasalah saat menggunakan teknologi seperti internet, *smartphone*, dan *game online*. (Novrialdy, 2019)

Permasalahan terkait penggunaan *game online* juga banyak menarik perhatian masyarakat luas. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui internet. Sejak kemunculannya, *game online* menjadi sangat populer dan mudah digunakan. *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform seperti komputer pribadi (PC), *konsol game* (dengan alat khusus untuk bermain), dan *smartphone*. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* menjadi kegiatan rekreasi paling umum tanpa memandang budaya, usia, dan jenis kelamin. (Novrialdy, 2019)

Game online memberikan efek positif jika digunakan untuk hiburan, karena bermain dapat mengurangi segala rasa penat dan stress. Namun yang terjadi sekarang adalah *game online* terlalu sering dimainkan dan digunakan untuk menghindar dari kenyataan hidup, sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*.

Remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja merupakan masa ketidakstabilan, cenderung lebih mudah berfokus pada mencoba hal-hal baru. Masa remaja juga dikaitkan dengan stereotip periode bermasalah, yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru mengarah pada perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik dengan aktivitas lain, merasa cemas saat tidak bisa bermain *game online*, dan mengalami penurunan prestasi akademik, hubungan sosial, dan kesehatan. (Novrialdy, 2019)

Pengetahuan orang tua tentang *game online* dapat dijadikan sebagai dasar sebagai pengawasan anak, orang tua tak jarang hanya mengingatkan, tanpa ada kontrol dan pengawasan pada anak. Orang tua sibuk melakukan aktivitasnya masing-masing yang mengakibatkan kesempatan dalam mendidik dan memberikan pengetahuan pada anak akhirnya terbatas. Pengawasan dalam kebiasaan bermain anak menjadi sangat renggang, sehingga anak mulai terbiasa dengan kebiasaannya bermain *game online*, kurangnya pengetahuan ini bisa berdampak buruk bagi kebiasaan anak bermain game. (Kadir et al., 2020).

Perilaku remaja yang sering terjadi di daerah kota Tebing Tinggi yaitu seringkali anak usia remaja berkumpul untuk bermain *game online* bersama-sama. Tentu jika perilaku tersebut dilakukan setiap hari tanpa pengawasan akan mengakibatkan dampak buruk bagi kesehatan maupun mental para remaja tersebut. Komunikasi Antarpribadi orang tua diharapkan dapat mengurangi perilaku atau kegemaran remaja bermain *game online* di kota Tebing Tinggi.

Mengurangi kecanduan *game online* perlu adanya peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online* pada anak, agar nantinya dalam menjalani kehidupan sehari-hari dapat berjalan dengan selaras tanpa menimbulkan efek negatif dan permasalahan atau konflik yang tidak diharapkan. Meminimalisir kecanduan *game online* pada hal ini menitikberatkan pada kemampuan orang tua dalam mengurangi saat bermain anak dengan mengisi waktu luang menggunakan hal yang bermanfaat seperti mengajaknya berolahraga, membaca buku juga mengaji.

Keluarga terutama orang tua adalah tempat pembentukan karakter seorang anak, keluarga sangat berperan dalam mempengaruhi kehidupan dengan masyarakat dan lingkungan dalam kehidupan sosial. Terciptanya komunikasi antarpribadi dengan baik akan mempengaruhi suasana keluarga karena dapat berinteraksi satu sama lain sehingga akan memahami satu sama lain. Komunikasi antarpribadi akan menjadi metode pendekatan yang dilakukan oleh orangtua untuk mengatasi kebiasaan anak-anak dengan mengawasi kebiasaan mereka bermain *game online*. Dengan melihat dampak baik dan buruk dari *game online* maka diperlukan komunikasi langsung antara orang tua dan anak, agar anak mengerti tentang dampak negatif dari bermain *game* serta dibutuhkannya peran komunikasi orang tua dalam memotivasi belajar anak nya (Adhani et al., 2021).

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang bagaimana komunikasi antarpribadi yang dilakukan orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak. Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas maka penulis memutuskan untuk mengangkat judul “Komunikasi Antarpribadi Orang Tua

Dengan Anak Dalam Mengantisipasi Kecanduan Game Online Pada Anak di Kota Tebing Tinggi”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dengan Anak dalam Mengantisipasi Kecanduan Game Online pada Anak di Kota Tebing Tinggi?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian pastinya mempunyai arah dan tujuan. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk menjelaskan bagaimana Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dengan Anak dalam Mengantisipasi Kecanduan Game Online pada Anak di Kota Tebing Tinggi”.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat menambah kajian keilmuan yang bersifat teoritis tentang komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak, khususnya untuk mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.

b. Manfaat Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang komunikasi antarpribadi orang tua, khususnya untuk mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.

c. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada berbagai pihak, baik orang tua maupun tokoh masyarakat atau pemerintah dalam membuat aturan maupun kebijakan berupa strategi komunikasi khususnya untuk mengantisipasi kecanduan *game online* pada anak.

1.5 Sitematika Penulisan

- BAB I : Berisikan pendahuluan yang memaparkan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
- BAB II : Uraian teoritis yang menguraikan teori dan konsep penelitian mengenai komunikasi antarpribadi, proses komunikasi antarpribadi, tujuan dan fungsi komunikasi antarpribadi, pengertian *game online*, pengertian kecanduan *game online* dan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*.
- BAB III : Metode penelitian yang menguraikan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi, informan/narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, waktu dan lokasi penelitian serta sistematika penulisan.
- BAB IV : Pembahasan yang menguraikan tentang ilustrasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V : Penutup yang menguraikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Definisi Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa inggris *communication* dan bersumber dari kata *communi* yang berarti sama, yang mana maksud sama disini adalah sama makna (Effendi, 2011). Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu dengan lainnya, dengan sengaja atau tidak sengaja dan tak terbatas pada komunikasi menggunakan bahasa verbal, akan tetapi juga dalam ekspresi wajah, seni, lukisan maupun teknologi (Cangara, 2020).

Komunikasi mengacu pada tindakan satu orang atau lebih, baik mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan (*noise*) yang terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Selain itu lingkungan atau konteks komunikasi setidaknya tidaknya memiliki tiga dimensi yaitu dimensi fisik, dimensi sosial psikologis, dan dimensi temporal.

1. Fungsi Komunikasi

Begitu pentingnya komunikasi dalam hidup manusia, maka Harold D. Laswell dalam (Cangara, 2020) mengemukakan bahwa fungsi komunikasi antara lain manusia dapat mengontrol lingkungannya, beradaptasi dengan lingkungan tempat mereka berada, serta melakukan transformasi warisan sosial kepada generasi berikutnya.

Komunikasi antarpribadi dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan di antara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat seseorang bisa memperoleh kemudahan-kemudahan dalam kehidupan dalam kehidupan karena memiliki banyak sahabat. Melalui komunikasi antarpribadi, juga kita dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik di antara kita, apakah dengan keluarga, tetangga, atau orang lain (Frieda & Tamburian, 2019).

2. Proses Komunikasi

Proses komunikasi menurut (Effendi, 2011), terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

1. Proses Komunikasi Primer

Proses komunikasi primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan simbol-simbol sebagai alat komunikasi. Simbol yang digunakan sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, gambar, konsep, warna, dan lain-lain, yang mampu menyampaikan pikiran dan perasaan komunikator secara langsung kepada komunikan. Bahasa paling sering digunakan untuk menerjemahkan pikiran kepada orang lain.

Pikiran atau perasaan seseorang hanya diketahui oleh orang lain dan berdampak pada orang lain ketika disalurkan melalui media primer, yaitu simbol. Pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan terdiri dari isi dan simbol. Seperti yang ditunjukkan di atas, media utama atau simbol komunikasi adalah bahasa. Akan tetapi, tidak semua orang dapat menemukan kata yang tepat. Kata tersebut tentunya memiliki arti yang sama bagi setiap orang.

2. Proses Komunikasi Sekunder

Pengertian proses komunikasi sekunder adalah proses dimana seseorang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah menggunakan simbol sebagai media pertama.

Komunikator menggunakan media kedua untuk memulai komunikasi karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif banyak jumlahnya. Surat, telepon, majalah, surat kabar, radio, televisi dan banyak lagi merupakan alat komunikasi lain yang umum digunakan.

2.2 Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi menurut Agus M. Hardjana adalah interaksi langsung antara dua orang atau lebih, dimana pengirim dapat langsung menyampaikan pesan dan penerima dapat menerima serta menanggapi pesan secara langsung. Komunikasi antarpribadi menurut Arni Muhammad adalah proses pertukaran informasi antara satu orang dengan orang lain yang dapat langsung diperoleh umpan baliknya. Berbeda dengan Deddy Mulyana, komunikasi antarpribadi adalah komunikasi tatap muka di mana setiap peserta dapat langsung menangkap reaksi orang lain, baik secara verbal maupun non-verbal (Sari, 2017).

Komunikasi interpersonal/antarpribadi yaitu komunikasi yang berlangsung antara pribadi yang satu dengan pribadi yang lain. Dalam jenis komunikasi ini, unsur pribadi yang terlibat secara utuh antara satu dengan lainnya dalam penyampaian dan penerimaan pesan secara nyata. Jenis ini, setiap peserta komunikasi tidak hanya memperlihatkan pada isi pesan tetapi juga memperhatikan

kadar hubungan antar pribadi. Setiap pihak (pribadi) dapat bertindak sebagai komunikator sekaligus komunikan (Triningtyas, 2016).

Komunikasi antarpribadi akan memberikan kesempatan kepada individu untuk mendapatkan berbagai sudut pandang terhadap sesuatu masalah. Selain itu, komunikasi antarpribadi sangat penting untuk meningkatkan hubungan antar individu, menghindari dan mengatasi konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian, berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain, mengendalikan perilaku, memberi motivasi, sebagai pernyataan sangat penting bagi aspek kehidupan manusia (Hanani, 2017).

2.2.1 Proses Komunikasi Antarpribadi

Berdasarkan definisi yang dikutip dari Philip Kotler dalam (Effendi, 2011), yang mengacu pada paradigma Harold Lasswell, terdapat unsur-unsur komunikasi dalam proses komunikasi, yaitu :

1. *Sender* adalah komunikator yang menyampaikan pesan kepada komunikan maupun sejumlah orang.
2. *Encoding* disebut juga penyandian, yakni proses pengalihan pikiran dalam bentuk lambang.
3. *Message* adalah pesan yang merupakan seperangkat lambang atau isi bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
4. *Media* adalah saluran dari komunikasi sebagai tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.

5. *Decoding* disebut juga penyandian, yaitu proses dimana komunikan memberikan makna pada lambang yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.
6. *Receiver* adalah komunikan yang menerima pesan dari komunikator.
7. *Response* adalah tanggapan, seperangkat reaksi pada seseorang setelah menerima pesan.
8. *Feedback* adalah umpan balik, yakni tanggapan komunikan apabila pesan tersampaikan ataupun disampaikan kepada komunikator.
9. *Noise* adalah gangguan dalam proses komunikasi.

2.2.2 Tujuan Komunikasi Antarpribadi

Ada beberapa tujuan dari komunikasi antarpribadi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari menurut (Dewi & Widiastuti, 2022) antara lain:

1. Untuk membangun karakter yang lebih baik
2. Untuk membangun hubungan manusia lebih bermakna
3. Untuk mengenal orang lain dengan karakteristiknya masing-masing
4. Untuk melatih diri berempati kepada orang lain
5. Untuk mengasah kecerdasan, seperti kecerdasan berbahasa, sosial dan kecerdasan antarpribadi

2.2.3 Fungsi Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi dapat meningkatkan kemanusiaan antara pihak yang berkomunikasi. Menurut (Dewi & Widiastuti, 2022) adapun fungsi lain daripada komunikasi antarpribadi yaitu :

1. Pembentukan konsep diri, yaitu tentang pandangan kita tentang siapa diri kita dan hanya dapat diperoleh dari informasi yang diberikan orang lain kepada kita.
2. Penjelasan tentang keberadaan diri sendiri, yaitu sebagai sarana untuk merepresentasikan keberadaan atau realisasi diri.
3. Untuk bertahan hidup, membangun hubungan dan mendapat kebahagiaan.

2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi

Antarpribadi

Dalam (DeVito, 2016) mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi dapat berjalan efektif jika memenuhi lima sikap yang dipertimbangkan, yaitu:

1. Keterbukaan (*Openness*), adalah sikap dapat menerima masukan dari orang lain, serta berkeinginan menyampaikan informasi penting kepada orang lain atau dengan kata lain kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan. Misalnya: tidak berbohong, transparan dan adil.
2. Empati (*Empathy*), adalah kemampuan seseorang untuk merasakan kalau seandainya menjadi orang lain, dapat memahami sesuatu yang sedang dialami orang lain, dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, dan dapat memahami suatu persoalan dari sudut pandang orang lain. Hakikat empati adalah usaha masing-masing pihak untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain dan dapat memahami pendapat, sikap, dan, perilaku orang lain.

3. Sikap mendukung (*supportiveness*), artinya masing-masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka.
4. Sikap positif (*positiveness*), artinya pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi harus memiliki perasaan dan pikiran yang positif bukan prasangka dan curiga. Selain itu, tindakan yang dipilih adalah relevan dengan tujuan komunikasi antarpribadi. Sikap positif dapat ditunjukkan dengan berbagai macam perilaku dan sikap, antara lain menghargai orang lain, berpikiran positif terhadap orang lain, dan memberikan pujian dan penghargaan.
5. Kesetaraan (*equality*), adalah pengakuan bahwa kedua pihak memiliki kepentingan, sama-sama bernilai, berharga, dan saling memerlukan. Kesetaraan yang dimaksud disini adalah komunikasi dua arah, saling memerlukan, dan suasana komunikasi yang akrab dan nyaman.

2.3 Pengertian Keluarga dan Orang Tua

Komunikasi merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan diri seorang anak, karena jika tidak ada komunikasi dalam keluarga akan berakibat fatal, seperti timbulnya perilaku buruk pada anak. Keluarga didefinisikan sebagai jaringan orang yang berbagi kehidupan mereka untuk jangka waktu yang lama dan terhubung oleh pernikahan, darah atau ikatan, sah atau tidak, yang menganggap diri mereka keluarga dan berbagi harapan masa depan hubungan dekat (Amin et al., 2022).

Komunikasi dalam keluarga dapat berlangsung secara timbal balik dan silih berganti, baik dari orang tua kepada anak ataupun anak kepada orang tua, atau anak kepada anak. Dalam komunikasi keluarga, tanggung jawab orang tua ialah mendidik anak, maka komunikasi yang terjadi didalam keluarga bernilai pendidikan (Fensi, 2017).

Orangtua menurut Marzuki adalah anggota keluarga yang paling utama, terutama ayah dan ibu yang memiliki peran krusial serta tanggung jawab pembinaan keluarga serta anak-anaknya. Yang dimaksud dengan orangtua ialah yang melahirkan anak-anaknya, yaitu ayah dan ibu. Berteman dengan orangtua tidak sama seperti berteman dengan orang lain atau teman sebaya. Orangtua mempunyai kedudukan yang istimewa dihadapan anak-anaknya sehingga mereka wajib menghormati serta mematuhi perintah-perintahnya (Kadir et al., 2020).

2.3.1 Kriteria Orang Tua Efektif

Orang tua yang menjadi orang tua efektif adalah orang tua yang pernah bertindak dan bersikap sedemikian rupa sehingga anak-anak menduduki posisi terpenting di rumah. Beberapa kriteria menjadi orang tua efektif Menurut M. Noor dalam (Fensi, 2017) yaitu :

1. Orang tua melakukan tindakan mendisiplinkan anak atau berelasi dengan anak dilandasi oleh kasih sayang.
2. Orang tua akan lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak.
3. Orang tua juga bersikap demokratis.

4. Orang tua juga tidak hanya mampu memberikan ruang kepada perbedaan anak dengan orang tua, tetapi juga memberi alasan mengapa suatu ada yang boleh dan tidak boleh untuk dilakukan.

Komunikasi orang tua terhadap anak merupakan bagian dari proses komunikasi keluarga, dimana intensitas komunikasi, pola komunikasi, suasana komunikasi serta metode komunikasi memiliki peran penting dalam memberikan pengetahuan bagi anak (Hendra & Pribadi, 2019). Peran komunikasi orang tua terhadap anak dapat memberikan rasa nyaman dan semangat yang besar guna mengikuti proses pembelajaran (Hardiyanto et al., 2023). Sehingga melalui proses komunikasi ini dapat menghindarkan anak dari aktivitas yang cenderung negatif.

2.4 Pengertian *Game Online*

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, gadget, dan perangkat lain asalkan perangkat tersebut dapat terhubung dengan jaringan internet.

Game online menurut Burhan didefinisikan sebagai permainan komputer yang dapat dimainkan oleh satu atau lebih pemain melalui jaringan internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online*, ataupun dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online*, ada dua perangkat penting yang harus dimainkan yaitu dengan perangkat komputer berspesifikasi yang menandai adanya koneksi dengan internet (Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, 2018).

2.4.1 Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan berasal dari kata candu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang berarti sesuatu yang menjadi hobi dan membuat ketagihan. Kecanduan adalah ketergantungan atau penularan dengan hobi yang membuat seseorang melupakan hal lain. Kecanduan game internet adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, atau lebih dikenal dengan gangguan kecanduan internet seperti yang disebutkan oleh Young yaitu internet dapat menyebabkan kecanduan, termasuk game komputer seperti bermain berlebihan (Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, 2018).

2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *Game Online* yang dilihat dari beberapa faktor yaitu dari dalam diri (internal) dan dari luar (eksternal) menurut (Novrialdy, 2019) sebagai berikut:

1. Faktor internal

- a. Keinginan, keinginan yang kuat dari dalam diri anak untuk memperoleh sesuatu nilai yang tinggi dalam bermain *Game Online*. *Game online* dirancang sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan semakin ingin mendapat nilai yang lebih tinggi.
- b. Bosan, rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di dalam rumah atau di sekolah, dan juga tidak dapat mengatur prioritas atau hal yang diutamakan untuk mengerjakan aktivitas penting juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *Game Online*.

- c. Kontrol diri, yaitu kurangnya kontrol diri dalam diri anak, sehingga anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul akibat bermain *Game Online* secara berlebihan.

2. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan, yaitu lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman yang berada di lingkungan yang sama banyak menggunakan *Gadget* untuk bermain *Game Online*.
- b. Hubungan sosial, yakni kurangnya memiliki hubungan sosial yang baik sehingga anak memilih bermain *Game Online* sebagai aktivitas alternatif yang menyenangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Monique Henink, et all, (2011:8-9) dalam (Haryono, 2020), menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan sebuah pendekatan yang mengizinkan peneliti untuk mengamati pengalaman secara mendetail, dengan menggunakan metode yang spesifik seperti wawancara mendalam, observasi (pengamatan), analisis isi, metode virtual, dan sejarah hidup atau biografi.

Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk melakukan identifikasi isu dari perspektif peneliti dan memahami makna dan interpretasi yang dilakukan terhadap perilaku, peristiwa atau objek. Dalam praktiknya, penelitian kualitatif meneliti manusia dalam *setting* natural keseharian, sehingga bisa mengidentifikasi bagaimana pengalaman dan perilaku mereka yang tidak dapat dilepaskan dalam konteks kehidupan.

Penelitian kualitatif lebih dekat dengan paradigma konstruktivis-interpretatif. Pendekatan kualitatif mencoba menerjemahkan pandangan-pandangan dasar dasar interpretif dan fenomenologi (Poerwandari 2005). Dalam paradigma interpretif, penelitian sosial tidak selalu dan tidak langsung memiliki nilai instrumental untuk sampai pada peramalan dan pengendalian fenomena sosial. Penelitian biasanya dilakukan untuk mengembangkan pemahaman. Penelitian

interpretif diharapkan bisa membantu mengerti dan menginterpretasi apa yang ada dibalik peristiwa. (Haryono, 2020).

3.2 Kerangka Konsep

Konsep merupakan istilah yang mengungkapkan sebuah ide abstrak yang dibentuk dengan meregeneralisasikan objek atau hubungan fakta-fakta yang diperoleh dari pengamatan.

Gambar 3.2 Kerangka Konsep



Sumber: Olahan Peneliti 2023

3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan abstraksi dari suatu fenomena, atau insiden yang dirumuskan atas dasar generalisasi keadaan, kelompok juga individu yang menjadi pusat penelitian ilmu sosial. Peranan konsep di penelitian sangat penting karena menggunakan konsep bisa menghubungkan teori-teori serta observasi, empiris maupun abstrak. Melalui definisi konsep, penelitian diharapkan dapat menyederhanakan pemikirannya dengan memakai suatu istilah untuk beberapa kejadian yang berkaitan satu dengan yang lainnya (Hernawati, 2017). Berdasarkan uraian teoritis yang sudah dijelaskan diatas, bisa dikemukakan definisi konsep dari masing-masing variabel menjadi berikut:

- a. Komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak adalah interaksi langsung antara dua orang atau lebih, dimana pengirim dapat langsung menyampaikan pesan dan penerima dapat menerima serta menanggapi pesan secara langsung.
- b. Mengantisipasi kecanduan *game online* adalah mencegah ketergantungan atau penularan dengan hobi yang membuat seseorang melupakan hal lain. Kecanduan game internet adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, atau lebih dikenal dengan gangguan kecanduan internet.

3.4 Kategori Penelitian

Adapun kategorisasi penelitian penulis yang menjadi landasan untuk melakukan penelitian, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4 Kategori Penelitian

Konsep Teoritis	Kategorisasi
Komunikasi Antarpribadi	A. Intensitas Komunikasi
Orang Tua dan Anak	B. Isi Pesan
	C. Media Komunikasi
	D. Teknik Komunikasi
	E. Hambatan Komunikasi
Pencegahan Kecanduan Game Online	A. Faktor Internal
pada Anak	B. Faktor Eksternal

Sumber: Olahan Peneliti 2023

3.5 Informan dan Narasumber

Dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang sering digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata tetapi didasarkan atas tujuan tertentu, biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan tertentu. Teknik sampling ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif (Hikmawati, 2020).

Dalam penelitian ini, narasumber pada penelitian ini terdiri dari Orang Tua yang memiliki anak usia remaja (12-18 tahun) yang memiliki kegemaran dalam bermain *game online*. Jumlah narasumber yang akan diteliti adalah 5 orang tua. Namun peneliti mempunyai kendala yaitu ketidaksediaan informan berjenis kelamin laki-laki untuk diwawancarai sehingga informan di dalam penelitian ini berjenis kelamin perempuan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari si peneliti terhadap objek penelitiannya. Instrumen yang dipakai berupa lembar pengamatan, panduan pengamatan dan lainnya. Observasi sebagai pemilihan, perubahan, pencatatan dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme *in situ*, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris. Dari definisi tersebut terdapat tujuh karakteristik observasi yaitu pemilihan (*selection*), perubahan (*provocation*),

pencatatan (*recording*), pengodean (*encoding*), rangkaian perilaku dan suasana (*test of behaviors and settings*), *in situ* dan untuk tujuan empiris (Ardial, 2014).

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu dari sekian teknik pengumpulan data yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara langsung dengan yang diwawancarai, dan juga dapat dilakukan secara tidak langsung. Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui pengajuan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diwawancarai. Teknik wawancara dapat pula diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan data dengan bertanya langsung secara bertatap muka dengan responden atau informan yang menjadi subjek penelitian.

Pada era teknologi komunikasi yang sangat canggih seperti sekarang ini, wawancara dengan bertemu langsung atau bertatap muka tidak lagi menjadi syarat yang mesti dilakukan, karena dalam kondisi tertentu peneliti dapat berkomunikasi dengan respondennya melalui telepon, handphone atau melalui internet (Rahmadi, 2011).

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu hal yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku yang relevan, laporan kegiatan, film dokumenter, foto-foto, peraturan-peraturan, dan data yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi adalah sebuah rekam kejadian yang ditulis atau dicetak. Dokumentasi juga dapat menghasilkan informasi yang melatar belakangi suatu peristiwa atau aktivitas tertentu (Haryono, 2020).

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan lebih banyak bersifat uraian dari hasil studi dokumentasi serta wawancara. Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dan diuraikan dalam bentuk deskriptif. Aktifitas dalam analisis kualitatif berlangsung secara terus menerus hingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu, tahap deskripsi atau tahap orientasi, tahap reduksi, dan tahap seleksi (Gunawan, 2014).

1. Tahap deskripsi atau tahap orientasi

Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar, serta apa yang dirasakan, kemudian peneliti baru mendata sekilas tentang informasi yang telah didapatkannya.

2. Tahap reduksi

Mereduksi data berarti peneliti mereduksi suatu informasi yang diperoleh pada tahap pertama, untuk memfokuskan pada masalah tertentu.

3. Tahap Seleksi

Peneliti akan menguraikan fokus yang sudah ditetapkan menjadi lebih rinci, kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang fokus masalah, serta hasil yang didapatkan menjadi suatu hipotesis, pengetahuan, dan bahkan penemuan teori baru.

3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Jalan Mahoni, Kecamatan Padang Hilir, Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2023 sampai dengan September 2023.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Bab ini akan menyajikan dan membahas hasil penelitian dilapangan dengan metode pengumpulan data yang sudah disebutkan di bab sebelumnya. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan pengumpulan data dengan mewawancarai narasumber dan juga dokumentasi dengan narasumber.

Penelitian ini dilakukan di Jalan Mahoni Prumnas Bagelen, Kecamatan Padang Hilir, Kota Tebing Tinggi, pada tanggal 27 Maret sampai dengan 19 Agustus 2023. Sebelum melakukan penelitian penulis sudah melakukan izin kepada pengurus daerah setempat. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara kepada % orang tua yang ditentukan peneliti sesuai dengan kriteria penelitian. Kriteria narasumber yaitu masyarakat Kota Tebing Tinggi dan orang tua yang memiliki anak remaja umur 12-18 yang gemar bermain *game online*.

4.1.1 Identitas Narasumber

Dalam penelitian ini peneliti sudah mengumpulkan beberapa narasumber yaitu masyarakat atau orang tua yang berada di Jalan Mahoni Prumnas Bagelen, Kecamatan Padang Hilir, Kota Tebing Tinggi, beserta hasil wawancara mengenai Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dengan Anak dalam Mengantisipasi Kecanduan Game Online pada Anak di Kota Tebing Tinggi.

Berikut identitas narasumber atau orangtua:

Tabel 4.1.1 Identitas Narasumber

No	Nama	Inisial	Usia	Keterangan
1.	Dinda Aulia	DA	38thn	Terapis Okupasi
2.	Sriyani	S	41thn	Wiraswasta
3.	Zulfa	Z	43thn	Ibu Rumah Tangga
4.	Lisma	L	36thn	Ibu Rumah Tangga
5.	Sri Rahmayani	SR	40thn	PNS

Sumber: Hasil Olahan Penelitian 2023

4.1.2 Hasil Wawancara

Setelah dilakukannya wawancara dengan narasumber, pertanyaan pertama yang penulis tanyakan adalah apakah bapak/ibu sering berkomunikasi dengan anak.

Informan Z mengatakan:

“Lumayan sering, dalam satu hari saya bisa dua sampai tiga kali ngomong ke anak saya agar tidak selalu bermain game online.”

Informan Z sering melakukan komunikasi dengan anak dua sampai tiga kali setiap harinya. Berbeda dengan informan SR yang mengatakan bahwa:

“Kalau saya lumayan jarang, karena saya pulang kerja sudah sore atau malam kalau banyak kegiatan. Paling saya berkomunikasi serius sama anak saya kalau hari libur. Kalau bapaknya juga jauhkan kerjanya.”

Selanjutnya peneliti menanyakan berapa kali dalam seminggu bapak/ibu narasumber berkomunikasi dengan anak untuk mencegah kecanduan *game online*,

informan Z mengatakan:

“Kalau dalam sehari bisa dua sampai tiga kali, berarti dalam seminggu kira-kira 14-21 kali saya ngomong sama anak saya agar tidak selalu bermain game online. Saya sebisa mungkin memposisikan diri menjadi teman untuk anak agar anak saya merasa nyaman untuk menceritakan apa yang ingin diceritakan.”

Informan Z sangat sering berkomunikasi dengan anak karena menurutnya anak akan lebih nyaman bercerita jika sering berkomunikasi. Sedangkan menurut informan DA mengatakan bahwa:

“Kalau mengingatkan anak tentang kecanduan game online ya lumayan sering, tapi kan anak kalau tiap hari dikasi tau berulang-ulang menurut saya nanti anaknya malah bosan dan kesal terus gak mau dengerin lagi. Jadi saya kadang mengingatkannya kalau anak saya sudah terlalu lama dan lupa waktu.”

Lebih lanjut peneliti menanyakan pada saat kapan atau bagaimana bapak/ibu narasumber berkomunikasi dengan anak untuk mencegah kecanduan *game online* pada anak. Menurut informan Z mengatakan:

“Pada saat anak saya tenang dan sudah bisa diajak ngobrol. Apabila saya menarik hp nya dan dia marah-marah maka saya akan tunggu sampai dia tenang dan akan saya tanyakan apakah anak saya sudah bisa diajak ngobrol atau belum.”

Berbeda dengan informan S mengatakan bahwa:

“Kalau saya sih saat dia uda megang-megang hpnya, langsung lah saya ingatin “gausa main hp lah nak, daripada main hp mending keluar aja main sepeda sama kawanmu”. Kadang kalau saya ngomongnya agak ketus anak saya langsung ngerti dan dengerin.”

Kemudian peneliti bertanya adakah bapak/ibu narasumber menjelaskan kepada anak tentang dampak buruk *game online*. Informan Z mengatakan:

“Ada, saya jelaskan kepada anak saya kalau terlalu sering bermain game online maka anak saya akan malas belajar dan tidak akan bisa mencapai cita-citanya menjadi seorang tentara. Seperti yang kita tau ya, menjadi seorang tentara kan butuh kesehatan yang bagus termasuk kesehatan mata, maka dari itu saya selalu menasehati nya agar tidak selalu bermain game online sehingga mata anak saya tidak cepat rusak.”

Berbeda dengan pendapat informan SR yang mengatakan:

“Pastinya ada, tetapi sangat jarang soalnya saya juga suka bermain game. Tetapi saya selalu mengingatkan anak saya agar tidak terlalu berlebihan.”

Selanjutnya peneliti mewawancarai tentang bagaimana cara bapak/ibu narasumber melarang anak untuk tidak bermain *game online*. Informan Z mengatakan bahwa:

“Biasanya sih saya ajak ngomong baik-baik terlebih dahulu untuk tidak bermain handphone lagi ketika sudah terlalu lama bermain handphone apabila dia tetap memegang handphonenya maka saya akan tarik handphonenya dan biasanya sih dia akan ngamuk-ngamuk. Ketika dia ngamuk-ngamuk biasanya akan saya tunggu beberapa saat sampai dia tenang kemudian saya tanyakan apakah dia sudah bisa diajak ngobrol atau tidak. Apabila sudah bisa diajak ngobrol maka saya akan jelaskan mengapa saya melarangnya terlalu lama bermain game online dan biasanya sih dia ngerti dan akan nurut.”

Berbeda dengan cara informan SR yang mengatakan bahwa:

“Saya tidak terlalu melarang anak saya, karena kebetulan saya juga suka main game. Kasihan juga anak saya dirumah tidak ada teman, jadi saya kasih dia main hp. Tapi saya tetap mengingatkan anak saya jika sudah terlalu lama bermain game online.”

Selanjutnya peneliti menanyakan media apa saja yang digunakan bapak/ibu narasumber untuk mengingatkan anak akan dampak buruk *game online*. Informan Z mengatakan bahwa:

“Biasanya sih saya kasih tunjuk video ilustrasi yang ada di youtube mengenai bahaya terlalu sering bermain game online.”

Sedangkan informan L berbeda, ia mengatakan bahwa:

“Kalau saya dengan cara bertatap langsung dengan anak saya.”

Kemudian peneliti bertanya bagaimana pendekatan yang dilakukan bapak/ibu narasumber guna melakukan pemahaman kepada anak tentang dampak buruk kecanduan *game online*. Informan L mengatakan bahwa:

“Ngobrol dengan baik-baik, kadang saya nanya kenapa suka main game itu. Kadang kan anak-anak mau didengerin ya maunya apa. Saya sebagai orang tua hanya bisa mengingatkan dan ngasih batasan-batasan jika pendapat anak saya bertentangan karena mereka juga belum paham mana yang baik dan tidak, gak paham juga resiko kedepannya apa.”

Berbeda dengan informan S yang mengatakan bahwa:

“Saya selalu menasehati anak saya kalau kami sedang santai dirumah. Saya belikkan atau masak masak kesukaan dia, pas dia lagi senang dapat makanan enak barulah saya ajak ngobrol.”

Kemudian peneliti bertanya lagi apakah bapak/ibu narasumber mengalami kendala dalam menyampaikan dampak negatif *game online* kepada anak. Informan Z menjawab:

“Kendalanya sih ketika saya menyampaikan dampak negatifnya ya anak saya makin banyak bertanya sehingga saya harus selalu menyediakan jawaban yang logis dan bisa dimengerti. Apabila ada pertanyaan yang tidak bisa jawab maka saya dan anak saya akan mencari jawabannya sama-sama melalui internet.”

Berbeda dengan informan S yang mengatakan bahwa:

“Ada kendala, kadang anak kita udah capek di sekolah jadi gak di dengarkannya omongan saya. Kadang-kadang saya biarin aja sih buat reward dia juga karna udah rajin belajar.”

Peneliti bertanya lagi mengenai bagaimana bapak/ibu narasumber menghindari keinginan anak untuk bermain *game online*. Informan Z mengatakan bahwa:

“Cara saya adalah dengan mengalihkan ke hobinya yaitu menggambar atau mewarnai sesuatu. Kadang-kadang saya ajak juga jalan-jalan setiap minggunya agar dia tidak merasa bosan di rumah saja dan dapat mengeksplor hal-hal baru diluar rumah.”

Sedangkan menurut informan L adalah:

“Saya suruh anak saya tidur siang, kadang kalau sore di ajak ayahnya main bola.”

Selanjutnya peneliti menanyakan bagaimana bapak/ibu narasumber menghimbau anak agar mengurangi pergaulan pada anak lain yang suka bermain *game online*. Informan Z menjawab:

“Cara saya menghimbau ya tetap saya ajak ngobrol dua arah agar dia tidak terlalu mendekati anak-anak yang terlalu sering bermain game online akan tetapi tidak juga

menjauhi kawannya tersebut. Selalu saya bilang agar tetap bekawan akan tetapi ada batasannya.”

Berbeda dengan informan L yang mengatakan bahwa:

“Saya tidak melarang anak saya bermain dengan siapa pun, karena saya juga mau dia memiliki jiwa sosial yang tinggi jadi anak saya gak jadi anak pemalu dan penakut.”

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas maka akan dibahas mengenai keefektifan komunikasi antarpribadi orang tua dalam mengatasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Hal ini ditinjau berdasarkan lima aspek menurut DeVito yang membuat komunikasi antarpribadi orang tua dan anak berjalan efektif, yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan (DeVito, 2016). Dengan demikian, peneliti akan menjabarkan pembahasan berdasarkan aspek-aspek tersebut sebagai berikut:

4.2.1 Keterbukaan

Keterbukaan yaitu sikap dapat menerima dan menanggapi pesan yang diterima serta kesediaan untuk dapat menyampaikan informasi baik kepada orang tua atau anak. Orang tua dan anak harus saling terbuka, jelas dalam menerima dan menyampaikan informasi. Dengan adanya sikap keterbukaan, maka akan mendorong timbulnya saling pengertian, saling menghargai, dan saling mengembangkan hubungan antara orang tua dan anak (DeVito, 2016).

Keterbukaan merupakan aspek yang penting dalam melakukan proses komunikasi antarpribadi. Dalam sebuah keluarga, keterbukaan diperlukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam keluarga. Jika antara anggota

keluarga satu dengan lainnya tidak memiliki keterbukaan, maka komunikasi tidak akan berjalan efektif, karena ada satu atau beberapa hal yang ditutupi anggota keluarga kepada yang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan DeVito bahwa dalam proses komunikasi antarpribadi, memiliki keterbukaan merupakan hal penting agar komunikasi dapat berjalan efektif karena tidak ada hal yang disembunyikan dan bersedia untuk membuka diri satu sama lain (DeVito, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara, pada informan Z sudah terlihat adanya sikap keterbukaan orang tua kepada anaknya. Informan Z meluangkan waktunya setiap hari (dua sampai tiga kali dalam sehari) untuk berkomunikasi dengan anaknya agar tidak selalu bermain *game online*. Informan Z juga memposisikan dirinya menjadi teman untuk anaknya agar anaknya merasa nyaman menceritakan apa yang ingin diceritakan.

Informan L juga menunjukkan sikap keterbukaan kepada anaknya dikarenakan informan L selalu mengajak anaknya untuk saling berkomunikasi dengan baik serta menanyakan alasan mengapa anaknya suka bermain *game online*. Informan L juga mengingatkan dan memberikan batasan jika pendapat anaknya bertentangan dengannya dikarenakan informan L mengerti bahwa anak belum bisa membedakan mana yang baik dan tidak baik dan anak juga belum bisa memahami resiko kedepannya apabila terlalu sering bermain *game online*.

Hal ini berbeda pada penuturan jawaban informan SR, yang mana berdasarkan penuturan dari informan SR bahwa informan SR jarang berkomunikasi

dengan anaknya dikarenakan alasan pekerjaan dan suaminya yang jarak kerjanya jauh dari anaknya

Berdasarkan jawaban informan L dan Z, dapat dilihat bahwa kedua informan tersebut sudah memiliki aspek keterbukaan, kedua orang tersebut mendekati diri kepada anak sebagai teman sehingga anak merasa nyaman menceritakan mengenai hal-hal yang terjadi dalam kehidupannya, khususnya kegemaran mereka dalam bermain *game online*. Sikap keterbukaan antara kedua orang tua kepada anaknya terlihat berdasarkan bagaimana cara orang tua dalam bertukar pikiran dengan anaknya, cara orang tua menyesuaikan diri mereka kepada anak dan pendekatan pribadi antara orang tua dan anak.

Keterbukaan antara orang tua dan anak sangat penting untuk dilakukan dalam berkomunikasi. Melalui keterbukaan, maka kecanduan bermain *game online* pada anak dapat diatasi. Hal ini dikarenakan orang tua dapat mengontrol perilaku anaknya. Orang tua tidak bisa terus menerus mengontrol perilaku anak mereka. Jika orang tua memaksa mengganti keinginan anak mereka dengan keinginan dirinya maka bisa saja anak akan melawan dan memperjuangkan keinginan dirinya sendiri

Disinilah dibutuhkan keterbukaan, dengan adanya keterbukaan dalam berkomunikasi antara anak dan orang tua maka pengontrolan atas perilaku anak tidak saling berbenturan dengan keinginan masing-masing pihak. Orang tua dapat memberikan masukan, arahan, bahkan mengutarakan keinginannya kepada anak. Adanya keterbukaan antara orang tua dan anak, anak dapat memiliki kesempatan dan kebebasan dalam melakukan tindakan tanpa mengabaikan arahan orang tua. Dari hasil jawaban informan L dan Z, dapat dilihat bahwa keterbukaan antara orang

tua dan anak dalam berkomunikasi memiliki andil yang besar dalam mengantisipasi kecanduan bermain *game online* pada anak.

4.2.2 Empati

Empati merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami apa yang dialami oleh orang lain, merasakan kondisi perasaan orang lain, dan melihat dari sudut pandang orang lain. Begitu juga halnya dalam keluarga, dengan adanya rasa empati antara orang tua dengan anak, mereka dapat memahami kemampuan, perasaan, sikap, motivasi, pengalaman, serta keinginan masing-masing. Empati merupakan salah satu aspek penting yang harus dibangun dan dikembangkan dalam keluarga. Melalui empati, setiap anggota keluarga mampu merasakan dan memahami apa yang dialami oleh anggota keluarga lainnya (DeVito, 2016).

Aspek empati didalam keluarga, dapat dilakukan dengan cara meminta pendapat kepada sesama anggota keluarga, dan melihat dari sudut pandang setiap anggota keluarga. Seperti yang dikemukakan DeVito bahwa komunikasi antarpribadi akan berlangsung secara efektif jika pihak yang terlibat memiliki rasa empati untuk dapat merasakan apa yang dirasakan oleh pihak lain. Sikap empati ini akan muncul pada saat kedua pihak saling memahami keadaan atau kepentingan pihak yang terlibat dalam proses komunikasi antarpribadi tersebut (DeVito, 2016).

Dalam suatu keluarga, orang tua memainkan peranan penting untuk mendidik anaknya agar memiliki rasa empati yang tinggi. Dengan adanya rasa empati yang tinggi, maka orang tua dapat memberikan arahan yang tepat bagi kepribadian anak khususnya ketika anak bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan DA, dapat diketahui bahwa informan DA memahami perasaan anaknya apabila terlalu sering mengingatkan anaknya tentang kecanduan *game online* maka anak akan merasa bosan dan kesal yang berakibat anak tidak ingin mendengarkan nasihat orang tuanya lagi.

Informan Z juga menunjukkan sikap empati pada anaknya dikarenakan informan Z memahami perasaan bosan yang dirasakan oleh anaknya sehingga informan Z mengalihkan perhatian anaknya agar tidak selalu bermain *game online* dengan cara seperti menggambar dan mewarnai, mengajak anaknya jalan-jalan setiap minggunya, sehingga anaknya tidak merasa bosan dan dapat mengeksplor hal baru.

Berdasarkan jawaban kedua informan diatas, para informan menganggap bahwa rasa empati dapat mempengaruhi proses berjalannya komunikasi dalam setiap anggota keluarga, termasuk pada saat anak bermain *game online*. Orang tua menganggap rasa empati ini penting karena jika antara orang tua dan anak tidak memiliki rasa empati satu sama lain dan orang tua tidak bisa mengikuti pola pikir anak, maka kedua pihak tidak akan ada rasa untuk saling menghargai. Selain itu, anak juga akan menghiraukan pendapat atau nasihat orang tua dan bertingkah laku sesuai keinginan diri anak sendiri atau menurut standar yang anak yakini benar untuk dilakukan. Jika hal tersebut terjadi dan dibiarkan terlalu lama, maka akan berdampak pada kontrol diri anak dalam kegiatan sehari-hari khususnya saat bermain *game online* sehingga kecanduan bermain *game online* pun tak dapat dihindari. Dengan menerapkan empati pada saat berkomunikasi dengan anak, maka

perasaan anak tidak akan tersinggung dan lebih mengerti maksud dan tujuan dari nasihat orang tua.

4.2.3 Sikap Mendukung

Sikap mendukung merupakan sebuah tindakan antarpribadi yang memiliki komitmen atau tujuan untuk mendukung berjalannya interaksi secara terbuka. Sikap mendukung akan berlangsung efektif jika respon yang diberikan bersifat spontan. Dalam keluarga, sikap mendukung yang diberikan orang tua kepada anaknya ditentukan oleh perhatian yang diberikan orang tua kepada anaknya dan aturan yang berlaku dalam keluarga. Sikap mendukung merupakan aspek ketiga yang dinilai penting dalam proses komunikasi antarpribadi sehingga dengan adanya suatu sikap mendukung yang diberikan dalam keluarga, komunikasi antarpribadi yang terjadi dalam keluarga akan bertahan lama dan menciptakan suatu suasana dalam keluarga yang harmonis (DeVito, 2016).

Menurut DeVito, komunikasi antarpribadi harus memiliki sikap mendukung yang artinya kedua belah pihak yang terlibat dalam proses komunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terjadinya proses komunikasi secara terbuka. Keadaan mendukung ini akan terbentuk jika sikap suportif yang muncul, dibangun oleh kedua pihak yang terlibat dalam proses komunikasi antarpribadi tersebut (DeVito, 2016).

Orang tua berperan penting untuk memberikan dukungan, perhatian serta pengawasan dalam bentuk peraturan kepada setiap kegiatan yang dilakukan anaknya termasuk saat bermain *game online*. Dengan adanya dukungan dalam bentuk perhatian yang diberikan orang tua, anak tidak akan merasa diabaikan oleh

keluarga. Orang tua juga dapat mengetahui kebutuhan yang diinginkan oleh anak dan hal tersebut dapat mengantisipasi anak agar tidak kecanduan dalam bermain *game online*. Orang tua dapat membangun pengendalian atas perilaku yang ditunjukkan anak dalam keluarga, tidak terkecuali saat bermain *game online*.

Dengan adanya sikap mendukung, orang tua dapat mengawasi dan memberikan bimbingan kepada anak-anaknya. Selain itu, terdapat peraturan yang diterapkan oleh orang tua khususnya dalam bermain *game online*. Anak dapat bermain *game online* sesuai dengan kesepakatan atau peraturan yang telah didiskusikan dengan orang tua. Peraturan ini dibuat agar orang tua dapat mengontrol perilaku anak sehingga intensitas anak dalam bermain *game online* dapat dikontrol dan anak tidak menjadi kecanduan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada informan S, sikap mendukung ditunjukkan oleh informan S kepada anaknya. Hal ini ditunjukkan dari sikap S yang mengingatkan anaknya agar tidak bermain handphone dan menyarankan kepada anaknya agar bermain sepeda dengan temannya. Terkadang, informan S juga berbicara agak ketus dan anaknya langsung mengerti dan mendengarkan nasihatnya.

Informan SR juga menunjukkan sikap mendukung kepada anaknya. Informan SR tidak terlalu melarang anaknya untuk bermain *game online*, karena informan SR juga lumayan suka bermain *game*. Informan SR merasa kasihan dengan anaknya tetapi tetap mengingatkan anaknya jika sudah terlalu lama bermain *game online*.

Informan L juga menunjukkan sikap mendukung kepada anaknya dengan cara berkomunikasi langsung kepada anaknya. Informan L juga menyuruh anaknya untuk istirahat pada siang hari dan kadang pada sore hari suami informan L mengajak anaknya untuk bermain bola. Apabila anak dari informan L sudah tidak mendengarkan nasihatnya, maka informan L akan menegur anaknya dan mengambil hp anaknya sebagai konsekuensi dari tindakan anaknya.

Informan Z juga menunjukkan sikap mendukung kepada anaknya dengan berkomunikasi dua arah agar anaknya tidak terlalu mendekati teman-temannya yang terlalu sering bermain game online dengan tujuan agar anaknya tidak mengikuti perbuatan teman-temannya, akan tetapi informan Z tidak mutlak melarang anaknya untuk berteman, informan Z menasihati anaknya agar memiliki batasan dalam berteman dengan anak-anak yang sering bermain game online. Informan Z juga menjelaskan kepada anaknya melalui video ilustrasi dari *youtube* mengenai dampak buruk dari bermain game online yaitu malas belajar dan membuat kerusakan pada mata. Anak dari informan Z memiliki cita-cita ingin menjadi tentara sehingga anaknya memiliki kesadaran untuk mengurangi intensitas bermain game online dikarenakan apabila anaknya malas belajar dan matanya rusak maka anaknya tidak akan bisa menjadi seorang tentara

Berdasarkan hasil jawaban informan diatas, dapat diketahui bahwa sikap mendukung merupakan kewajiban yang harus dilakukan orang tua dimana dukungan tersebut dapat berbentuk perhatian kepada anak-anaknya khususnya dalam intensitas bermain *game online*. Jawaban informan diatas menunjukkan sikap dukungan mereka kepada anak-anaknya dalam bermain *game online* dengan

cara memberikan pengertian dan membatasi durasi atau waktu bermain mereka sehingga anak tidak hilang kontrol pada saat bermain *game online* sehingga anak tidak mengalami kecanduan.

4.2.4 Sikap Positif

Sikap positif merupakan sikap dimana seseorang dapat menghargai usaha orang lain, berpikir positif, tidak menaruh kecurigaan kepada orang lain, memberikan pujian dan penghargaan. Begitu juga dalam keluarga, sikap positif yang ditunjukkan kepada anaknya dapat dilihat cara orang tua saat memberikan pujian atau penghargaan kepada anaknya. Sikap positif merupakan aspek penting yang dibangun dalam sebuah keluarga (DeVito, 2016).

Proses komunikasi antarpribadi hendaknya dilakukan dengan menunjukkan sikap positif, yang artinya komunikasi tersebut berlangsung dengan suasana menyenangkan sehingga komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak dapat berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut DeVito, dalam melakukan komunikasi antarpribadi, kedua belah pihak yang terlibat harus memiliki sikap positif dengan tidak berprasangka satu dengan yang lain agar tercipta komunikasi antarpribadi yang efektif. Ketika salah satu anggota dalam keluarga berperilaku positif terhadap anggota keluarga lain, proses komunikasi akan berjalan dengan harmonis (DeVito, 2016).

Dalam hal ini, sikap positif yang ada dalam komunikasi antarpribadi antara orang tua dan anak akan berpengaruh terhadap kegiatan anak bermain *game online*. Orang tua berperan untuk mengajarkan anak dan memberikan apresiasi kepada anak sebagai cara untuk menunjukkan sikap positif mereka terhadap kegiatan yang

dilakukan oleh anak. Dengan sikap positif yang diperlihatkan oleh orang tua, hal tersebut dapat mempengaruhi anak untuk mengambil sebuah keputusan dalam sebuah keinginan, tidak terkecuali saat bermain *game online*. Dari sikap positif yang ditunjukkan oleh orang tua, anak dapat memutuskan mana yang dapat dilakukan dan mana yang tidak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada informan S, sikap mendukung ditunjukkan oleh informan S kepada anaknya. Hal ini dapat dilihat dari sikap S dengan memberikan *reward* berupa membelikan atau membuatkan makanan kesukaan anaknya dikarenakan anaknya sudah rajin belajar di sekolah. Anak dari informan S akan merasa senang pada saat dibelikan atau dibuatkan makanan kesukaannya sehingga hal tersebut memudahkan informan S dalam berkomunikasi dengan anaknya.

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut, dapat dikatakan bahwa orang tua memberikan penghargaan atau *reward* kepada anak mereka sebagai bentuk sikap positif mereka terhadap anak terutama ketika mereka sudah melakukan hal positif seperti rajin belajar. Sikap positif yang diberikan oleh orang tua berupa penghargaan atau *reward* akan berdampak pada motivasi anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi seperti mengurangi intensitas bermain *game online*-nya.

4.2.4 Kesetaraan

Kesetaraan merupakan aspek yang meliputi penempatan diri seseorang yang sejajar atau sama dengan orang lain, berkontribusi dua arah atau adanya *feedback*, serta suasana saat berkomunikasi yang akrab dan nyaman. Didalam suatu keluarga,

baik orang tua dan anak harus mengakui bahwa mereka sama-sama bernilai dan berharga. Sikap ini dilakukan oleh kedua informan orang tua dimana kedua informan tersebut memiliki waktu tertentu saat berkomunikasi dengan anak. Kesetaraan merupakan aspek terakhir yang bernilai penting dalam berkomunikasi. Komunikasi antarpribadi akan lebih efektif ketika suasana komunikasi tersebut berlangsung setara. Setara mempunyai pengertian, tidak mempertegas perbedaan posisi, tidak seperti sedang memberikan nasihat, tetapi berbincang atau berkomunikasi pada tingkatan yang sejajar. DeVito menyatakan bahwa agar komunikasi antarpribadi berjalan efektif, komunikasi tersebut harus berupa pengakuan atau kesadaran, serta rasa kerelaan untuk menempatkan posisi sejajar antara kedua belah pihak yang terlibat di dalamnya (DeVito, 2016).

Dalam hal ini, aspek kesetaraan dapat mempengaruhi komunikasi antarpribadi dalam keluarga yang dilakukan untuk mengantisipasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Hal ini dikarenakan kesetaraan dalam sebuah keluarga dapat mempengaruhi perilaku yang dimiliki oleh anak. Jika orang tua tidak menerapkan nilai kesetaraan dalam keluarga maka anak akan seringkali merasa diremehkan, direndahkan, tidak mau bertukar pikiran dengan orang tua, dan anak menutup diri mereka dalam keluarga. Ketika nilai kesetaraan tidak diterapkan dalam keluarga, kontrol diri anak dalam mengambil keputusan akan berfungsi buruk dikarenakan anak merasa tidak memiliki kesempatan, keinginan, serta kebebasan dalam melakukan suatu tindakan (DeVito, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada informan Z, aspek kesetaraan ditunjukkan oleh informan Z. Informan Z berkomunikasi kepada

anaknyanya apabila anaknyanya sudah dalam keadaan tenang dan sudah bisa diajak berkomunikasi. Informan Z juga bersedia menunggu anaknyanya sampai anaknyanya tenang dan akan menanyakan kepada anaknyanya apakah anaknyanya sudah bisa diajak berkomunikasi atau belum, apabila anaknyanya sudah bisa diajak berkomunikasi maka informan Z akan menjelaskan mengapa dia melarang anaknyanya terlalu lama bermain game online. Informan Z juga bersedia untuk berdiskusi dengan anaknyanya mengenai dampak negatif yang bisa timbul akibat terlalu lama bermain game online. Hal ini memberikan dampak berupa penurunan intensitas bermain game online pada anaknyanya.

Berdasarkan jawaban informan diatas, informan tersebut menunjukkan sikap kesetaraan kepada anaknyanya dengan memposisikan diri sejajar dengan anak, sehingga anak tidak merasakan tekanan melainkan merasa nyaman dan percaya diri karena pemikiran orang tua sama dengan mereka. Anak diberikan kebebasan untuk mengutarakan pendapatnyanya serta ikut diskusi untuk memecahkan masalah. Dalam hal intensitas bermain *game online*, dengan adanya kesetaraan maka anak tidak akan merasa tertekan ketika dinasehati untuk mengurangi intensitas bermain *game online*-nyanya. Hal ini dapat mengantisipasi kecanduan bermain *game online* pada anak.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan pada bab sebelumnya melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dan teknik analisis data berupa deskripsi, reduksi, dan seleksi mengenai komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak dalam mengantisipasi kecanduan bermain *game online* pada anak melalui sikap keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan dapat mengantisipasi kecanduan bermain *game online* pada anak. Orang tua dan anak dapat saling menyampaikan keinginannya masing-masing terutama dalam hal intensitas bermain *game online*. Dengan demikian, orang tua dapat mengantisipasi terjadinya kecanduan bermain *game online* pada anak.

5.2 Saran

1. Menanamkan sikap keterbukaan kepada diri anak sejak dini, baik dari orang tua maupun anak tidak menyembunyikan permasalahan dalam berkomunikasi.
2. Memahami posisi dan pola pikir satu sama lain, agar komunikasi dapat berjalan dengan suasana nyaman dan tanpa tekanan.
3. Membiasakan adanya diskusi atau momen dimana orang tua dan anak bertukar pikiran untuk menyelesaikan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A., Anshori, A., & Nasution, N. (2021). Parental Interpersonal Communication In Overcoming Children's Anxiety When Participating In Online Learning. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 2(11), 1838–1846. <https://doi.org/10.36418/jiss.v2i11.460>
- Amin, A., Kara, G. P., & Muslimin, H. (2022). Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dan Anak Remaja Dalam mengatasi Kecemasan media Tiktok. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, 6(1), 494–512.
- Ardial. (2014). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cangara, H. (2020). Pengantar Ilmu Komunikasi. In *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Vol. 1, Nomor komunikasi). Jakarta: Rajawali Press. https://www.gramedia.com/products/pengantar-ilmu-komunikasi-edisi-keempat?utm_source=literasi&utm_medium=literasibuku&utm_campaign=seo&utm_content=LiterasiRekomendasi
- DeVito, J. A. (2016). *The Interpersonal Communication Book* (K. Fleming (ed.); Harlow.14t). Pearson Education.
- Dewi, C., & Widiastuti, H. T. (2022). *Modul Pembelajaran Komunikasi Antarpribadi*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Effendi, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek (edisi kedua)*. Bandung: PT Remaja Rodsdakarya Offset.
- Fensi, F. (2017). Membangun Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Dalam Keluarga. *Jurnal Pengabdian & Kewirausahaan*, 1(1), 47–55.
- Frieda, P., & Tamburian, D. (2019). Komunikasi Antarpribadi antara Orang Tua dan Anak Usia Remaja dalam Pembentukan Kepercayaan Diri Anak. In *Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara* (Vol. 3, Nomor 2).
- Gunawan, I. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanani, S. (2017). *Komunikasi Antarpribadi Teori dan Praktik*. Depok: Ar-Ruzz Media.
- Hardiyanto, S., Lubis, F. H., & Hidayat, F. P. (2023). Parents ' Interpersonal Communication in Improving Children ' s Learning Motivation. *InCCLuSi*, 163–169. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-07-7>
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi: CV Jejak.
- Hendra, Y., & Pribadi, R. (2019). Family Communication Model in Forming Pious Children. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.33258/birci.v2i1.145>

- Hernawati, S. (2017). *Metodolog Peneltian Dalam Bidang Kesehatan*. Jawa Timur: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES).
- Hikmawati, F. (2020). *Metedologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Kadir, A., Kamri, R., & Amri, S. R. (2020). Peran Orangtua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(3), 256–259.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN.pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10670/1/PENGANTAR%20METODOLOGI%20PENELITIAN.pdf)
- Sari, A. A. (2017). *Komunikasi Antarpribadi*. Sleman: CV Budi Utama.
- Triningtyas, D. A. (2016). *Komunikasi Antarpribadi*. Magetan: CV Ae Media Grafika.
- Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, T. A. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, 2(2), 169–181.

PEDOMAN WAWANCARA

Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dengan Anak dalam Mengantisipasi Kecanduan Game Online pada anak di Kota Tebing Tinggi.

Identitas Narasumber :

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

Pekerjaan :

Daftar Pertanyaan:

1. Apakah Ibu sering berkomunikasi dengan anak?
2. Berapa kali Ibu berkomunikasi dalam waktu seminggu dengan anak untuk mencegah kecanduan game online?
3. Pada saat kapan/bagaimana Ibu berkomunikasi dengan anak untuk mencegah kecanduan game online?
4. Adakah Ibu menjelaskan kepada anak tentang dampak buruk game online?
5. Bagaimana cara Ibu melarang anak untuk tidak bermain game online?
6. Media apa saja yang Ibu gunakan dalam mengingatkan anak akan dampak negatif dari permainan game online?
7. Pendekatan bagaimana yang Ibu lakukan guna memberikan pemahaman kepada anak terkait dampak negatif permainan game online?
8. Apakah Ibu ada kendala dalam menyampaikan dampak negatif dari game online kepada anak?
9. Bagaimana cara Ibu menghindarkan keinginan anak untuk bermain game online?
10. Bagaimana cara Ibu untuk menghimbau anak agar mengurangi pergaulan pada anak-anak lain yang suka bermain game online?

LAMPIRAN



Keterangan : Wawancara dengan informan Lisma pada tanggal 10 Juli 2023



Keterangan : Wawancara dengan informan Sri Rahmayani pada tanggal 11 Juli 2023



Keterangan : Wawancara dengan informan Sriyani pada tanggal 11 Juli 2023



Keterangan : Wawancara dengan informan Zulfa pada tanggal 12 Juli 2023



Keterangan : Wawancara dengan informan Dinda pada tanggal 14 Juli 2023

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Zafira Putri
Tempat/Tanggal Lahir : Tebing Tinggi, 21 Januari 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Anak Ke : 2
Alamat : Jl. Mahoni LK.IV, Bagelen, Tebing Tinggi
E-mail : Zafiraputri78@gmail.com



DATA KELUARGA

Nama Ayah : Zulkarnaen
Pekerjaan : Dokter Umum
Nama Ibu : Upik Sri Martini
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl. Mahoni LK.IV, Bagelen, Tebing Tinggi

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006-2012 : SD Swasta F.Tandean
2012-2015 : SMP Negeri 1 Tebing Tinggi
2016-2018 : SMA Negeri 1 Tebing Tinggi
2019-2021 : Institut Pertanian Bogor (Program Diploma)



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, ..Senin.. 27 Maret 2023.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : ZAFIRA PUTRI
N P M : 210311020959
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tabungan sks : 129,0 sks, IP Kumulatif 3,62

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No.	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Komunikasi Antarpribadi orangtua dengan anak dalam mengantisipasi kecanduan game online pada anak di Kota Tebing Tinggi.	 <u>27 Maret 2023</u>
2	Komunikasi interpersonal orangtua dan anak untuk mencegah pernikahan dini di desa pm, kec. Sel Baman.	
3	Peran komunikasi pemerintah kabupaten dalam penanganan stunting di Kabupaten Serdang Bedagai.	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik / Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

120.19.311

Pemohon

(ZAFIRA PUTRI)

Medan, tgl. 27 Maret 2023

Ketua,

(.....)
NIDN: 01 2409 8401

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi.....

(Anshori)
NIDN:



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila merajab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [fumsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI
DAN PEMBIMBING**
Nomor : 540/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2023

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **27 Maret 2023**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **ZAFIRA PUTRI**
N P M : 2103110295P
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2022/2023
Judul Skripsi : **KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANGTUA DENGAN ANAK
DALAM MENGANTISIPASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA
ANAK DI KOTA TEBING TINGGI**
Pembimbing : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 120.19.311 tahun 2023.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 27 Maret 2024.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, **05 Ramadhan 1444 H**
27 Maret 2023 M


Dekan,
Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 9 Juni 2023

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : ZAFIRA PUTRI
N P M : 21031102958
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor. 549 /SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2023.. tanggal 27 Maret 2023.. dengan judul sebagai berikut :

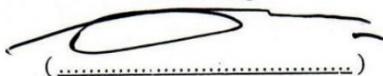
KOMUNIKASI ANTARPEIBADI DRANGTUA DENGAN ANAK DALAM MENGANTISIPASI
KEKURANGAN GAME ONLINE PADA ANAK DI KOTA TEBING TINGGI

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :
Pembimbing



NIDN: 1027040401

Pemohon,


(ZAFIRA PUTRI)





UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 963/JUND/II.3.AU/UMSU-03/F/2023

Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Rabu, 14 Juni 2023
 Waktu : 08.30 WIB s.d. selesai
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2
 Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR FOKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
36	LUTFI BASIT NAIPOSPOS	1903110076	H. TENERMAN, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. JUVAIDI, S.Pd., M.Si.	ETIKA KOMUNIKASI DALAM PERGAULAN MAHASISWA INDEKSDI KELURAHAN SIDOREJO HILIR, KOTA MEDAN
37	SITI SURYANTI HARAHAP	1903110115	Asoc Prof. Dr. YAN HENDRA, M.Si.	Dr. RIBUT PRIADI, S.Sos., M.I.Kom.	PERAN MEDIA INTERNAL 'SIMANTAP' DALAM MEMBANGUN HUBUNGAN HARMONIS ANTAR PEGAWAI BPJS KESEHATAN KANTOR CARANG MEDAN
38	MURMAYANI	1903110344	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	PERSEPSI REMAJA TERHADAP MUSIC VIDEO WONDERLAND, INDONESIA
39	ZAFIRA PUTRI	2103110295P	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANGTUA DENGAN ANAK DALAM MENGANTISIPASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK DI KOTA TEBING TINGGI
40	ABDUL HADI MUBARAK	1903110349P	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.	FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	POI A KOMUNIKASI ORGANISASI HPAI DALAM MEMPERKENALKAN PRODUK HALAL PADAMASYARAKAT

Medan, 23 Dzulhijah 1444 H
 12 Juni 2023 M

(Signature)
 (Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.)





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggapnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224587 Fax. (061) 6625474 - 6631003
🌐 <https://fkip.umsu.ac.id> ✉ fkip@umsu.ac.id 📺 [umsu.medan](#) 📺 [umsu.medan](#) 📺 [umsu.medan](#) 📺 [umsu.medan](#)

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : ZAFIRA PUTRI
N P M : 2103110295P
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi : Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dengan Anak dalam Mengatasi Pasi Kecanduan Game Online pada Anak di Kota Tebing Tinggi.

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	27-03-2023	Diskusi tentang judul dan masalah yang akan di telis.	
2.	06-06-2023	Diskusi dan revisi proposal penelitian	
3.	11-06-2023	Diskusi dan Acc Proposal Penelitian	
4.	06-07-2023	Diskusi hasil seminar proposal dan Revisi	
5.	13-07-2023	Diskusi Bab I - Bab III	
6.	20-07-2023	Diskusi Pedoman Wawancara dan pedoman Observasi.	
7.	02-08-2023	Diskusi hasil wawancara dan observasi.	
8.	09-08-2023	Diskusi Bab IV - V dan Revisi	
9.	24-08-2023	Diskusi Skripsi	
10.	11-09-2023	Acc Skripsi.	

Medan, 11 September 2023.

Dekan

(Dr. Arifin Saleh, S.Sos.,MSP.)
NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,

(AENYAR ANSHORI, S.Sos.M.I.Kom)
NIDN: 0127048401

Pembimbing,

(AENYAR ANSHORI, S.Sos.M.I.Kom)
NIDN: 0127048401



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Sk-10



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI

Nomor : 1722/UND/II.3-AU/UMSU-03/F/2023

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 21 September 2023
Waktu : 08.00 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
6	ZAFIRA PUTRI	2103110296P	Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom.	Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom.	KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANGTUA DENGAN ANAK DALAM MENGANTISIPASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK DI KOTA TEBING TINGGI
7	ANNISA TAJRI MEIDINA	1903110101	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	MAKNA SIMBOLIK TRADISI ARUH MULUD SUKU BANJAR DI KABUPATEN SERDANG BEDAGAI
8	AZMIA NAUFALA	2103110301P	Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom.	Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN INFORMASI MELALUI MEDIA ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PENYEBARAN INFORMATIKA DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMASI KABUPATEN ASAHAN
9	FEBRIANSYAH PRASTIO	1803110126	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	PERAN KOMUNIKSI ORGANISASI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN DI KANTOR BALAI DESA BANDAR SETIA PERCUT SEI TUAN
10	YOLANDA PUTRIMUTIARA SAMUDRA	1903110305	RAHMANITA GINTING, M.A., Ph.D.	Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos, M.I.Kom.	POLA KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI PETUGAS DENGAN WARGA BINAAN DI LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS II A PEMATANG SIANTAR

Notulis Sidang :

1.

Di tetapkan oleh :
Ketua
Ketua
Ketua



Prof. DR. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum

Medan, 02 Rabiul Awwal 1445 H
18 September 2023 M

Panitia Ujian

Sekretaris

Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP