

SKRIPSI

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK
PENGGEAR MOBILE LEGENDS DI KELURAHAN BULUROKENG**

KOTA MAKASSAR

(STUDI KASUS REMAJA Di BULUROKENG)



OLEH:

TIARA SAFITRI

NOMOR INDUK MAHASISWA: 105651105520

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024

SKRIPSI

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK
PENGGEAR *MOBILE LEGENDS* DI KELURAHAN BULUROKENG**

KOTA MAKASSAR

(STUDI KASUS REMAJA DI BULUROKENG)

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi dan Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Disusun dan Diajukan Oleh:

TIARA SAFITRI

Nomor Induk Mahasiswa: 105651105520

Kepada

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

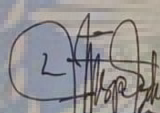
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak
Penggemar *Mobile Legends* di Kelurahan
Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus
Remaja Di Bulurokeng)

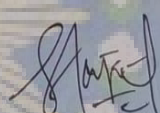
Nama Mahasiswa : Tiara Safitri
Nomor Induk Mahasiswa : 105651105520
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyetujui:

Pembimbing I

Pembimbing II


Ahmad Syarif, S.Sos., M.I.Kom
NIDN. 0905128705


Hamrun, S.IP., M. Si
NIDN. 0919038602

Mengetahui:

Dekan

Ketua Program Studi


Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si
NBM: 730 727


Dr. Syukri Sos., M.Si
NBM. 923 568

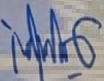
HALAMAN PENERIMAAN TIM


Telah diterima oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar berdasarkan surat keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar dengan Nomor : 0267/FSP/A 4-II/V/45/2024 sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana (S.I.Kom) dalam Program Studi Ilmu Komunikasi di Makassar pada hari Selasa tanggal 28 bulan Mei tahun 2024.

Ketua

Mengetahui:

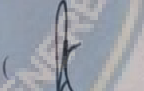
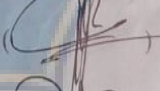
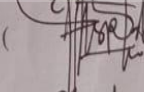
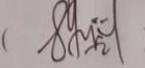
Sekretaris


Dr. Hj. Ibyani Malik, S.Sos., M.Si
NBM. 730 727


Andi Luhur Prianto, S.IP., M.Si
NBM. 999 797

Tim Penguji:

1. Dr. Syukri, S. Sos., M.Si
2. Wardah, S. Sos., MA
3. Ahmad Syarif, S. Sos., M.I.Kom
4. Hamrun, S. IP., M. Si

()
()
()
()

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Tiara Safitri

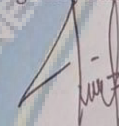
Nomor Induk Mahasiswa : 105651105520

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan hasil plagiat dari sumber lain. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari pernyataan ini benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 20 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Tiara Safitri

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT atas semua berkah, anugerah, dan petunjuk yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Penggemar Mobile Legends di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remaja Di Bulurokeng)”** dengan tepat waktu.

Dalam perjalanan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang paling berjasa dalam hidup penulis Bapak Tamrin Efendi dan Ibu Sarlina. Yang telah mendidik, mendoakan, memberikan nasihat dengan penuh kesabaran yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
2. Kedua adik penulis Fardu Albi Abrianto, Muhammad Anan Al-Qifari dan keluarga besar Effendy Tayyeb yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M. Si selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Dr. Syukri, S.Sos., M. Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar.

5. Bapak Ahmad Syarif, S.Sos., M.I.Kom selaku pembimbing I dan Bapak Hamrun S.IP., M. Si selaku Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Dian Muhtadiah Hamna, S.IP., M.I.Kom selaku dosen penasehat akademik.

7. Bapak dan Ibu dosen ilmu komunikasi dan seluruh staff Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar yang senantiasa memberikan ilmu dan arahan kepada penulis.

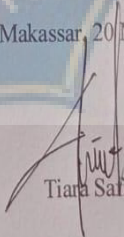
8. Khairunnisa yang telah memberikan arahan, bimbingan dan dukungan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini.

9. Seluruh teman-teman IKOM angkatan 2020 yang telah kebersamai selama masa perkuliahan.

10. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi dari awal sampai akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Demikian kesempurnaan skripsi ini, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan penulis.

Makassar, 20 Mei 2024



Tiara Safitri

ABSTRAK

Tiara Safitri. Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Penggemar *Mobile Legends* Di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remaja Di Bulurokeng) (Dibimbing Oleh Ahmad Syarif dan Hamrun)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dan anak penggemar *mobile legends* di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar. Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif studi kasus dengan menggunakan pendekatan teori dialektika relasional menurut Leslie Baxter & Barbara Montgomery (1996). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai komunikasi interpersonal orang tua dan anak penggemar *mobile legends*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola interaksi orang tua dan anak merupakan suatu komunikasi yang krusial dalam suatu hubungan, yaitu: (1). Hubungan bersifat tidak linear merupakan hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai dengan yang diharapkan orang tua, dimana anak lebih cenderung berperilaku semena-mena dan semakin berani membuat alasan terhadap orang tua hanya untuk memenuhi keinginannya. (2). Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan, perubahan yang terjadi antara orang tua dan anak disebabkan karena kesibukan orang tua diluar rumah merupakan aspek kehidupan yang wajar dan tidak dapat dihindari. (3). Dalam hubungan, kontradiksi sangat penting, ada kontradiksi atau ketegangan sesekali terjadi antara orang tua dan anak karena tiap individu memiliki perspektif yang berbeda, membuat kontradiksi tidak dapat dihindari. (4). Komunikasi sangat penting dalam mengelola kontradiksi dalam suatu hubungan. Menyelesaikan konflik antara orang tua dan anak melalui komunikasi yang efektif serta pemberian edukasi kepada anak agar mereka paham dan siap bermain *game online* lebih sedikit.

Kata kunci: Komunikasi, *Mobile Legends*, Teori Dialektika Relasional

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Konsep dan Teori	15
C. Kerangka Pikir	41
D. Fokus Penelitian	42
E. Deskripsi Fokus	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Waktu dan Lokasi	44
B. Jenis dan Tipe.....	44
C. Informan.....	45
D. Sumber Data.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	48
G. Teknik Pengabsahan Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	50
B. Hasil Penelitian	51
C. Pembahasan.....	67

BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	42
Gambar 4.1 Peta Kecamatan Biringkanaya	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Daftar Informan Penelitian	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran dokumentasi.....

Izin Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi jaringan komputer meningkat dengan pesat di era milenial. Perkembangan teknologi yang didukung oleh jaringan internet ini, mendorong para pencipta *game* berlomba-lomba menciptakan *game* dengan berbagai macam inovasi yang dapat menarik perhatian konsumen dibelahan dunia. Salah satunya dengan menciptakan *game* yang dapat diakses di internet yang tentunya dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal tempat dan waktu (Muawwal et al., 2022).

Di tahun 2017 *game online* kembali menjadi perbincangan banyak orang karena bisa dimainkan dengan banyak orang dimana saja dan kapan saja tanpa harus bertemu langsung. *Game online* yang sering disebut dengan *online games* yang merupakan suatu permainan yang dimainkan di dalam jaringan baik itu LAN maupun Internet. *Game online* tentunya tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan, karena *game* mempunyai spesifikasi yang tentunya dimiliki oleh komputer maupun jaringan (Nugrananda Janttaka, 2020).

Jenis *game* yang populer dan banyak dimainkan saat ini yaitu *game* yang bergenre *multiplayer battle*, yang merupakan jenis *game* yang ketika dimainkan dalam satu kali pertandingan dapat dimainkan oleh banyak orang salah satunya yaitu *mobile legend*. *Game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) adalah salah satu *game online* terpopuler yang dirilis pada tanggal

11 Juli 2016 oleh perusahaan Moonton yang berada di Shanghai, Tiongkok yang merupakan salah satu bukti dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin pesat di era globalisasi saat ini (Rani et al., 2019).

Banyak faktor yang dapat menyebabkan remaja sekarang lebih cenderung memilih kegiatan *refreshing* bermain *game mobile*. Yang pertama, yaitu waktu yang sempit disela-sela kegiatan sehari-hari yang menjadi faktor pendukung utama pengguna game lebih memilih *refreshing* yang cepat, mudah dan murah. Kedua, *game mobile* tidak tergantung pada kehadiran jumlah teman, karena dapat dimainkan sendiri dengan bantuan BOT (Setiawan, 2018).

Ada beberapa penelitian-penelitian telah dilakukan sebelumnya (Fauziah, 2013); (Surbakti, 2017) yang menyatakan bahwa *game online* memiliki dampak positif maupun dampak negatif bagi para remaja. Untuk dampak positifnya yaitu remaja dapat berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama sehingga memudahkan untuk menambah wawasan yang berasal dari teman-temannya. Sedangkan untuk dampak negatif yang dirasakan yaitu semangat belajar menurun, sulit berinteraksi dan tentunya mempengaruhi remaja dalam melakukan komunikasi antarpribadi. Hal ini tentunya akan memicu pertumbuhan remaja yang buruk di kemudian hari. Dan untuk penelitian yang dilakukan oleh (Bangun et al., 2021) menyatakan bahwa *mobile legends* telah mempengaruhi alam sadar mereka dalam memuaskan kesenangan dalam penggunaan aplikasi tersebut, serta memberikan dampak kecanduan dalam

mengatur waktu belajar dan tidak fokus pada prioritas hidup mereka juga mempengaruhi ketika berinteraksi di lingkungan sosial.

Interaksi merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia. Manusia merupakan makhluk sosial yang tentunya membutuhkan interaksi dengan sesamanya. Interaksi merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang yang kemudian diaktualisasikan melalui praktek komunikasi. Komunikasi merupakan salah satu hal yang penting dalam menyampaikan pesan yang berupa ide, gagasan, pemikiran kepada seseorang melalui media tertentu yang efisien untuk memberikan pengaruh.

Komunikasi yang efektif mengharuskan adanya kepercayaan diri antar komunikator dan komunikan sehingga timbul rasa nyaman ketika berkomunikasi secara interpersonal juga berani untuk membuka pembicaraan ketika bersama orang lain (K. A. Putri & Sawitri, 2020). Komunikasi interpersonal ialah komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dan dapat berlangsung dimana saja. Komunikasi interpersonal dalam lingkungan dapat mempengaruhi kepuasan individu terhadap pemenuhan kebutuhan akan rasa aman, nyaman, cinta, dan harga diri.

Komunikasi interpersonal bagi remaja sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan hubungan dengan teman sebaya, dan meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial. Kesegeraan dalam efektivitas komunikasi interpersonal ini dapat menimbulkan hubungan sosial yang positif ketika berkomunikasi tanpa adanya rasa sungkan. Hubungan interpersonal terbentuk karena adanya

komunikasi. Begitupula dengan komunikasi dimana dapat mempengaruhi hubungan dan persepsi antara komunikator dan komunikan.

Komunikasi sangat berpengaruh terhadap kelanjutan hidup manusia, baik manusia sebagai hamba, anggota masyarakat, anggota keluarga, serta manusia sebagai satu kesatuan yang universal. Komunikasi juga berpengaruh terhadap kualitas hubungan antar sesama, dalam Al-Qur'an dan Al Hadits ditemukan berbagai panduan agar komunikasi berjalan secara efektif. Sebagaimana dalam Qs. An-Nisa Ayat 148.

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ ۗ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا

*laa yuhibbullohu jahro bis-suuu-i minal-qouli illaa mang zhulim,
wa kaanallohu samii'an 'aliimaa*

"Allah tidak menyukai perkataan buruk, (yang diucapkan) secara terang terang kecuali oleh orang yang dizalimi. Dan Allah Maha Mendengar, Maha Mengetahui." (QS. An-Nisa' 4: Ayat 148)

Pola komunikasi interpersonal orang tua ialah suatu metode yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada anaknya dengan menggunakan metode komunikasi baik itu secara verbal maupun nonverbal. Menurut Choirunnisa & Ediati (2018) komunikasi interpersonal merupakan salah satu pola komunikasi yang efektif untuk membangun komunikasi dalam keluarga serta memiliki peran yang penting dalam perkembangan kognitif anak.

Remaja yang berada pada rentan usia 12-18 tahun. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada fase ini remaja akan sering mengalami banyak perubahan dalam dirinya, baik itu

fisik, kognitif maupun psikis secara individual ataupun dalam peran sosialnya di dalam keluarga, sekolah hingga Masyarakat, serta pada masa ini juga akan ditandai dengan berbagai sifat-sifat negatif remaja, dan akan selalu ingin menjadi pusat perhatian, ingin menonjolkan diri, mempunyai semangat dan energi yang besar juga rasa keingintahuan yang sangat tinggi (Novrialdy, 2019).

Pada fase remaja ini memerlukan dukungan dari lingkungannya, terutama pada lingkungan keluarga. Keluarga memegang peranan penting dalam perkembangan anak, karena keluarga adalah tempat anak pertama kali melakukan proses sosialisasi. Kedekatan orang tua dan anak remaja akan membuka jalan komunikasi yang baik dimana secara tidak langsung anak remaja dapat mengekspresikan diri secara bebas tanpa rasa canggung kepada orang tuanya seperti bercerita mengenai pengalaman, perasaan dan apa yang dipikirkan. Begitupun sebaliknya orang tua juga harus menjadi pribadi yang *friendly* pada anak remajanya agar dapat membangun hubungan yang baik didalam lingkungan keluarga (Safitri & Safrudin, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap remaja pennggemar *mobile legends*, serta orang tua yang ada di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar, dimana peneliti menjumpai komunikasi antara orang tua dan anak tidak berjalan dengan baik, sehingga menyebabkan ketegangan emosional antar orang tua dan anak. Selain itu, juga mengenai waktu yang dihabiskan bermain *mobile legends* lebih banyak dari pada waktu belajar dan beristirahat. Dari

hasil observasi awal peneliti juga menemukan beberapa dampak negatif dari *mobile legends*, diantaranya yaitu:

1. Remaja yang bermain *mobile legends* cenderung bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungannya.
2. *Mobile legends* menyebabkan kecanduan dan mengakibatkan banyak menghabiskan waktu untuk bermain, dan berkurangnya waktu untuk beristirahat yang mengakibatkan kesehatan tubuh menurun.
3. *Mobile legends* juga dapat menambah pengeluaran, dimana ketika remaja ingin mengakses fitur-fitur ekstra tentunya harus membayar dengan sejumlah uang ditambah pengeluaran ketika membeli paket data agar dapat mengakses game tersebut.
4. Bisa menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dan anak yang kecanduan *mobile legends*

Melihat dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* pada anak, diperlukan jalan keluar untuk mengurangi bahkan menanggulangi dampak negatif tersebut. Orang tua perlu memberikan perhatian dan menciptakan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Keluarga sebagai unit sosial dalam masyarakat yang mempunyai peranan yang penting dalam mempengaruhi kehidupan dan perilaku anak.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan data jumlah penduduk Kelurahan Bulurokeng 13.209 penduduk yang dimana terdapat 14 RW, 63 RT 63, 6.473 penduduk yang berjenis kelamin laki-laki, 6.736 penduduk yang berjenis kelamin perempuan, 4.952 penduduk yang berusia remaja (SMA)

(Makassar, 2023). Berdasarkan data activeplayer.io, jumlah pemain *game mobile legends* di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80,76 juta orang pada desember 2022. Jumlah tersebut mengalami penurunan 0,6% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak 81,25 juta pemain (Rizaty, n.d.).

Martinus Manurung selaku *Head of Marketing & Business Development Esports* Moonton Indonesia menjelaskan bahwa jumlah pemain aktif *Mobile Legends* bulanan (*Monthly Active User*) di tingkat dunia mencapai lebih dari 90 juta. Sementara jumlah pemain *Mobile Legends* di Asia Tenggara (pemain aktif bulanan) menyentuh angka 70 juta. Dari angka tersebut, hampir 50 persen pemain *Mobile Legends* di Asia Tenggara datang dari Indonesia (Agung Pratnyawan, 2021)

Jumlah pemain *Mobile Legends* di Indonesia (pemain aktif bulanan) mencapai lebih dari 34 juta *user*. Berdasarkan data Moonton, pemain aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia yang sebanyak 34 juta didominasi pemain dari Jawa dan Sumatera. Sebaran di pulau lain termasuk Kalimantan (7,41%), Sulawesi (6,29%), Bali (3,73%) dan Papua (0,54%) (Glenn Kaonang, 2023).

Berdasarkan jumlah data remaja yang didapatkan pada observasi awal, dimana ada 14 kelompok yang bermain *mobile legends* dan dalam 1 kelompok terdiri dari 5 orang pemain, sedangkan untuk jumlah remaja yang bermain *PUBG* sebanyak 10 kelompok dimana pada kelompok *game* ini terdiri dari 4 orang pemain, dan untuk remaja yang bermain *Free Fire*

sebanyak 20 kelompok dan untuk jumlah pemain dalam kelompok ini terdiri dari 4 orang pemain.

Melihat berbagai dampak negatif dari *mobile legends* diatas, maka diperlukan komunikasi yang intens antara orang tua dan anak, agar anak mengetahui dampak dari *mobile legends*. Dan hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *mobile legends* sangat berdampak pada komunikasi interpersonal seseorang, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunanya tetapi apabila remaja terlepas dari pantauan orang tua, maka akan memberi efek kecanduan dan bagaimana peran orang tua dalam membimbing anak-anak yang bermain *mobile legends*. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut, maka perlu diadakan penelitian mendalam tentang **“Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Penggemar *Mobile Legends* Di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remaja Di Bulurokeng)”**.

B. Rumusan Masalah

Peneliti ingin mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dan anak penggemar *mobile legends* di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dan anak penggemar *mobile legends* di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi contoh untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam studi ilmu komunikasi, terutama dalam kajian komunikasi interpersonal serta dapat menjadi bahan bacaan atau referensi bagi semua pihak yang membutuhkan pustaka mengenai komunikasi interpersonal terutama dikalangan remaja.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada remaja yang bermain *game online mobile legends* tentang dampak yang ditimbulkan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai dasar dalam penyusunan skripsi, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang dari penelitian sebelumnya, sekaligus sebagai perbandingan dan gambaran yang dapat mendukung kegiatan penelitian berikutnya. Berikut ini adalah rincian terkait dengan penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini:

Tabel 2.1: Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	(Syafitri et al., 2023) "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar <i>Game Online</i> Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang"	Kualitatif	Berdasarkan penelitian tentang Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak Penggemar <i>Game Online</i> di Desa Taniasli, Kabupaten Deli Serdang, peneliti menyimpulkan beberapa hal. Pertama, banyak anak di Desa Taniasli menunjukkan minat yang signifikan terhadap <i>game online</i> , bahkan beberapa di antaranya hampir mencapai tingkat kecanduan ringan. Kedua, sikap tegas yang ditunjukkan oleh orang tua seringkali dianggap sepele oleh anak-anak, bahkan ada yang sampai	Perbedaan penelitian ini dapat berfokus pada penggunaan pola interaksi antara orang tua dan anak-anaknya pada saat mengatasi resiko dari kecanduan bermain <i>game online</i> , serta menggunakan 2 teori.

			<p>menggunakan tindakan fisik seperti memukul karena merasa anak telah melampaui batas. Ketiga, kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua membuat anak cenderung lebih memilih terlibat dalam dunia <i>game online</i>, mengisolasi diri dari interaksi sosial di sekitarnya. Keempat, dampak dari kecanduan <i>game online</i> dapat bersifat dual, di mana anak bisa menambah teman dari luar daerah dan merasakan hiburan saat bosan, namun juga mengalami dampak negatif seperti perilaku pembangkangan, kurangnya kontrol waktu, kurangnya aktivitas sosial, dan bahkan masalah kesehatan mata. Dengan demikian, temuan ini menyoroti kompleksitas dinamika antara orang tua dan anak dalam menghadapi pengaruh <i>game online</i> di lingkungan Desa Taniasli.</p>	
2.	<p>(Bangun et al., 2021) “Fenomena Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap Perilaku Komunikasi Antar</p>	Kualitatif	<p>Dari hasil penelitian, terlihat mahasiswa sudah sampai ke taraf yang rentan terhadap berbagai tantangan teknologi, termasuk <i>Mobile Legends Bang Bang</i>. Pikiran dan</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dapat dilihat dari sasaran informan, dan fokus penelitian</p>

	<p>Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan”</p>		<p>Alam sadar mereka tergerus dalam memuaskan kesenangan mereka dalam menggunakan aplikasi ini sehingga timbul candu. Dan kecanduan ini telah berdampak dalam kemampuan mengatur waktu belajar dan kesempatan untuk melakukan aktifitas sehat yang dapat mereka lakukan seperti berolah raga dan sebagainya. Menurut pengakuan para informan, mereka setidaknya membutuhkan sekitar 5 jam dalam sehari semalam untuk bermain <i>Mobile Legends Bang Bang</i>. Kegemaran nge-Game yang telah menjadi candu bagi mahasiswa ini memang telah membutakan mereka sehingga mereka mau untuk mengorbankan apapun, karena menurut mereka hal itu sudah menjadi ‘kebutuhan’ yang harus dipenuhi. Bila ditelisik lebih lanjut, ke senangan bermain <i>Mobile Legends Bang</i> yang membuat mereka terlena dan membuat mereka lupa waktu belajar dan tidak fokus kepada prioritas hidup yang seharusnya</p>	
--	--	--	--	--

			mereka kerjakan.	
3.	(ALFARISY, 2021) KOMUNIKASI INTERPERSONAL <i>PECANDU GAME ONLINE</i> (Studi Kasus pada <i>Pecandu Game Online Dota 2</i> dalam Komunitas <i>Moba</i>)	Kualitatif	Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut yaitu: 1. Pertama, pecandu <i>game online Dota 2</i> memiliki dorongan bermain <i>game online Dota 2</i> yang timbul dari diri sendiri disebabkan oleh kesukaan dan minat yang tinggi pada <i>game online</i> tersebut. Kedua motivasi bermain <i>Dota 2</i> yang timbul dari diri pecandu <i>game online Dota 2</i> berdasarkan kebutuhan pecandu <i>game online Dota 2</i> kebutuhan itu untuk mencapai Ranking Level yang lebih tinggi guna mendapatkan penghargaan dari sesama pemain <i>Dota 2</i> lain serta kebutuhan untuk mencapai dalam sisi finansial yang didapatkan ketika menjual akun dan item <i>Dota 2</i> ataupun mengikuti turnamen yang nantinya akan menghasilkan penghasilan tambahan bagi pecandu <i>game online Dota 2</i> itu sendiri. 2. Komunikasi interpersonal yang dilakukan pecandu <i>game online Dota 2</i>	Perbedaan penelitian berfokus pada interaksi pecandu game online di luar dunia virtual.

			<p>lebih banyak dilakukan di dalam dunia <i>virtual</i>. Intensitas bermain <i>game online</i> mereka lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi dengan masyarakat di luar <i>game online</i>.</p> <p>3. Interaksi di luar dunia <i>virtual</i> yang didasarkan pada 3 kebutuhan yang dilakukan pecandu <i>game online Dota 2</i> ketika di luar dunia <i>virtual</i> pun didasari oleh kebutuhannya akan pencapaian untuk memenangkan <i>game online Dota 2</i> mulai dari membicarakan strategi ketika bermain <i>game</i>, hero dalam <i>Dota</i>, dan kebutuhannya akan kasih sayang atau menjalin hubungan yang kooperatif adalah untuk berbaur dengan yang lain di luar dengan minatnya sehingga lebih terbuka pada interaksi dengan orang-orang di luar <i>game online</i>, kemudian untuk menjaga hubungan keakraban di warnet, walaupun hal tersebut cenderung basa-basi namun harus tetap dilakukan walau sebatas menyapa untuk menghindari cap negatif serta untuk menjalin interaksi</p>	
--	--	--	--	--

			<p>dengan keluarga ataupun teman walaupun hanya berupa menerima sebuah nasihat selanjutnya kebutuhan untuk mendapatkan satu kekuatan atau kuasa ditandai dengan terbawanya istilah-istilah dalam <i>game online Dota 2</i> dan keinginan pecandu <i>game online Dota 2</i> untuk mendapatkan satu pernyataan sebuah eksistensi bahwa mereka merupakan bagian dari kelompok yang memiliki minat terhadap <i>game online Dota 2</i>.</p>	
--	--	--	--	--

B. Konsep & Teori

1. Konsep Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia. Di dalam sebuah komunikasi *feedback* merupakan hal yang sangat diharapkan agar dapat mencapai tujuan yang dimaksud dalam berkomunikasi. Komunikasi berasal dari Bahasa latin *cum* merupakan kata depan yang berarti dengan, bersama dengan, dan *unus* merupakan kata bilangan yang berarti satu. Dari kedua kata-kata itu terntuk kata benda *communio* yang dalam Bahasa Inggris menjadi *communion* yang

berarti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, dan hubungan (Ain, 2019).

Menurut DeVito dalam (SARMIATI, 2019) “Komunikasi mengacu pada tindakan lebih dari satu yang mengirim dan menerima pesan, dan terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh, dan kesempatan untuk melakukan timbal balik.” Sedangkan menurut Priyanto dalam (Ngalimun, 2018) berpendapat bahwa “Komunikasi merupakan suatu proses timbal balik suatu pengalaman dimana pengirim dan penerima pesan berpartisipasi secara simultan.

Komunikasi menurut Rivai dan Deddy merupakan penerimaan dan pengiriman pesan atau informasi antar dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Komunikasi juga sebagai pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan atau informasi dari seseorang kepada orang lain. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan salah satu penyampaian informasi baik individu maupun kelompok, baik secara verbal maupun nonverbal yang dapat menimbulkan respon timbal balik antara pengirim dan penerima informasi.

b. Pola Komunikasi

Kata pola komunikasi dibangun dari dua suku kata yaitu pola dan komunikasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pola “berarti bentuk (struktur) yang tetap. Pola diartikan sebagai bentuk atau struktur yang tetap, sedangkan komunikasi merupakan proses pengiriman dan

penerimaan pesan antar dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Rogers dan Kincaid (Wiryanto 2004:6) dalam (ALFARISY, 2021) mengatakan bahwa komunikasi merupakan suatu proses dimana dua orang atau lebih melakukan pertukaran informasi satu sama lain yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam. Istilah pola komunikasi biasa juga disebut dengan model tetapi maksudnya sama, yaitu *system* yang terdiri dari berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan. Pola komunikasi merupakan suatu *system* penyampaian pesan melalui lambing tertentu dan mengandung arti yang dapat mengubah tingkah laku individu lainnya.

Pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaan atau pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Berdasarkan pendapat tersebut, maka pola dalam komunikasi dapat dimaknai sebagai gambaran atau bentuk suatu komunikasi yang dapat dilihat dari jumlah komunikannya.

Menurut Yusuf dalam (Ain, 2019) pola komunikasi orang tua terbagi menjadi tiga, yaitu:

- 1.) Pola Komunikasi Membebaskan (*Permissive*)

Pola komunikasi *permissif* ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi *permissif* atau yang

dikenal sebagai pola komunikasi serba membiarkan dimana orang tua yang bersikap mengalah, melindungi secara berlebihan, menuruti semua keinginan, anak secara berlebihan.

2.) Pola Komunikasi Demokratis (*Authoritative*)

Pola komunikasi demokratis ini pada umumnya merupakan sikap terbuka antara anak dengan orang tua. Mereka membuat semacam aturan-aturan dan disepakati bersama. Orang tua yang demokratis ini merupakan orang tua yang mencoba menghargai kemampuan sang anak secara langsung.

3.) Pola Komunikasi Otoriter (*Authoritarian*)

Pola komunikasi otoriter ini ditandai dengan orang tua yang memiliki pandangan penerimaan yang kecil akan tetapi mengontrol yang tinggi. Pola komunikasi otoriter ini mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua. Mereka akan sering memberi sanksi, memberi perintah tanpa kompromi, tegas, dan mudah emosi. Sedangkan disisi lain anak akan menjadi pribadi yang penakut, mudah tersinggung, pemurung yang tidak mengalami kebahagiaan, gampang dipengaruhi, dan tidak sama sekali memiliki tujuan masa depan yang jelas juga tidak bersahabat.

c. Hambatan dalam Komunikasi

Dalam (Ain, 2019) Hambatan komunikasi merupakan segala sesuatu yang menghalangi atau mengganggu tercapainya komunikasi yang efektif. Hambatan dalam komunikasi juga dapat mempersulit dalam

mengirim pesan yang jelas, mempersulit pemahaman terhadap pesan yang dikirimkan, juga mempersulit dalam memberikan umpan balik yang sesuai. Secara garis besar terdapat empat jenis hambatan dalam komunikasi diantaranya yaitu:

- 1) Hambatan *personal* adalah hambatan yang terjadi pada peserta komunikasi, baik komunikator maupun komunikan. Hambatan *personal* dalam komunikasi meliputi sikap, emosi, pandangan, prasangka, dan lain-lain.
- 2) Komunikasi yang dilakukan dengan orang yang memiliki kebudayaan dan latar belakang yang berbeda mengandung arti bahwa kita harus memahami perbedaan dalam hal nilai-nilai, kepercayaan, dan sikap yang dipegang orang lain.
- 3) Hambatan kultural atau budaya mencakup bahasa, kepercayaan dan keyakinan. Hambatan bahasa terjadi ketika orang yang berkomunikasi tidak menggunakan bahasa yang sama, atau tidak memiliki tingkat kemampuan berbahasa yang sama.
- 4) Hambatan juga dapat terjadi ketika kita menggunakan tingkat bahasa yang tidak sesuai atau ketika kita menggunakan bahasa alay yang tidak dapat dipahami oleh orang lain saat berkomunikasi.

Hambatan Fisik dapat mempengaruhi efektivitas komunikasi. Hambatan fisik komunikasi ini mencakup panggilan telepon, radio, dan jarak antar individu, hambatan fisik ini pada umumnya dapat diatasi. Sedangkan hambatan lingkungan tidak semua hambatan komunikasi

disebabkan oleh manusia sebagai peserta komunikasi. Terdapat beberapa faktor lingkungan yang ikut serta mempengaruhi proses komunikasi yang efektif. Pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat mengalami rintangan yang dipicu oleh faktor lingkungan yaitu latar belakang fisik atau situasi dimana komunikasi terjadi. Hambatan lingkungan ini mencakup tingkat efektifitas, tingkat kenyamanan, gangguan, serta waktu.

Marhaeni Fajar dalam (Ain, 2019) ada beberapa hambatan dalam komunikasi, yaitu:

- 1) Hambatan dari proses komunikasi dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu hambatan dari pengirim pesan, hambatan dalam pengandaian/*symbol*, hambatan media, hambatan yang terjadi dalam penggunaan media komunikasi, hambatan dari penerima pesan.
- 2) Hambatan Sosio-antro-psikologis hambatan psikologis terdiri dari:
 - a) Hambatan Sosio-antro-psikologis. Proses komunikasi berlangsung dalam konteks situasional. Intinya komunikator harus memperhatikan situasi ketika komunikasi berlangsung, terutama situasi yang berhubungan dengan faktor-faktor sosiologis-antropologis-psikologis.
 - b) Hambatan simantik terdapat pada diri komunikator, menyangkut bahasa yang digunakan oleh komunikator.
 - c) Hambatan mekanis dijumpai pada media yang dipergunakan dalam membiasakan komunikasi.

d) Hambatan ekologis disebabkan oleh gangguan lingkungan terhadap proses berlangsungnya komunikasi. Contohnya yaitu suara riuh orang-orang di keramaian.

2. Konsep Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan turunan dari kata awalan *inter* yang berarti “antara” dan kata *person* yang berarti “orang”. Komunikasi interpersonal secara umum terjadi diantara dua orang atau lebih. Komunikasi interpersonal lebih merujuk kepada pendekatan dengan tujuan agar pesan yang disampaikan memberikan efek langsung untuk membangun kedekatan dan keakraban.

Komunikasi Interpersonal merupakan sebuah pertukaran gagasan, ide, maupun pendapan antar dua orang atau lebih secara langsung, yang memiliki kemungkinan setiap pesertanya menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan sang komunikator secara langsung, baik secara verbal maupun secara nonverbal. Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi pada dua orang atau lebih, yang biasanya tidak diatur secara formal. Komunikasi interpersonal juga sebagai pembentuk hubungan dengan orang lain (SARMIATI, 2019).

Secara umum komunikasi interpersonal diartikan sebagai proses pertukaran informasi antar orang-orang yang saling berkomunikasi. Pengertian proses mengacu pada perubahan dan tindakan yang dilakukan secara terus menerus. Pengertian pertukaran yaitu tindakan

menyampaikan dan menerima pesan secara timbal balik. Informasi yaitu sesuatu yang dipertukarkan dalam proses tersebut (Ain, 2019).

Dikutip dari buku Pengantar Ilmu Komunikasi (2016) oleh Hafied Cangara dalam (Ain, 2019), komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka.

Pengertian komunikasi interpersonal menurut para ahli:

- 1) Joseph A. Devito, sebagaimana dikutip dari jurnal Proses Komunikasi Inter personal antara Guru dengan Murid Penyandang Autis di Kursus Piano *Sforzando* Surabaya (2013) dalam (Ain, 2019), menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan secara verbal maupun nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi.
- 2) Deddy Mulyana dalam bukunya yang berjudul Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (2010) dalam (Ain, 2019) menuliskan bahwa komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antar manusia secara tatap muka yang memungkinkan pesertanya menangkap reaksi orang lain dengan langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.
- 3) Effendy (2003) dalam (Vladimir & Falcon, 2017) mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antar individu secara langsung yang memungkinkan setiap pelaku komunikasi antarpribadi atau interpersonal dapat menangkap reaksi orang lain secara langsung baik verbal maupun nonverbal.

4) Gunawan (2017) dalam (Vladimir & Falcon, 2017) mengatakan komunikasi interpersonal akan berhasil jika terdapat keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif dan kesamaan.

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dan dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Komunikasi interpersonal dalam lingkungan tentunya dapat mempengaruhi kepuasan individu dalam pemenuhan kebutuhan akan rasa nyaman, aman, cinta, dan harga diri.

Dari pengertian yang telah dipaparkan diatas, dapat dikatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang hanya dilakukan pada skala jumlah yang terbatas. Komunikasi interpersonal hanya dilakukan untuk saling mengenal, oleh karena itu komunikasi interpersonal dapat dikatakan komunikasi yang paling efektif dalam mengubah sikap dan perilaku seseorang.

b. Jenis Komunikasi Interpersonal

Hafied Cangara dalam bukunya *Pengantar Ilmu Komunikasi* menyatakan bahwa komunikasi interpersonal berfungsi penarik taraf di dalam hubungan kemanusiaan dan dapat menyelesaikan konflik antar pihak yang terlibat pada hubungan yang dibina dengan baik. Jenis-jenis komunikasi interpersonal melibatkan interaksi langsung antar individu. Berikut merupakan beberapa jenis komunikasi interpersonal diantaranya yaitu:

1) Komunikasi Diadik (*Dyadic Communication*), yang dimana hanya melibatkan dua orang yakni komunikator yang menyampaikan pesan dan komunikan sebagai penerima pesan. Komunikasi diadik menurut Pace dapat dilakukan dalam tiga bentuk yaitu:

a) Percakapan berlangsung dalam suasana yang informal dan bersahabat.

b) Dialog dapat berlangsung dalam situasi yang lebih intim, lebih mendalam, dan lebih personal.

c) Wawancara yang mana sifatnya lebih serius, dimana adanya pihak yang dominan pada posisi bertanya dan yang lain berada pada posisi menjawab.

2) Komunikasi Kelompok kecil (*Small Group Communication*), yang dimana pada komunikasi kelompok kecil ini melibatkan tiga orang atau lebih untuk terlibat dalam interaksi secara langsung, seperti:

a) Anggotanya terlibat dalam suatu proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka.

b) Pembicaraan berlangsung secara terpotong-potong dimana semua peserta bisa berbicara kedudukan yang sama.

c) Sumber penerima sulit diidentifikasi. Pada situasi seperti ini semua anggota bisa berperan sebagai sumber ataupun penerima (Wahyuningtyas, 2022).

c. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Suranto Aw dalam bukunya Komunikasi Interpersonal, mengemukakan beberapa ciri-ciri yang membangun komunikasi interpersonal, antara lain:

1) Arus pesan dua arah

Arus dua arah merupakan petunjuk pola penyebaran pesan, karena posisi sumber ditempatkan sejajar dengan posisi penerima pesan. Sumber maupun penerima bisa saling bertukar peran sebagai komunikator ataupun komunikan dengan segera, sehingga dapat memungkinkan kelanjutan arus pesan dua arah.

2) Suasana informal

Suasana informal merupakan ciri khas komunikasi interpersonal, karena memiliki sifat yang membuat pertemanan menjadi pendekatan yang dilakukan antar individu.

3) Umpan balik segera

Umpan balik yaitu berupa pesan verbal maupun nonverbal dan bisa segera diketahui oleh para pelaku komunikasi, karena kedua belah pihak terlibat dalam pertemuan tatap muka selama berkomunikasi.

4) Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat

Komunikasi interpersonal termasuk metode komunikasi antar individu yang menuntut adanya kedekatan tersebut. Tujuannya

yaitu dapat memperkuat keintiman secara psikologis yang ditunjang oleh kedekatan fisik antar individu dalam satu lokasi.

- 5) Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan baik secara verbal maupun nonverbal.

Pengiriman ataupun penerimaan pesan terjadi bersamaan dalam satu waktu bersifat spontan memungkinkan para pelaku komunikasi dapat mengoptimalkan manfaat dan kekuatan pesan verbal maupun nonverbal (Wahyuningtyas, 2022).

d) Karakteristik Komunikasi Interpersonal

Karakteristik komunikasi interpersonal ini lebih mengarah kepada tindakan para individu yang berkomunikasi secara bersamaan dalam menyampaikan atau menerima pesan. Lebih jelasnya komunikasi interpersonal ini memiliki karakteristik yang khas dan tentunya sangat berbeda dari komunikasi lainnya (vanya Putri, n.d.).

Ada beberapa karakteristik khusus komunikasi interpersonal menurut Judy C. Pearson dalam (Ngalimun, 2018) diantara yaitu:

- 1) Komunikasi interpersonal bermula pada diri sendiri (*self*), yang berarti salah satu bentuk proses dalam menyampaikan pesan atau menilai seseorang, hal ini tentunya membutuhkan kesadaran diri sendiri.
- 2) Komunikasi interpersonal bersifat transaksional, merupakan sifat komunikasi interpersonal yang berpacu pada tindakan dari pihak

terkait saat berlangsungnya komunikasi tentu akan saling bertukar pesan secara timbal balik dan berkelanjutan.

- 3) Komunikasi interpersonal mencakup pada aspek isi pesan dan hubungan antarpribadi, artinya kekuatan antar individu merupakan komunikasi yang dapat berjalan secara efektif dan tidak hanya ditentukan dengan kualitas pesan.
- 4) Komunikasi interpersonal mensyaratkan saat pihak-pihak berkomunikasi untuk melibatkan kedekatan fisik, artinya dimana pihak-pihak yang melakukan komunikasi saling bertatap muka akan berjalan dengan efektif.
- 5) Komunikasi interpersonal menempatkan kedua belah pihak yang berkomunikasi saling bergantung satu sama lain (*interdependensi*), hal ini menandakan bahwa ranah emosi dapat dilibatkan dalam komunikasi interpersonal, sehingga terjadinya ketergantungan emosional diantara pihak-pihak yang melakukan komunikasi.
- 6) Komunikasi interpersonal tidak dapat diubah maupun diulang, maksudnya adalah dimana saat menyampaikan sebuah pesan saat komunikasi interpersonal berlangsung tentunya tidak dapat mengubah ataupun mengulang kembali tentang apa yang telah disampaikan. Tentunya hal ini memerlukan kesadaran saat menyampaikan pesan sehingga dapat menciptakan komunikasi yang kondusif.

e) Proses-proses Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal tersusun dari banyak proses yang saling terkait, terdiri dari produksi pesan, pengolahan pesan, koordinasi interaksi, dan persepsi sosial.

- 1) Proses pesan merupakan proses menghasilkan perilaku verbal dan perilaku nonverbal yang dimaksudkan untuk menyampaikan suatu keadaan batin kepada orang lain untuk mencapai tujuan-tujuan sosial.
- 2) Pengolahan pesan dimana dapat menginterpretasikan perilaku komunikatif orang lain dalam memahami perilaku dan implikasi-implikasi perilaku mereka.
- 3) Koordinasi pesan merupakan proses menyelaraskan aktivitas produksi pesan dan pengolahan pesan (juga dengan perilaku-perilaku lainnya) sepanjang berlangsungnya sebuah episode sosial sehingga menghasilkan pertukaran yang lancar dan koheren.
- 4) Persepsi sosial ialah kumpulan proses yang kita jalani untuk memaknai dunia sosial, termasuk menyelamu diri kita sendiri, orang lain, hubungan sosial, dan pranata sosial (Ain, 2019).

f) Faktor-faktor yang menumbuhkan Hubungan Interpersonal dalam Komunikasi Interpersonal

Menurut Rakhmat (Indriyati, 2007) ada beberapa faktor-faktor yang menumbuhkan hubungan interpersonal dalam komunikasi interpersonal yaitu:

1) Percaya (*trust*)

Dengan adanya percaya dapat meningkatkan komunikasi interpersonal karena membuka hubungan komunikasi, memperjelas pengiriman dan penerimaan informasi.

2) Sikap *Suportif*

Sikap *suportif* merupakan sikap yang mengurangi *defensif* dalam komunikasi yaitu seseorang bersikap *defensif* apabila tidak menerima, tidak jujur, tidak empatis. Dengan sikap *defensif* ini maka komunikasi interpersonal akan gagal

3) Sikap terbuka (*open mindedness*)

Sikap terbuka ini mendorong timbulnya saling pengertian, saling menghargai, dan saling mengembakan kualitas interpersonal.

3. Konsep Orang Tua

a. Pengertian Orang Tua

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa orang tua adalah ayah dan ibu kandung. Selanjutnya menurut A. H. Hasanuddin menyatakan bahwa orang tua adalah bapak ibu yang pertama kali dikenal oleh anak-anaknya, sedangkan menurut H.M Arifin orang tua menjadi kepala keluarga (Setiyawan, 2013).

Orang tua merupakan komponen dalam keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan merupakan hasil dari sebuah perkawinan yang sah dan membentuk menjadi sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh serta membimbing. Pengertian orang

tua diatas tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian dari keluarga besar yang sebagian besar telah tergantung oleh keluarga inti yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak (Romadhoni, 2019).

b. Tugas dan Peran Orang tua

Orang tua memiliki tugas dan peran yang sangat penting terhadap anak nya seperti melahirkan, mengasuh, mendidik, dan membesarkan. Disamping itu juga orang tua harus mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri anaknya. Lingkungan keluarga tentunya sangat mempengaruhi perkembangan kepribadian anak dalam hal ini orang tua harus berusaha menciptakan lingkungan keluarga yang sesuai dengan keadaan sang anak (Astrida, 2015).

Setiap orang tua mempunyai tugas dan peran masing-masing diantaranya yaitu:

1) Peran Ayah

Ayah berperan sebagai suami dan *figure* pemimpin dalam sebuah keluarga, sebagai kepala keluarga ayah berperan penting dalam pengambilan Keputusan didalam keluarga.

2) Peran Ibu

Ibu mempunyai peran dalam mengurus rumah tangga, sebagai pengasuh dan pendidik untuk anak-anaknya.

c. Komunikasi Orang Tua dan Anak

Shek (Lestari,2012:61) dalam (Romadhoni, 2019) mengungkapkan bahwa “Komunikasi orang tua dan anak dapat mempengaruhi fungsi keluarga secara keseluruhan dan kesejahteraan psikososial pada diri anak. Clark dan Shileds (Lestari, 2012:61) dalam (Astrida, 2015) menemukan bukti bahwa komunikasi yang baik antara orang tua dan anak berkorelasi dengan rendahnya keterlibatan anak dalam perilaku.

Ginott dalam Mufidah (2008:28), mengungkapkan cara baru berkomunikasi dengan anak harus berdasarkan sikap menghormati dan keterampilan. Hal tersebut menerangkan bahwa tindakan menghormati dan keterampilan tersebut berupa kegiatan tegur sapa serta tidak boleh melukai harga diri anak. Begitupun sebaliknya, orang tua dalam hal ini bertindak sebagai pendidik yang pertama dimana harus memberi contoh dan sikap yang berbudi kepada anak, setelah itu baru memberi nasihat.

Komunikasi orang tua dan anak sangat penting bagi orang tua dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak. Tindakan orang tua untuk mengontrol, memantau dan memberikan dukungan dapat dipersepsi positif atau negatif oleh anak, diantaranya dipengaruhi oleh cara orang tua berkomunikasi (Ain, 2019).

Stewart L Tubbs dan Syalvia Moss dalam (Rakhmat, 2007) mengatakan ada lima tanda-tanda komunikasi yang efektif, diantaranya yaitu:

- 1) Pengertian. Pengertian yang merupakan penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti yang dimaksud oleh komunikator.
- 2) Kesenangan. Tidak semua komunikasi ditujukan untuk menyampaikan informasi yang membantu pengertian. Sapaan ketika bertemu dengan teman juga dapat menimbulkan kesenangan. Komunikasi seperti ini dapat membuat hubungan seseorang menjadi akrab dan menyenangkan.
- 3) Mempengaruhi sikap, Seringkali seseorang melakukan komunikasi dengan tujuan mempengaruhi sikap orang lain. Contohnya seorang guru yang mengajak muridnya untuk rajin belajar. Dari contoh ini dapat disebut dengan komunikasi persuasif. Komunikasi persuasif ini memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator, dan pesan tersebut menimbulkan efek pada komunikasi. Persuasif ini didefinisikan sebagai proses yang dapat mempengaruhi sikap, pendapat, juga tindakan seseorang dengan menggunakan manipulasi psikologi sehingga orang tersebut bertindak atas dasar kehendaknya sendiri.
- 4) Hubungan sosial yang baik, ini ditujukan agar dapat menumbuhkan komunikasi yang baik. Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, dan tentunya ingin berhubungan dengan orang lain secara positif. Kebutuhan sosial adalah kebutuhan untuk menumbuhkan serta mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi dan asosiasi, pengendalian

kekuasaan, serta cinta dan kasih sayang. Kebutuhan sosial ini hanya dapat dipengaruhi dengan komunikasi interpersonal yang efektif.

- 5) Tindakan. Komunikasi bertujuan untuk menghasilkan pengertian yang sukar, akan tetapi lebih sukar lagi untuk mendorong orang bertindak akan tetapi efektifitas komunikasi biasanya diukur dari tindakan nyata yang dilakukan dalam komunikasi.

Menurut (Rakhmat, 2007) komunikasi orang tua dan anak dapat dikatakan efektif bila keduanya saling dekat, saling menyukai, juga komunikasi diantara mereka terdapat hal yang menyenangkan dan saling terbuka sehingga tumbuh rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi dengan adanya keterbukaan serta dukungan yang positif pada anak, sehingga dapat menerima dengan baik tentang apa yang telah disampaikan oleh orang tuanya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi orang tua itu berpengaruh kepada anaknya. Komunikasi pada orang tua merupakan proses penyampaian informasi antara anak dan orang tua, sehingga dapat menimbulkan respon tertentu. Adapun tanda-tanda komunikasi yang efektif yaitu pengertian, kesenangan, mempengaruhi sikap, hubungan sosial yang baik, dan tindakan. Apabila dalam komunikasi terdapat tanda-tanda ini maka komunikasi dapat dikatakan efektif.

4. Konsep *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet atau sebagainya dan tentunya menggunakan perangkat terkini seperti koneksi kabel ataupun modem. *Game online* tentunya dapat dimainkan secara bersamaan diperangkat yang terhubung dengan jaringan tertentu.

Istilah *game online* berasal dari istilah *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yang merupakan eksistensi *game* jenis *Role-Playing Game* yang mempunyai fasilitas *multiplayer*, seorang pemain tentunya dapat menghubungkan komputer ke sebuah *server* dan melalui *server* tersebut *game* dapat dimainkan secara bersamaan dengan ribuan para pemain diseluruh dunia (Patricia, 2021).

Jenis-jenis *game online* juga yang saat ini sedang merak dikalangan remaja yaitu *PUBG*, *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *AOV* yang merupakan *game action* (Irmawati, 2016).

Pengertian *game online* menurut para ahli:

- 1) Menurut pendapat Kim et al Azis (2011:3) dalam (Irmawati, 2016) 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.

2) Akbar (2012) dalam (Kustiawan, 2018) mengungkapkan pengertian *game online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, permainan *online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet selaku fitur bonus jika kita berlangganan memakai jasa mereka.

b. Sejarah Game Online

Sejarah *games online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut *Plato*, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul *Plato IV* dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Baru pada tahun 1995, *game online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan *NSFNET (National Science Foundation Network)* dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang hingga hari ini. *Game online* biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut *End User License Agreement (EULA)*. Konsekuensi yang didapat apabila

melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian (Surbakti, 2017).

Game online yang banyak dimainkan saat ini dan terkenal diseluruh dunia yaitu *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)*. *MLBB* merupakan permainan *multiplayer online battle arena (MOBA)* yang mirip dengan permainan *Dota 2* dimana permainan ini memakai strategi buat menang, dengan pertarungan 5 lawan 5 untuk saling melawan dengan tim musuh. Permainan ini memiliki tiga jalan (*line*) yang diperkuat dengan menara tujuannya sama ialah buat menghancurkan menara utama musuh dengan *hero* yang dipakai. Permainan *online MLBB* pada saat ini lagi *booming-boomingnya* dikalangan masyarakat, peminatnya pun tidak pandang bulu mulai dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk remaja.

c. Dampak *Game Online*

Seiring perkembangannya *game online* muncul tentunya memberi dampak pada kehidupan sehari-hari pemainnya, dampak tersebut tentunya dapat berupa dampak positif ataupun dampak negatif, namun ada satu hal yang sangat berpengaruh kepada para pemainnya yaitu kecanduan dan hal ini tentunya berdampak pada segala aktivitas pemainnya.

1) Dampak Positif

Dampak positif *game online* menurut beberapa peneliti antara lain sebagai berikut:

- a) Dapat meningkatkan konsentrasi Dr. Jo Bryce, merupakan seorang kepala peneliti di salah satu Universitas di Inggris telah menemukan bahwasanya seorang *gamer* sejatinya mempunyai tingkat daya konsentrasi yang sangat tinggi dan tentunya mereka dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu.
- b) Menurut Psikolog di Finland University menyatakan bahwa *video game* dapat membantu pemainnya untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Tentunya jika ada keluhan soal bermain *game* yang mengatakan bahwa bermain *game* dapat menurunkan budaya membaca itu adalah hal yang tidak beralasan.
- c) Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, hampir semua *game online* menggunakan bahasa Inggris, hal ini tentunya memberi pengaruh kepada para pemain karena dapat melatih *skill* berbahasa Inggris ketika mengakses *game* tersebut.
- 2) Dampak Negatif

Dampak negatif *game online* antara lain sebagai berikut:

- a) Dapat menimbulkan efek kecanduan dan hal ini tentunya dapat berakibat dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Dapat menimbulkan jiwa pemborosan baik itu waktu maupun ekonomi.
- c) Dapat mempengaruhi pola pikir dan berdampak pada gangguan psikologis.

5. Konsep Remaja

a. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa dimana berada pada rentan usia 12-18 tahun. Pada masa ini remaja akan banyak mengalami perubahan pada diri, baik itu perubahan fisik maupun cara berpikirnya. Menurut *World Health Organization* (*WHO*) Batasan remaja itu berada pada rentan usia 10 tahun s.d 19 tahun. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia (Firdaus & Hidayati, 2019).

Menurut (Sarwono, 2011) dalam (Wardah & Hasrianti, 2020) remaja merupakan proses seseorang mengalami perkembangan semua aspek dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Peralihan masa kanak-kanak menjadi dewasa sering disebut dengan masa pubertas. Masa pubertas merupakan masa dimana remaja mengalami kematangan seksual dan organ reproduksi yang sudah mulai berfungsi. Masa pematangan fisik pada remaja wanita ditandai dengan mulai haid, sedangkan laki-laki ditandai dengan mengalami mimpi basah.

b. Tahap – tahap remaja terbagi menjadi tiga masa yaitu:

- 1) Masa remaja awal: 12-15 tahun

Pada masa ini terjadi perubahan fisik yang sangat cepat, dan juga terjadi ketidakseimbangan emosional serta ketidakstabilan dalam banyak hal.

2) Masa remaja madya: 15-18 tahun

Pada masa remaja ini ditandai dengan remaja akan senang jika memiliki banyak teman. Pada fase ini juga remaja berada dalam kondisi bimbang, karena tidak tahu memilih seperti optimis dan pesimis.

3) Masa remaja akhir: 18-20 tahun

Pada masa ini ditandai dengan berbagai sifat-sifat negatif remaja, dan akan selalu ingin menjadi pusat perhatian, ingin menonjolkan diri, mempunyai semangat dan energi yang besar. Hal ini biasanya hanya berlangsung dalam waktu relatif singkat. Setelah remaja sudah dapat menentukan pendiriannya tentunya hal ini menandakan bahwasanya remaja telah mencapai masa remaja akhir (Shilphy A. Octavia, n.d.).

6. Teori Dialektika Relasional (*Relational Dialectics Theory*)

Teori Dialektika Relasional (*Relational Dialectics Theory*) dalam (Lucyani, 2009) merupakan salah satu teori komunikasi yang fokus pada cara individu membangun dan memelihara hubungan melalui komunikasi. Teori dialektika relasional ini dikembangkan oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery pada tahun 1996.

Baxter dan Montgomery menjelaskan bahwa bagaimana individu dalam suatu Masyarakat selalu didorong oleh kekuatan-kekuatan berbeda yang kemudian secara dialektis mengiringi suatu hubungan. Masyarakat merupakan jaringan kontradiksi. Ketidakpuasan dengan penelitian

komunikasi keluarga atau interpersonal, dimana wacana tentang keterbukaan, kepastian, dan keterkaitan diistimewakan ketika wacana tentang ketidakpastian yang menyebabkan teori dialektika. Ada tiga dialektika yang dapat mempengaruhi hubungan interpersonal:

- 1) Keterkaitan dan Perpisahan, semua interaksi tegang karena keterkaitan dan konflik isolasi.
- 2) Kepastian dan Ketidakpastian, kebutuhan orang sangat bervariasi dan penuh kejutan. Kegembiraan membutuhkan kerahasiaan, kegembiraan, dan kejutan yang diinginkan.
- 3) Keterbukaan dan Ketertutupan, dimana seseorang ingin mengatakan akan segalanya tetapi ingin pribadi. Hal ini menekankan perlindungan diri terhadap data pribadi dan komunikasi.

Pada teori ini ada empat asumsi dasar pokok yang merefleksikan mengenai hidup berhubungan, diantaranya yaitu:

- 1) Hubungan tidak bersifat linear.

Asumsi ini menjelaskan bahwa suatu hubungan terdiri atas keinginan yang bersifat kontradiktif sehingga sangat sulit untuk dapat mengatakan bahwa sebuah hubungan bersifat linear.

- 2) Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan.

Menurut asumsi kedua pada teori ini membahas mengenai pemikiran akan adanya proses atau perubahan, walaupun tidak sepenuhnya. Pembahasan untuk perubahan yang ada pada asumsi

ini yaitu lebih mengarah pada tingkat kedekatan dalam suatu hubungan yang mana nantinya akan mengalami perubahan dalam pengungkapan kebersamaan dan kemandirian.

3) Dalam hubungan, kontradiksi sangat penting.

Kontradiksi dan ketegangan merupakan bagian alami dari semua hubungan. Kontradiksi yang terjadi dalam dua hal yang berlawanan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan dan juga tidak akan pernah hilang. Meskipun cara pengelolaan ketegangan yang terjadi pada setiap individu akan berbeda-beda tetapi tidak menutup kemungkinan hal tersebut tetap terjadi.

4) Komunikasi sangat penting dalam mengelola kontradiksi dalam suatu hubungan.

Pada asumsi ini komunikasi berperan sebagai pemberi Solusi dan penyelesaian suatu masalah yang terjadi di dalam hubungan.

C. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini dikembangkanlah salah satu konsep atau kerangka penelitian, dengan tujuan agar mempermudah penelitian penulis dalam melakukan penelitiannya. Dengan adanya kerangka penelitian ini, maka tujuan yang akan dilakukan oleh peneliti semakin jelas, karena sudah terkonsep.

Penelitian ini mengenai Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Penggemar *Mobile Legends* di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar. Peneliti memfokuskan pada dampak *mobile legend* terhadap komunikasi

interpersonal orang tua dan anaknya. Adapaun kerangka pikir dalam penelitian seperti dibawah ini:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



D. Fokus Penelitian

Dengan Judul penelitian “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Penggemar *Mobile Legend* Di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remaja Di Bulurokeng)”, peneliti memfokuskan pada dampak *mobile legends* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak.

E. Deskripsi Fokus

Deskripsi fokus penelitian akan menjelaskan secara lebih rinci mengenai tujuan, ruang lingkup, dan aspek-aspek yang akan diteliti dalam penelitian ini. Peneliti berusaha untuk mendeskripsikan dengan jelas lagi mengenai komunikasi interpersonal orang tua dan anak penggemar *mobile legends* dengan meyeritakan teori yang relevan untuk menjawab permasalahan ini:

1.) Hubungan tidak bersifat linear.

Hubungan antar individu dalam keluarga tidak selalu bersifat satu arah dan berjalan tidak sesuai dengan keinginan orang tua. Ketidaklinieran yang dimaksud di sini ialah variasi yang terjadi di antara keinginan-keinginan yang saling bertentangan.

2.) Hubungan ditandai dengan perubahan

Hubungan ditandai dengan perubahan dalam hal ini adalah tingkat kedekatan dalam hubungan akan mempengaruhi perbedaan cara mengungkapkan kebersamaan dan kemandirian

3.) Dalam hubungan, kontak sangat penting.

Kontradiksi antara orang tua dan anak penggemar *mobile legends* sudah menjadi hal yang wajar, dikarenakan perbedaan perspektif.

4.) Komunikasi sangat penting dalam mengelola kontradiksi dalam suatu hubungan.

Dalam hubungan antara orang tua dan anak yang merupakan penggemar *Mobile Legends*, komunikasi merupakan kunci dalam mengelola kontradiksi. Tugas komunikasi adalah menawarkan arahan dan solusi terhadap suatu masalah dalam suatu hubungan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Januari hingga Februari 2024. Lokasi penelitian ini di Jalan Ir. Sutami, Kelurahan Bulurokeng, Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Mengenai Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Penggemar *Mobile Legends* di Kelurahan Bulurokeng Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

B. Jenis dan Tipe Penelitian

Menurut Sugiono (2005:9) metode kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai *instrument* kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif menekankan makna dari pada generalisasi.

Metode penelitian yang pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian mengenai komunikasi interpersonal orang tua dan anak penggemar *mobile legends* peneliti menggunakan metode studi kasus, dimana studi kasus merupakan strategi yang cocok karena fokus dalam penelitian ini adalah sebuah fenomena kontemporer (masa kini) di tengah masyarakat pokok pertanyaan pada penelitian berkaitan dengan *how* atau *why* merupakan dasar dari studi kasus itu sendiri.

Studi kasus merupakan suatu penelitian yang dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam terhadap suatu organisasi, lembaga, atau gejala tertentu. Robert K. Yin menjelaskan bahwa studi kasus digunakan sebagai suatu penjelasan komperhensif yang berkaitan dengan berbagai aspek seseorang, suatu kelompok, suatu organisasi, suatu program, atau suatu situasi kemasyarakatan yang diteliti, diupayakan, dan ditelaah sedalam mungkin (ALFARISY, 2021).

C. Informan

Menurut Moleong (2012:132) informan merupakan individu atau orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi mengenai situasi dan kondisi latar belakang penelitian. Melalui informan, peneliti dapat mengetahui segala sumber informasi mengenai hal yang menjadi objek penelitian.

Dalam penelitian ini, informasi yang dimiliki oleh narasumber ialah data dan sumber utama dalam menjawab penelitian ini. Subjek penelitian adalah orang tua yang sering bekerja di luar rumah, sehingga tidak ada waktu untuk mengawasi anak-anak dan juga orang tua yang membiarkan anaknya bermain *game* tanpa memberikan batasan waktu untuk istirahat. Tidak hanya mewawancarai orang tua, penulis juga akan mewawancarai anak remaja yang bermain *mobile legends* lebih dari 2 jam dalam sehari. Untuk pemilihan usia anak yaitu anak yang berusia remaja madya (15-19 tahun).

Orang tua dan anaknya merupakan informan dalam penelitian ini. Berikut table daftar orang tua dan anak yang menjadi subjek atau informan penelitian.

Tabel 3.1 Daftar Informan Penelitian

No	Nama Informan Orang Tua	Inisial	Umur	Pekerjaan	Alamat RW/RT	Nama Informan Anak	Inisial	Usia
1	Ruhiyani	R	51	Pedagang Keliling	RW 005/RT	Almagfira	A	17
2	Roswati Nur	RN	50	Ibu Rumah Tangga	RW 001/RT 002	Syahril	S	16
3	Mariama	M	51	Karyawan CV. Arky Jaya	RW 005/RT 002	Farel	F	18
4	Nurmin	N	55	Ibu Rumah Tangga	RW 001/RT 003	Rafli	R	19

D. Sumber Data

Data yang dikumpulkan berasal dari sumber data primer dan sekunder sesuai dengan tujuan penelitian ini.

a.) Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil secara langsung dari informan melalui wawancara langsung kepada narasumber, dan hal ini digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan fokus yang ingin dikaji.

b.) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua contohnya seperti dokumen. Data sekunder merupakan sumber data pendukung yang diperlukan untuk melengkapi dan memperkuat data primer yang dikumpulkan (Yuniati, 2021).

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data yang valid, peneliti menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut:

a.) Metode Wawancara

Menurut Singarimbun, wawancara merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi. Dalam proses ini, hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi. Secara umum, metode wawancara ini merupakan kegiatan melalukan tanya jawab atau mengkonfirmasi kepada sampel peneliti dengan sistematis (struktur) (Sugiyono, 2013).

b.) Metode Observasi

Peneliti juga mengumpulkan data melalui metode observasi. Metode observasi merupakan tindakan mencatat dan mengumpulkan data dengan cara sistematis terhadap keadaan melalui pengamatan langsung pada lokasi penelitian (Sugiyono, 2013).

c.) Metode Dokumentasi

Penulis juga menggunakan metode dokumentasi dalam penelitian ini. Metode dokumentasi ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data melalui beberapa dokumen yang dapat berupa gambar, daftar anggota, dan dokumen lainnya yang dapat melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi merupakan cara mencari data mengenai hal atau variable yang berupa transkrip, catatan, buku, dan hasil penelitian lainnya. Dokumentasi digunakan untuk mengungkap kembali jika

diperlukan untuk keperluan analisa ataupun perbandingan (Sugiyono, 2013).

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses untuk mengelola data dan informasi ke dalam proses penelitian, dimana data tersebut akan dijadikan sebagai hasil penelitian atau informasi baru. Proses analisis data ini sangat perlu dilakukan agar mengetahui kevalidan data yang telah didapatkan sehingga nantinya akan mudah pada proses-proses berikutnya (University, n.d.).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam memperoleh data. Data yang diperoleh tentunya melalui wawancara dengan informan lalu dideskritifkan secara menyeluruh. Data dari wawancara ini merupakan sumber data yang utama untuk dijadikan bahan analisis data saat menjawab masalah penelitian.

G. Teknik Pengabsahan Data

Pengabsahan data merupakan penjamin bahwa semua hal yang telah diamati dan diteliti oleh peneliti yang sesuai dengan data sesungguhnya ada dan tentunya benar-benar terjadi. Hal ini dilakukan tentunya untuk menjamin bahwa data tersebut bukanlah data palsu melainkan data yang benar, baik bagi pembaca maupun subjek penelitian.

Menurut Sugiyono (2015:83) triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Menurut Wijaya (2018) triangulasi data merupakan Teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai

waktu (Zuldafrial, 2021). Untuk memperoleh tingkat keabsahan data dapat menggunakan tiga macam triangulasi.

a.) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan sebagai pembuktian kebenaran, dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dan meneruskan informasi kepada sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda.

b.) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu penggali sumber kebenaran data dari berbagai sumber informasi dan untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari berbagai sumber data. Selain menggunakan teknik wawancara, peneliti menggunakan berbagai jurnal, buku, dan dokumentasi fotografi.

c.) Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu merupakan metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data di beberapa titik waktu yang berbeda untuk membandingkan perubahan, pola, atau trend pada kejadian yang akan diteliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

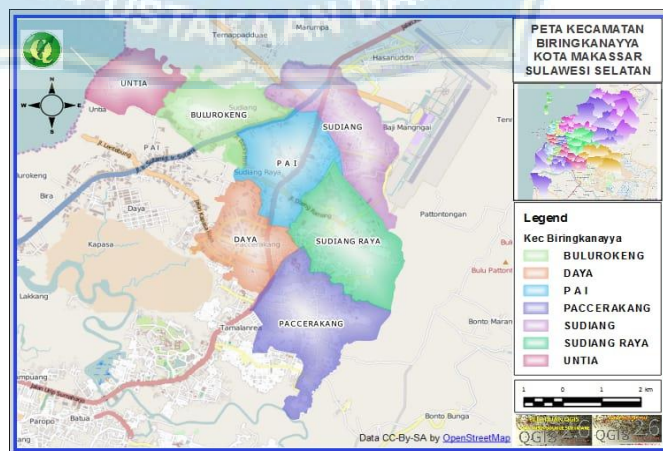
A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Kelurahan Bulurokeng terdiri atas 2 kata yaitu *Bulu* yang artinya gunung atau bukit, sedangkan *rokeng* artinya telur yang tidak jadi menetas dan membusuk. Jadi di Kelurahan Bulurokeng terdapat sebuah bukit yang ketinggiannya agak tanggung. Dinamai gunung akan tetapi ukurannya tidak terlalu tinggi dan dimanai bukit tetapi ukurannya agak tinggi.

Kelurahan Bulurokeng merupakan salah satu kelurahan yang ada di Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan dengan jumlah populasi 13.209 penduduk dan 6.288 kepala keluarga, kelurahan ini menunjukkan keseimbangan gender (6.473 laki-laki dan 6.736 perempuan). (Kelurahan Bulurokeng memiliki luas sekitar +4,31 Km dan terdiri dari 63 RT dan 14 RW serta 13.209 penduduk. Terdapat 4.952 remaja (SMA).

Adapun gambar peta wilayah Kecamatan Biringkanaya sebagai berikut:

Gambar 4.1 Peta Kecamatan Biringkanaya



Sumber: Syafraufgisqu.wordpress.com

Mata pencaharian utama yaitu petani dan wirausaha, mencerminkan semangat gotong royong dan kebersamaan dalam menjaga budaya lokal. Meskipun dihadapkan dengan berbagai tantangan, dikarenakan posisi kelurahan Bulurokeng berada dipinggiran kota dan berbatasan dengan Kabupaten Maros, namun masyarakat tetap berupaya memelihara keharmonisan, dan menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan kembangnya masyarakat.

B. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian terkait komunikasi interpersonal orang tua dan anak penggemar *mobile legends* di Kelurahan Bulurokeng, Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan mengadopsi tipe studi kasus. Peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara mendalam dan menggunakan teori dialektika relasional untuk menganalisis komunikasi interpersonal ibu dan anak penggemar *mobile legends*.

Teori dialektika relasional menekankan perselisihan antara masing-masing individu dalam kelompok untuk menemukan kompromi yang memuaskan antara keinginan mereka dan keinginan orang lain, terutama antara ibu dan anak mereka yang merupakan penggemar *mobile legends*.

Ada empat asumsi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.) Hubungan bersifat tidak linear

Dimana pada hubungan bersifat tidak linear ini diartikan sebagai hubungan antar individu yang tidak didasarkan pada ketertarikan atau ketergantungan satu sama lain. Hal ini menandakan bahwa tidak selalu

mulus dalam membentuk ikatan keluarga terutama hubungan antar orang tua dan anak bisa dianggap tidak relasional ketika tidak mampu untuk berkomunikasi secara efektif, kurang berempati, perhatian, atau dukungan antar orang tua dan anak.

Hal ini diungkapkan oleh orang tua anak penggemar *mobile legends* yang masih duduk di bangku SMA mengatakan:

“Kebiasaannya bermain *mobile legends* susah untuk diberi perintah atau disuruh mengerjakan pekerjaan rumah dan sudah malas ikut kegiatan, apalagi ketika sudah terlalu asyik bermain *mobile legends* dan saya sudah beberapa kali kasih tahu secara baik-baik untuk tidak terlalu sering bermain karena dapat menimbulkan kecanduan tetapi jawabannya hanya iya-ya saja besoknya diulangi lagi”. (Wawancara R, 17 Februari 2024)

Hasil yang peneliti temukan dilapangan pada sisi anak atau informan A yang merupakan penggemar berat *game online mobile legends*, informan merasa ingin terus bermain *game* karena merasa *game* itu menyenangkan dan seru ketika dimainkan ketimbang melakukan kegiatan lain, entah bermain dilingkungan sekitar, mengikuti kegiatan remaja mesjid, karang taruna atau membantu orang tua mengerjakan pekerjaan rumah ataupun sekedar membantu menyiapkan jualan.

Pada kasus informan A juga terlihat bahwa ia memang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *mobile legends*, walau terkadang ibu R melarang untuk bermain *game* terus menerus, akan tetapi larangan itu tidak digubris oleh A. Hal ini didukung dengan

pernyataan dari A pada wawancara secara langsung, ia beranggapan bahwa:

“Iya saya sering lupa waktu, dan suka menundaa-nunda sesuatu, sudah tidak aktif juga ikut kegiatan lebih seru main game.”(wawancara A, 17 februari 2024).

Selanjutnya RN orang tua dari S yang juga merupakan narasumber dalam penelitian ini, S juga masih duduk dibangku SMA kelas X.

Ibunya juga mengatakan hal yang serupa

“Syahril ini susah untuk diigatkan kadang dia memberontak kadang juga nurut. Dia akan nurut kalau bapaknya sudah marah baru dia akan matikan hp, tapi kalau sama saya susah untuk diatur, tetapi dipikiran saya Syahril itu kan sudah besar jadi apa yang dia kerjakan selagi masih positif masih saya maklumi yang jelas tahu batasan saja.”(wawancara RN, 17 februari 2024).

Hal yang sama juga dialami oleh informan S sebagai individu muda yang merupakan penggemar *mobile legends*. Dia lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada berinteraksi atau berkomunikasi kepada keluarganya atau melakukan aktifitas yang lain atau sekedar ngumpul bersama teman-temannya. S sendiri juga mengatakan bahwa bermain *game* lebih menyenangkan dan seru, pada dasarnya S ini memang menyukai *game online* baik disekolah maupun dirumah akan tetapi tidak disaat ayahnya dirumah.

“Saya lebih senang bermain game,karena sudah seru dan tentunya tidak membuang tenaga, tapi kalau bapak dirumah saya membatasi waktu untuk main game dengan pergi ngumpul dimesjid. ”(wawancara S,17 februari 2024).

Kemudian M yang juga merupakan orang tua dari F mengatakan:

“Semenjak main game dia jadi lupa waktu untuk pulang, susah diatur kalau disuruh pasti lama baru mau bergerak, makin malas belajar dan dikarang taruna sudah hamir tidak pernah ikut.”(wawancara M, 18 februari 2024).

Hampir sama dengan ungkapan R dan RN, F juga merupakan individu yang susah diatur dan lebih banyak menghabiskan waktu diluar hanya untuk bermain *mobile legends* dan akan pulang kerumah kalau ingin makan dan tidur saja. F juga mengatakan bahwa bermain *game* diluar lebih menyenangkan dibandingkan dirumah yang hanya dia sendiri tidak mempunyai saudara.

“Saya lebih suka main game diluar sama teman-teman dibandingkan dirumah sendiri”.(wawancara F, 18 februari 2023).

Dan N orang tua dari R mengatakan:

“Semenjak dia main game susah sekali di kasih tau, dan sering melawan bahkan membentak saat disuruh berhenti ununtuk main game.”(wawancara N,18 februari).

Dari pernyataan N diatas mengatakan bahwasanya semenjak R menjadi penggemar *mobile legends* sikap dan sifatnya berubah menjadi pribadi yang keras kepala dan sulit diatur.

Hal ini didukung dengan pernyataan dari R

“Kan baru sampai rumah, jadi istirahat refreshing otak dulu dengan main satu putaran, tapi orang tua tidak paham dan suka marah-marah padahal kita ini capek dari kerja”(wawancara R,18 februari 2024).

Dalam hasil wawancara diatas, peneliti melihat kenyataan bahwa dalam hubungan keluarga dapat dipahami bahwa hubungan tersebut tidak bersifat satu arah atau berurutan. Penekanan orang tua kepada

anak akan sangat berpengaruh dimana hal ini dapat dijadikan pembelajaran untuk anak agar tidak lebih mementingkan bermain *mobile legends* dan mengatinya dengan hal-hal yang lebih positif.

Target orang tua dan anak sering berbeda berakhir jadi konflik kebutuhan antara mereka akan sering muncul, anak akan berdampak pada perilaku dimana anak akan semakin agresif melawan orang tua mereka hanya untuk keinginan yang dapat dipenuhi oleh orang tua. Dalam keinginan orang tua sering ada perbedaan yang selalu menghasilkan kontradiksi, mirip dengan apa yang terjadi antara orang tua dan anak penggemar *mobile legends*. Orang tua ingin anak mereka mengikuti perkataan mereka, namun keinginan tersebut tidak sama dengan keinginan sang anak.

2.) Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan

Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan ini dapat membawa tantangan dan kesempatan baru, dan bagaimana orang tua menanggapi perubahan yang terjadi dan dapat memengaruhi pengalaman hidup. Kemampuan untuk beradaptasi dan berkembang dengan perubahan yaitu keterampilan yang penting dalam menjalani kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh para orang tua:

“Semenjak suka main game sudah jarang ikut ngobrol atau nonton tv sama- sama, jarang kerja perkerjaan rumah, dan makin malas belajar, dan sudah jarang cerita tentang kesehariannya, lebih pilih main game daripada ikut pergi menjual keliling”(wawancara R,17 februari 2024).

Selanjutnya ibu RN mengatakan:

“Saya menyadari bahwa Farel jarang memiliki waktu untuk belajar sejak SMP karena bermain game itu, apalagi semenjak naik kelas XII Farel makin jarang dirumah, dan kadang pulang kerumah larut malam. Farel juga jarang cerita soal kegiatan sehari-hari atau kegiatan disekolah. Saya capek mengingatkannya, walaupun dilain sisi Farel sudah dewasa jadi apa yang dilakukan selagi masih positif tidak masalah.”(wawancara 18 februari 2024).

Hasil wawancara dua orang tua dari anak penggemar *mobile legends* maka dapat disimpulkan bahwa dalam kehidupan pasti mengarah ke dalam sebuah perubahan dari waktu ke waktu, dan hal itu terjadi didalam keluarga khususnya orang tua dan anak penggemar *mobile legends*. Penyebab dari perubahan itu sendiri adalah karena kesibukan orang tua diluar rumah merupakan hal yang alami seiring berjalannya waktu, dan hal ini tentunya juga terjadi di dalam rumah tangga khususnya pada hubungan orang tua dan anak yang merupakan salah satu penggemar *mobile legends*.

Berbeda dengan yang diungkapkan oleh ibu RN dan ibu N

“Sekarang setiap pulang sekolah pasti langsung masuk kamar main game kadang sampai lupa makan dengan sholat bahkan sudah malas mengikuti kegiatan dimesjid, dikasih ingat tapi malah melawan”(wawancara RN,17 februari 2024).

Ditambahkan oleh ibu N juga mengatakan:

“Saya akhir-akhir ini perhatikan dia, malah lebih suka dikamar sehabis dari kerja,padahal biasanya pulang kerja tinggal depan tv sebentar untuk cerita kesehariannya ditempat kerja baru langsung pergi mandi dan cari makan kedapur”(wawancara N,18 februari 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dua orang tua lainnya penulis menyimpulkan bahwa tiap individu mengalami perubahan karena beberapa faktor termasuk kesibukan antara orang tua dan anak yang berbeda. Hal ini bisa terjadi dikarenakan faktor lingkungan, perubahan itu juga bisa berdampak baik ataupun berdampak buruk tergantung jenis perubahan yang terjadi. Hal ini di dukung dengan pernyataan para anak penggemar *mobile legends*.

Dalam tambahan, sesuai dengan A, S, F, dan R dalam kapasitas sebagai salah satu remaja penggemar *mobile legends* menyatakan:

“Sekarang saya jarang ikut menjual kerana capek seharian disekolah apalagi saya ikut ekskul sampe sore, jadi kalau malam saya gunakan waktu untuk main game.”(wawancara A, 17 februari 2024).

Pada pernyataan diatas informan A bermain game pada saat malam hari sebagai pelepas penat setelah seharian beraktivitas diluar juga sebagai pengantar tidur.

Sedangkan S mengatakan:

”Sengaja pulang sekolah dikamar main game dulu sebelum ada bapak, karna kalau bapak ada baru sudah ditegur untuk berhenti main, padahal kita ini butuh hiburan karna sudah belajar seharian disekolah, yah walaupun disekolah juga masih curi-curi waktu untuk main game.”(wawancara S, 17 februari 2024).

Informan S menjelaskan bahwa selepas pulang sekolah sengaja tinggal dikamar menggunakan waktu istirahatnya dengan bermain game sampai ayahnya pulang kerja, S sendiri mengatakan bahwa ketika ayahnya dirumah akan diberi batasan waktu untuk bermain hp.

Berbeda dengan F menyatakan:

“Saya sekarang sudah besar kak, sebaiknya mama saya memberikan saya kebebasan dan tidak harus diatur ini itu, apalagi mama kan juga kerja jarang ketemu.”(wawancara F, 18 februari 2024).

F sendiri mengatakan bahwa dia butuh kebebasan dan sudah tidak perlu diatur ini itu, merasa sudah dewasa ditambah jarang bertemu orang tuanya dikarenakan sibuk bekerja. Sedangkan R sendiri mengatakan bahwa dia bermain game untuk hiburan dan melepas lelah setelah sehatian bekerja.

“Orang tua harusnya kasih kita kebebasan dan tidak perlu lagi diurusi ini itu, terserah kita mau bikin apa, apalagi kita pulang kerja kan capek.”(wawancara R, 18 februari 2024).

Hasil yang penulis dapatkan dari wawancara pada anak penggemar *mobile legends* adalah dimana anak menyadari segala kegiatan yang mereka lakukan dan mereka juga meminta kepada orang tua agar dapat memberikan sedikit kebebasan, mereka merasa tertekan ketika diberi batasan dan hal ini yang membuat mereka melawan orang tuanya.

Sebuah pemahaman untuk berhenti bermain *mobile legends* atau mengurangi waktu bermain *gamenya* dengan cara memahami perubahan yang terjadi pada anak dan menyampaikan secara baik-baik maka sang anak akan memahami dan mau mengurangi waktunya untuk bermain *mobile legends*. Pada perubahan juga, peneliti melihat bahwa bisa terjadi jarak yang merenggang akibat dari perubahan yang terjadi dan tidak hanya jarak, namun juga mempengaruhi kedekatan orang tua dengan sang anak.

Pada hasil temuan di lapangan peneliti telah menjelaskan pada orang tua anak penggemar *mobile legends* mengakui adanya bentuk perubahan pada diri sang anak. Anak terlihat tertutup dan jarang berkomunikasi secara baik dalam bercerita mengenai segala aktifitasnya disekolah ataupun ditempat lainnya, maupun mengenai apa yang orang tua rasakan. Orang tua menjelaskan bahwa anaknya lebih senang bermain *mobile legends* daripada berkumpul bersama orang tuanya.

Pada dasarnya para anak tidak dapat terbuka satu sama lain bahkan kepada orang tuanya sendiri, karena di dalam hubungan anak dengan orang tuanya terdapat kontradiksi yang mengakibatkan kedua belah pihak akan sulit untuk saling terbuka dan jujur. Anak yang tidak diberikan peluang untuk mengungkapkan apa yang dirasa dan yang ada dibenaknya mengenai aktifitas game online yang dia sukai.

Walaupun aktifitas informan terbilang berlebihan dan dikatakan kurang baik untuk dilakukan secara terus menerus, namun bukan berarti orang tua tidak mau mendengarkan sama sekali apa yang ada pada sudut pandang mereka sebagai orang yang mau mencoba memahami secara lebih pada *mobile legends*.

Hal ini menjelaskan bahwa ketertutupan yang terjadi pada perubahan anak remaja yang menjadi penggemar *mobile legends* sesuai dengan apa yang dijelaskan pada teori *relational dialectics*. Pada tahap ini peneliti berpendapat bahwa perubahan memang

diperlukan untuk membentuk perlakuan serta penanganan yang baik pada bentuk perubahan yang terjadi di dalam hubungan anak penggemar *mobile legends*, karena tidak hanya perubahan tetapi juga akan terbentuk hal lain yang berupa jarak ataupun pengaruh yang terjadi di dalam hubungan mereka.

3.) Dalam hubungan, kontradiksi sangat penting

Asumsi ketiga ini menekankan bahwa ketegangan antar orang tua dan anak tidak pernah hilang dan selalu menimbulkan ketegangan serta rintangan dalam berkomunikasi. Hubungan selalu melibatkan ketergantungan dan penolakan, yang ditangani orang secara berbeda, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh para orang tua dari anak penggemar *mobile legends*:

“Selama bermain game, ketika diberi tahu sesuatu bawaannya emosi terus, dikasih tahu ini tapi nangkapnya lain, disuruh ini bilanginya disuruh terus padahal maksudnya itu disuruh supaya berhenti main game.”(wawancara R, 17 februari 2024).

Pernyataan R diatas mengatakan bahwa semenjak A bermain game berubah menjadi pribadi yang mudah marah walaupun diajak bicara baik-baik. Tidak jauh beda dengan jawaban ibu RN yang dimana anaknya juga menjadi pribadi yang sangat mudah marah ketika diberitahu sesuatu.

“Tiap pulang sekolah langsung kekamar, kalau bapaknya tidak ada dirumah kadang ambil kesempatan main game sampai pagi, dikasih tahu malah menggertak”(wawancara RN, 17 februari 2024).

Berbeda dengan ibu M mengatakan:

“Waktu lebih banyak main game dari pada belajar padahal sebentar lagi mau ujian kelulusan, jadi kalau malam pas saya ada dirumah hpnya disita nanti pagi baru dikembalikan, tapi kalau mau disita harus debat dulu.”(wawancara M, 18 februari 2024).

Ibu M sendiri mengatakan bahwa F lebih banyak membuang-buang waktu dengan bermain, sehingga ibu M mengambil tindakan yang cukup tegas dengan menyita hp pada saat malam hari pas pulang kerja dan menyuruh belajar persiapan ujian meskipun terjadi perdebatan yang cukup panjang.

Dan N juga mengatakan:

“Siapa yang akan senang ketika anaknya pulang kerja langsung bermain game, Saya sudah sering kasih tau bahwa ketika pulang dari kerja atau aktifitas diluar usahakan untuk bersihkan diri tapi tidak pernah dihiraukan, dan kembali ke anak saya sendiri kalau kegiatannya masih positif masih saya maklumi, karena kita sebagai orang tua itu dek cuma mau anak kita itu punya kebiasaan yang baik.”(wawancara N, 18 februari 2024).

Berdasarkan hasil uraian wawancara orang tua diatas penulis menyimpulkan bahwa dalam hubungan orang tua dan anak terdapat kontradiksi yang merupakan hal biasa terjadi, ini disebabkan karena mempunyai pemikiran yang berbeda sehingga kontradiksi tidak dapat dihindari, yang terpenting orang tua mengetahui bagaimana cara mengurangi dan mengatasi kontradiksi yang terjadi di dalam keluarga.

Selanjutnya ungkapan dari A, S, F, dan R yang merupakan penggemar *mobile legends* juga mengemukakan bahwa:

“Seharian disekolah itu menguras tenaga, pas pulang bukan disuruh istirahat malah disuruh ini itu, baru kita buka hp mau main game sudah diteriaki GAME TERUS HP TERUS.”(wawancara A, 17 februari 2024).

Pernyataan informan A diatas menyampaikan perasaan kelelahan dan kekesalannya dan merasa tidak diberi kesempatan untuk bersantai setelah menjalani hari yang melelahkan di sekolah, dan malah menghadapi tuntutan tambahan di rumah serta teguran ketika mencoba mencari hiburan.

Sedangkan S mengatakan:

“Main game pas waktu santai saja, kadang juga tidak main karna ditegur terus, padahal kita ini main game sekalian bersosialisasi dengan teman online.”(wawancara S, 17 februari 2024).

S sendiri mengatakan bahwa meskipun bermain game dianggap negatif oleh beberapa orang termasuk orang tuanya, tapi menurutnya itu adalah cara untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman mereka secara online.

Kemudian F dan R juga mengatakan:

“Saya main game itu kak karna kesepian, dan butuh hiburan tapi orang tua tidak paham sering kasih batasan waktu padahal kita disekolah dari pagi sampai sore belajar.”(wawancara F, 18 Februari 2024).

F mengungkapkan perasaan frustrasi karena orang tua tidak mengerti kebutuhannya untuk hiburan melalui game, terutama setelah menjalani hari yang Panjang dengan berbagai aktivitas di sekolah.

“Saya memang suka bermain Mobile Legends sejak SMP dan tau juga batasan untuk bermain, dan ketika pulang dari kerja itukan capek dan pastinya butuh hiburan, yah karna hiburan saya itu bermain game jadi ketika saya capek dan butuh hiburan makanya lari ke mobile legends.”(wawancara R, 18 februari 2024).

Pernyataan R diatas mengungkapkan bahwa bermain Mobile Legends adalah cara dia untuk bersantai dan mencari hiburan setelah

menjalani hari yang melelahkan di tempat kerja, R juga mengatakan bahwa ia mengerti batasan dalam bermain game.

Dari hasil wawancara diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa para informan ini mau menekan ego masing-masing dan saling memahami sudut pandang masing-masing. Sesuai dengan teori, peneliti melihat walaupun mereka ada ikatan sebagai keluarga tidak dapat dipisahkan, sekalipun ada masalah yang menimpa hubungan mereka bukan berarti masalah tersebut akan dibiarkan dan akan membuat ikatan menjadi renggang serta memberikan dampak negatif.

Timbulnya kontradiksi atau ketegangan ini merupakan hal yang wajar, karena orang tua dan anak memiliki pandangan yang berbeda, sehingga kontadiksi menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari. Yang paling penting yaitu bagaimana orang tua dapat mengatasi ketidaksesuaian tersebut.

- 4.) Komunikasi sangat penting dalam mengelola kontradiksi dalam suatu hubungan.

Komunikasi sangat penting dalam mengelola kontradiksi dalam suatu hubungan, karena komunikasi berperan sebagai pemberi solusi dan penyelesaian suatu masalah. Mengelola atau menegosiasikan kontradiksi yang terjadi dalam keluarga, seperti yang dikatakan para orang tua anak penggemar *mobile legends*:

“Saya biarkan main game tapi kalau sudah berlebihan saya panggil dan ajak bicara baik-baik, kasih banyak masukan terutama dampak dari game itu.” (wawancara R, 17 februari 2024).

Ditambahkan oleh N yang juga merupakan orang tua salah satu penggemar *mobile legends*

“Saya kan orangnya bebas, lagian anaknya sudah dewasa jadi tidak perlu diatur akan tetapi tetap pada aturan rumah.” (wawancara N, 18 februari 2024).

Hal ini berlaku pada ibu R dan ibu N dimana anaknya dibebaskan akan tetapi tetap pada aturan yang artinya tidak boleh berlebihan dalam bermain *game* atau bermain diluar. Negosiasi memang perlu diterapkan dalam keluarga, karena jika anak terlalu dibebaskan biasanya akan semakin menyepelkan sesuatu dan akan menyebabkan dampak negatif terhadap dirinya ataupun orang lain. Proses kontradiksi negosiasi ini berlangsung karena adanya persetujuan dari dua bela pihak yaitu anak dan orang tua.

Kebebasan akan tetap diberikan akan tetapi tentu ada aturan yang telah disepakati, hal ini tentu diterima oleh sang anak karena orang tuanya sangat memberi kepercayaan pada dirinya untuk bebas melakukan apa saja selagi tidak berbuat aneh-aneh.

Selanjutnya ibu RN dan ibu M mengatakan:

“Biasanya juga sudah saya atur, tapi yang namanya capek habis dari sekolah dari pagi sampe sore kan pastinya butuh hiburan juga, makanya masih saya bolehkan yang penting tau batasan waktu dan kewajiban juga kalau bapaknya pulang kerja gamenya harus dimatikan.” (wawancara RN, 17 februari 2024).

“Paling saya ajak keluar jalan cari makan kalau saya libur kerja, sekalian family time, ajak bicara tanya kegiatannya seminggu terakhir, tapi masih tetap main hp game.” (wawancara M, 18 februari 2024).

Dari hasil kedua informan diatas bahwasanya pengawasan dan negosiasi antara orang tua dengan anaknya yang merupakan penggemar *mobile legends* itu harus ada, karena anak harus tau bahwa menggunakan waktu untuk hal yang positif lebih baik daripada digunakan untuk bermain *game*.

Dilihat dari hasil wawancara diatas bahwa orang tua memiliki sikap terbuka pada anak, hal ini dapat dilihat dari bagaimana orang tua memberikan arahan dengan cara berkomunikasi dengan anaknya secara intim. Pada proses keterbukaan ini orang tua memberikan arahan agar anak bisa mengontrol diri saat bermain *game mobile legends*.

Sama halnya yang disampaikan oleh A, R, S, dan F:

“Yah paling disuruh batasi waktu bermain game supaya bisa ikut jualan keliling.” (wawancara A, 17 februari 2024).

A mengatakan bahwa ia diminta untuk mengurangi waktu bermain game mereka agar dapat membantu dengan aktivitas yang lain, yaitu berjualan keliling seperti biasanya. Berbeda halnya dengan informan R yang mengatakan:

“Kan sudah dewasa juga sudah tau mana baik buruk, cukup jaga kepercayaan orang tua saja, dan dengar kalau dikasih masukan dan bikin perjanjian waktu main game.” (wawancara R, 18 februari 2024).

R sebagai seorang yang sudah beranjak dewasa, harus mampu untuk membuat keputusan yang baik dan menjaga kepercayaan orang tua dengan mendengarkan nasihat dan membuat kesepakatan

mengenai batasan waktu bermain game dengan cara berbicara dengan kepala dingin. Tidak berbeda jauh dengan jawaban R. S juga yang merupakan penggemar *mobile legends* mengatakan:

“Paling dikasih ingat waktu saja karna sudah dikasih kebebasan main game pas bapak tidak dirumah.” (wawancara S, 17 februari 2024).

Kemudian ditambahkan oleh informan F mengatakan:

“Diajak keluar jalan-jalan, dan saya juga belajar lebih terbuka sama orang tua dan coba untuk luangkan waktu untuk dirumah apalagi saat ibu libur kerja.” (wawancara F, 18 februari 2024).

Dari hasil wawancara diaras dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang efektif tentunya berjalan dengan baik. Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam mengatur dan menegosiasikan ketegangan didalam suatu hubungan. Dengan percakapan dapat memberikan solusi atau bahkan menyelesaikan suatu masalah.

Peran orang tua sangat penting dalam mengatasi dan menegosiasikan suatu ketegangan yang terjadi antara orang tua dengan anak remajanya, contohnya para orang tua pada penelitian ini, dimana peneliti mendapatkan hasil dari wawancara diatas merupakan salah satu metode yang dimaksud untuk mengatasi konflik ini adalah dengan cara berbicara dengan anak mengenai resiko yang didapatkan saat bermain game secara berlebihan, juga memiliki kemampuan untuk memberikan penjelasan yang akurat kepada anaknya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Baxter mengatakan hubungan masyarakat dipengaruhi oleh kemampuan dan konflik masing-masing orang. Baxter mengistilahkan ini sebagai dialektika relasional yang dimana akan selalu ada ketegangan-ketegangan yang erat keterkaitannya antara tindakan individu satu dengan individu lainnya atau bahkan individu dengan kelompoknya yang berkontradiksi tetapi menciptakan keseimbangan di ruang sosial itu sendiri. Menurut Baxter dan Montgomery dalam (Wirawanda, 2023), kehidupan sosial dinamis sehingga kontradiksi tidak dapat dihindari. Kontradiksi yang dimaksud yaitu yang terjadi di dalam hubungan dekat manusia termasuk keluarga.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan empat asumsi dasar teori dialektika relasional, diantaranya yaitu:

1. Hubungan yang bersifat tidak linear

Asumsi pertama dalam membangun hubungan keluarga, khususnya hubungan antara orang tua dengan anak tidak selalu harmonis bukanlah hal yang jarang terjadi. Seiring berjalannya waktu, berbagai permasalahan yang dimiliki oleh masing-masing individu dalam keluarga dapat menjadi pemicu utama ketegangan. Tiap individu dalam keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, dan hubungan antara orang tua dengan anak juga terkadang berjalan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan orang tua.

Dalam hubungan yang terjadi antara orang tua dengan anak dimana orang tua berusaha untuk mengatur dan mengendalikan keinginan anak, namun hubungan tersebut terdiri dari gejolak yang disebabkan oleh

keinginan yang bertentangan antara orang tua dan anak yang tentunya akan berdampak pada perilaku anak yang semakin berani membuat alasan terhadap orang tua untuk memenuhi keinginannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh penulis dari asumsi hubungan yang bersifat tidak linear ini disebabkan oleh pemahaman serta keinginan yang berbeda. Setiap orang memiliki keinginan yang berbeda-beda yang dapat menimbulkan konflik antara orang tua dan anak penggemar *mobile legends*. Orang tua selalu ingin anaknya mengikuti pola sehari-hari seperti, mendengarkan perkataannya, harus belajar saat jam belajar, makan bersama, pulang sekolah tepat waktu. Suatu hubungan tidak bisa linear karena dalam hubungan orang tua dan anak penggemar *mobile legends* selalu memiliki kontradiksi dikarenakan perbedaan keinginan.

Menurut (Wirawan, 2010:5) konflik adalah proses pertentangan yang diekspresikan diantara dua pihak atau lebih yang saling tergantung mengenai objek konflik, menggunakan pola perilaku dan interaksi konflik yang menghasilkan keluaran konflik. Konflik terjadi dikarenakan kurangnya komunikasi satu sama lain sehingga cara yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah konflik diperlukan komunikasi yang baik agar dapat hasil yang baik, karena sebuah konflik tidak hanya menghasilkan dampak yang negatif tetapi juga dampak yang positif bagi kedua pihak yang saling berkonflik.

Komunikasi merupakan aspek penting yang dapat digunakan untuk menyelesaikan sebuah konflik oleh sebab itu penggunaannya menjadi hal

yang sangat ditekankan didalam keluarga khususnya antara orang tua dan anak agar konflik yang terjadi tidak berkepanjangan yang dapat meregangkan hubungan antara orang tua dengan anak. Penekanan orang tua kepada anak ini sangat berpengaruh, hal ini dapat menjadikan pelajaran untuk anak agar tidak lebih mementingkan bermain *game online* dan mengganti ke hal-hal yang lebih positif.

2. Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan.

Asumsi kedua yaitu perubahan dalam hal ini adalah tingkat kedekatan dalam hubungan tersebut akan mempengaruhi perbedaan dalam waktu yang bersamaan. Menurut Ruben dan Stewart (2006) hubungan interpersonal adalah hubungan yang berdasarkan pada pengolahan pesan yang timbal-balik. Sebuah hubungan dibentuk ketika terjadinya pengolahan pesan yang timbal balik. Sedangkan menurut Spradley dan McCurdy (1975), relasi atau hubungan yang terjadi antara individu yang berlangsung dalam waktu yang relatif lama akan membentuk suatu pola hubungan, pola hubungan ini juga disebut pola relasi. Relasi juga disebut sebagai hubungan sosial merupakan hasil dari interaksi (rangkaiannya) yang sistematis antara dua orang atau lebih. Relasi merupakan hubungan timbal balik antar individu yang satu dengan individu yang lain dan saling mempengaruhi.

Perubahan suatu hubungan akan berubah seiring berjalannya waktu. Di dalam kehidupan pasti mengarah ke sebuah perubahan dari waktu ke waktu khususnya antara orang tua dengan anaknya yang merupakan penggemar

game online. Perubahan pada setiap individu terjadi karena beberapa faktor diantaranya yaitu kesibukan orang tua diluar rumah, dan semakin dewasanya anak yang akan mempengaruhi kedekatan dengan orang tuanya, juga komunikasi yang tidak lancar antara orang tua dan anak.

Pada teori ini peneliti juga melihat respon yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya yang memicu perubahan terjadi. Jika orang tua anak pemain *mobile legends* memberikan respon buruk dengan tidak berusaha memahami perubahan pada diri sang anak dan tidak mencari solusi akan hal tersebut, maka anak akan juga memberikan dampak buruk. Maka dari itu orang tua lebih memilih mengalah dan menunggu momen yang tepat agar sang anak dapat kembali ke sifatnya yang dulu.

Hasil penelitian yang didapatkan penulis dari asumsi hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan merupakan hal yang wajar dan pasti terjadi antara orang tua dengan anak seiring berjalannya waktu. Namun orang tua juga diharap agar peka terhadap kondisi sang anak serta membangun komunikasi yang baik, dikarenakan jika hal ini dibiarkan terus menerus maka hubungan antara orang tua dan anak akan semakin renggang.

Kerenggangan hubungan antara orang tua dengan anak ini tentunya disebabkan karena kurangnya komunikasi. Hal ini mengakibatkan anak menjadi lebih tertutup dan jarang bercerita mengenai segala aktifitas yang telah dilakukan. Jika melihat teori *relational dialectics* pada salah satu dari tiga dialektika dalam hubungan internal dasarnya yaitu *opens and closednes* yang dimana dijelaskan bahwa usaha terbukanya seseorang

dalam hubungan akan terhalang oleh bentuk privasi yang membentuk ketertutupan didalamnya. Secara ideal teori ini menjelaskan bahwa terkadang seseorang akan terhalang oleh sesuatu yang mereka rasa bersifat pribadi dan tidak akan diceritakan kepada siapa pun termasuk orang tuanya sendiri.

3. Dalam hubungan kontradiksi sangat penting

Asumsi ketiga kontradiksi atau ketegangan yang terjadi antara dua hal yang berlawanan tidak pernah hilang dan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan. Winardi dalam (Lucyani, 2009) mengatakan bahwa kontradiksi merupakan pertentangan pendapat antara orang-orang, kelompok-kelompok ataupun organisasi-organisasi.

Manusia mengelola ketegangan dan melawan dengan cara yang berbeda, akan tetapi hal ini selalu ada dalam hidup berhubungan. Hubungan antara orang tua dengan anak penggemar *mobile legends* selalu mengandung kontradiksi didalamnya. Permasalahan sering terjadi dalam keluarga, terutama antara ibu dan anak khususnya anak penggemar *mobile legends* dan itu pasti mengarah pada keributan dari waktu ke waktu. Contohnya seorang ibu yang sudah lelah dengan pekerjaannya diluar ditambah pekerjaannya dirumah, sedangkan sang anak bersantai-santai bermain game.

Ketegangan yang terjadi antara orang tua dan anaknya yang merupakan penggemar *mobile legends* ini berlawanan dan tidak akan berhenti. Mereka memiliki cara tersendiri untuk berkomunikasi langsung lewat saudara atau teman-temannya. Seburuk apapun dampak yang

diberikan pada kontradiksi atau masalah yang terjadi pada informan akibat aktifitas yang berlebihan dari para penggemar *mobile legends* akan tetap tidak dapat memecahkan ikatan mereka dalam hubungannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan peneliti pada asumsi ketiga ini dimana ketegangan yang terjadi antara orang tua dengan anaknya ini tidak pernah hilang dan selalu timbul ketegangan serta rintangan dalam berkomunikasi.

Kontradiksi atau ketegangan merupakan hal yang biasa terjadi dalam hubungan orang tua dan anak, ini dikarenakan adanya perbedaan pemikiran, sehingga kontradiksi tidak dapat dihindari, dan yang terpenting orang tua tahu bagaimana cara mengurangi dan mengatasi ketidaksesuaian maupun ketegangan dalam keluarga.

Hal ini serupa dengan cara berkomunikasi permisif yang dilabelkan dengan pemberian kebebasan tanpa batas untuk anak-anak, yang dimana orang tua memberikan anak kebebasan untuk memenuhi keinginannya, keinginan yang dimaksud adalah untuk bermain game tanpa memberikan pembatasan untuk mencapai aktivitas tertentu.

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

Asumsi keempat yaitu peran komunikasi dalam memberikan solusi dan penyelesaian atas suatu masalah yang terjadi di dalam hubungan antara orang tua dengan anak penggemar *mobile legends*. Seiring terjadinya kontradiksi atau ketegangan antara orang tua dengan anak penggemar game

online tersebut disinilah peran orang tua dalam mengelola atau menegosiasikan kontradiksi yang terjadi di dalam keluarga.

Orang tua memiliki sikap keterbukaan dengan anak yang dimana orang tua dapat memberikan arahan dengan cara berkomunikasi dengan anaknya secara intim. Pola komunikasi merupakan suatu pola yang diterapkan ketika ingin berinteraksi dengan orang lain. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi dalam hubungan, karena komunikasi baik verbal maupun nonverbal antara orang tua dan anak penggemar *mobile legends* merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan anak.

Dengan komunikasi dapat memberikan solusi atau bahkan menyelesaikan suatu masalah. Komunikasi yang baik dan lancar tentunya dapat mengatasi perilaku yang salah, salah satunya ialah perilaku menyimpang pada anak yang bermain *mobile legends* secara terus menerus. Jika komunikasi orang tua dan anak penggemar *mobile legends* berjalan dengan baik dan lancar, serta masing-masing pihak dapat saling memberi dan menerima informasi, perasaan, pendapat, sehingga dapat mengetahui apa yang diinginkan dan tentunya dapat mengatasi konflik yang akan terjadi.

Peran orang tua sangat penting untuk mengelola serta menegosiasikan sebuah kontradiksi yang terjadi di dalam hubungan antara orang tua dengan baik atau tidak, tergantung dari cara berkomunikasi secara interpersonal anak dengan orang tua maupun sebaliknya. Fungsi dari komunikasi interpersonal itu sendiri adalah untuk meningkatkan hubungan antar

individu, menghindari serta mengatasi konflik pribadi, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman kepada orang lain.

Orang tua dan anak mengakui bahwa keterhubungan dan hubungan interpersonal dalam keluarga senantiasa dibangun dan dipelihara. Hampir semua kegiatan sehari-hari, seperti mengobrol, bercanda, bermain itu dilakukan bersama. Hubungan terbuka dan terencana antara orang tua dan anak sangat diperlukan mengingat usia anak yang masih butuh bimbingan. Edukasi ini dapat disampaikan secara luwes agar anak akan mengerti dan tidak memiliki persepsi yang berbeda.

Para orang tua merasa terpanggil untuk mengawasi anaknya yang masih membutuhkan bimbingan dengan cara mengawasi dan mengontrol aktivitas anaknya selama bermain mobile legends. Mengingat usia anak yang membutuhkan pengawasan dan perhatian orang tua, maka orang tua dan anak harus menjalin hubungan yang terbuka dan terencana.

Kedekatan orang tua dan anak sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Dimana ada perasaan saling ketergantungan dalam hubungan, rasa saling ktergantungan inilah yang memupuk ikatan antara orang tua dan anak. Namun, meski dekat, orang tua dan anak memiliki pengalaman dan kepribadian yang berbeda, dimana hal ini dapat mempengaruhi persepsi mereka terhadap berbagai hal.

Perbedaan persepsi seringkali menjadi sumber konflik antara orang tua dan anak. Para orang tua berusaha melindungi anak-anaknya dari dampak negatif *game online*, sedangkan ana-anak mereka berusaha membangkitkan

minat mereka terhadap *game mobile legends*, alhasil mereka bersikukuh untuk terus memainkan *game* tersebut. Terlepas dari kenyataan mereka sadar bahwa *game* itu dapat menyebabkan efek kecanduan. Dan keingintahuannya juga yang sering membuat mereka melanggar persetujuan dengan orang tua.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka setiap orang tua yang melakukan komunikasi dengan anaknya yang merupakan penggemar *mobile legends* harus memperhatikan bagaimana membangun sebuah komunikasi yang efektif, karena berdasarkan pada pendapat Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss dalam (Rakhmat, 2007) terdapat lima tanda-tanda komunikasi yang efektif diantaranya yaitu:

- a. Pengertian. Pengertian yang merupakan penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti yang dimaksud oleh komunikator.
- b. Kesenangan. Tidak semua komunikasi ditujukan untuk menyampaikan informasi yang membantu pengertian. Sapaan ketika bertemu dengan teman juga dapat menimbulkan kesenangan. Komunikasi seperti ini dapat membuat hubungan seseorang menjadi akrab dan menyenangkan.
- c. Mempengaruhi sikap, Seringkali seseorang melakukan komunikasi dengan tujuan mempengaruhi sikap orang lain. Contohnya seorang guru yang mengajak muridnya untuk rajin belajar. Dari contoh ini dapat disebut dengan komunikasi persuasif.

Komunikasi persuasif ini memerlukan pemahaman tentang faktor-faktor pada diri komunikator, dan pesan tersebut menimbulkan efek pada komunikasi. Persuasif ini didefinisikan sebagai proses yang dapat mempengaruhi sikap, pendapat, jua tindakan seseorang dengan menggunakan manipulasi psikologi sehingga orang tersebut bertindak atas dasar kehendaknya sendiri.

- d. Hubungan sosial yang baik, ini ditujukan agar dapat menumbuhkan komunikasi yang baik. Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, dan tentunya ingin berhubungan dengan orang lain secara positif.

Kebutuhan sosial adalah kebutuhan untuk menumbuhkan serta mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi dan asosiasi, pengendalian kekuasaan, serta cinta dan kasih sayang. Kebutuhan sosial ini hanya dapat dipengaruhi dengan komunikasi interpersonal yang efektif.

- e. Tindakan. Komunikasi bertujuan untuk menghasilkan pengertian yang sukar, akan tetapi lebih sukar lagi untuk mendorong orang bertindak akan tetapi efektifitas komunikasi biasanya diukur dari tindakan nyata yang dilakukan dalam komunikasi.

Menurut (Rakhmat, 2007) komunikasi orang tua dan anak dapat dikatakan efektif bila keduanya saling dekat, saling menyukai, juga komunikasi diantara mereka terdapat hal yang menyenangkan dan saling terbuka sehingga tumbuh rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi

dengan adanya keterbukaan serta dukungan yang positif pada anak, sehingga dapat menerima dengan baik tentang apa yang telah disampaikan oleh orang tuanya.

Dengan demikian, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak penggemar *mobile legends* di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar kurang efektif, hal ini ditandai dengan adanya ketidakmampuan untuk mempengaruhi atau mengubah sikap anak-anak yang bermain *mobile legends*, serta tidak adanya perubahan pada tindakan dari anak remaja.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Penggemar *Mobile Legends* Di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remaja Di Bulurokeng) disimpulkan bahwa: (1). Hubungan bersifat tidak linear merupakan hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai dengan yang diharapkan orang tua, dimana anak lebih cenderung berperilaku semena-mena dan semakin berani membuat alasan terhadap orang tua hanya untuk memenuhi keinginannya. (2). Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan, perubahan yang terjadi antara orang tua dan anak disebabkan karena kesibukan orang tua diluar rumah merupakan aspek kehidupan yang wajar dan tidak dapat dihindari. (3). Dalam hubungan, kontradiksi sangat penting, ada kontradiksi atau ketegangan sesekali terjadi antara orang tua dan anak karena tiap individu memiliki perspektif yang berbeda, membuat kontradiksi tidak dapat dihindari. (4). Komunikasi sangat penting dalam mengelola kontradiksi dalam suatu hubungan. Menyelesaikan konflik antara orang tua dan anak melalui komunikasi yang efektif serta pemberian edukasi kepada anak agar mereka paham dan siap bermain *game online* lebih sedikit.

B. Saran

Sebagai masukan bagi pengembangan dan kemajuan komunikasi orang tua dan anak penggemar mobile legends, peneliti mengusulkan tindakan sebagai berikut:

1. Untuk orang tua yang memiliki anak seorang penggemar mobile legends disarankan agar meningkatkan cara mereka berinteraksi dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan anak-anaknya, serta dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi kepada anak agar anak dapat lebih cepat menerima informasi yang disampaikan orang tua tentang bahaya ketergantungan *game online*.
2. Anak juga sebaiknya mengalokasikan waktu mereka untuk kegiatan yang lebih berguna, seperti berpartisipasi dalam organisasi yang ada dilingkungan masyarakat, seperti remaja masjid, atau karang taruna, sehingga mereka dapat memanfaatkan waktu mereka secara produktif daripada hanya bermain *mobile legends* sepanjang waktu.
3. Untuk itu peneliti juga memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan teori yang sama sehingga dapat membuat verifikasi teori yang mencapai keakuratan dan bahkan dapat menemukan adanya tekanan-tekanan lain yang saling berkontradiksi dalam hubungan antara orang tua dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Pratnyawan, R. D. R. (2021). Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia. *Suara.Com*.
- Ain, A. B. (2019). *KOMUNIKASI ORANGTUA DAN ANAK PENGGEMARI GAME ONLINE DI DESA LABUHAN PAPAN KECAMATAN TANAH* Program Studi ILMU KOMUNIKASI.
- ALFARISY, I. S. (2021). *KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE (Studi Kasus pada Pecandu Game Online Dota 2 dalam Komunitas Moba) Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Komunikasi (S . IKom) Oleh : IBNU SYINA ALFARISY PEMINATAN BROADCASTIN*.
- Astrida. (2015). Peran Dan Fungsi Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak. *Peran Dan Fungsi Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak*, 5, 1–9.
- Bangun, D. P., Ismy, E., & Harahap, S. S. (2021). FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS DARMA AGUNG MEDAN Oleh. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(1), 1–6.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *EJournal Lmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.
- Firdaus, A. M. yunanta, & Hidayati, E. (2019). Pengetahuan Dan Sikap Remaja Terhadap Penggunaan Napza Di Sekolah Menengah Atas Di Kota Semarang. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 6(1), 1.
- Glenn Kaonang. (2023). Indonesia Jadi Pasar Game Mobile Terbesar Ketiga di Dunia versi data.aiNo Title. *GAME NEWS·HYBRID*.
- Indriyati. (2007). Hubungan Antara Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dengan Rasa Percaya Diri Remaja Putri Awal. *Universitas Negeri Semarang*.
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82.
- Kustiawan. (2018). Dampak Game online. *Universita Muhammadiyah Malang*, 4, 11.
- Lucyani, D. fryda. (2009). Teori Dialektika Relasional. *Journal Information*, 10(3), 1–16.

- Makassar, D. P. K. (2023). *Kelurahan Bulurokeng*.
- Muawwal, M. C., Gunawan, A. P., & Sanusi, B. (2022). LITERATURE REVIEW- . DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PENGGUNANYA (A Literature Review : The Impact Of Online Games On Users). *SENMABIS – Seminar Nasional Manajemen Dan Bisnis*, 16.
- Ngalimun. (2018). Komunikasi Interpersonal Yang Efektif Orang Tua Dengan Anak. *Studi Deskriptif Pada Ibu Dan Siswa Kelas 5 SDN 03 Lawang, Malang*, 8(1979), 6–25.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141.
- Patricia, C. O. S. (2021). *Pengaruh Game Online Mobile Legend Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX MTS Negeri 8 Tulungagung*. 3(2), 6.
- Putri, vanya. (n.d.). *Karakteristik Komunikasi Interpersonal (Antarpribadi)*.
- Putri, K. A., & Sawitri, D. R. (2020). Hubungan Antara Efektivitas Komunikasi Interpersonal Siswa Dan Guru Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Siswa Sma Negeri “X.” *Jurnal EMPATI*, 7(1), 165–174.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students*. 7(1), 6–12.
- Rizaty, M. A. (n.d.). *Pemain Mobile Legends Dunia*.
- Romadhoni. (2019). Defenisi dan Tugas dan Penran Orang Tua Pada Pertumbuhan Anak di Ponorogo. *Komunikasi*, 66, 37–39.
- Safitri, J., & Safrudin, B. (2020). Hubungan Komunikasi Orang Tua dan Remaja dengan Kenakalan Remaja melalui Tinjauan Systematic Review. *Borneo Studies and Research*, 2(1), 111–116.
- SARMIATI, E. R. R. (2019). *Komunikasi Interpersonal Elva Ronaning Roem Sarmiati Cv . Irdh*.
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), 146.

- Setiyawan. (2013). Peranan Orang Tua dalam Membina Ibadah Sholat Wajib Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Shilphy A. Octavia. (n.d.). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*.
- Sugiyono. (2013). Metode Dan Tehnik Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Syafitri, N. L., Deni, I. F., & Rozi, F. (2023). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik Vol.*, 01(02), 139–143.
- University, S. (n.d.). *Teknik Analisis Data: Pengertian, Macam, dan Cara Pemilihan*.
- Vladimir, & Falcon, V. (2017). Komunikasi orang tua dan anak. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Wahyuningtyas, S. (2022). 16.A Komunikasi Interpersonal. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(Mi), 5–24.
- Wardah, & Hasrianti. (2020). Komunikasi Antarpersonal Orang Tuan Dengan Anak Remaja Perokok Aktif. *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi*, 2(1), 53–60.
- Wirawanda, R. A. W. Y. (2023). *Komunikasi Interpersonal Ibu dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend*. 1–22.
- Yuniati, U. (2021). Metode Penulisan Laporan KKP. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Zuldafrial. (2021). *BAB III Metode Penelitian*. 20–30.



LAMPIRAN DOKUMENTASI

Keluarga 1 (Ibu R dan Anak A)



Keluarga 2 (Ibu RN dan Anak S)



Keluarga 3 (Ibu M dan Anak F)



Keluarga 4 (Ibu N dan Anak R)



LAMPIRAN IJIN PENELITIAN



**Universitas
Muhammadiyah
Makassar**
Integrity - Professionalism - Entrepreneurship

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Faculty of Social and Political Sciences

Menara Iqra Lantai 5 - Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221

Telp: (0411) 866 972 Fax: (0411) 865 588

Official Email : fisip@unismuh.ac.id

Official Web : <https://fisip.unismuh.ac.id>

Nomor : 0109/FSP/A.6-VIII/I/1445 H/2024 M
Lamp. : 1 (satu) Eksamplar
Hal : Pengantar Penelitian

Kepada Yth.
Bapak Rektor, Cq. Lembaga Penelitian dan
Pengabdian pada Masyarakat (LP3M) Unismuh
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian mahasiswa untuk melengkapi data dalam rangka Penulisan Skripsi, maka diharapkan kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan Pengantar Penelitian kepada :

Nama Mahasiswa : Tiara Safitri
St a m b u k : 105651105520
J u r u s a n : Ilmu Komunikasi
Lokasi Penelitian : Di Kelurahan Bulurokeng Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.
Judul Skripsi : *"Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Penggemar Mobile Legends di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remajadi Bulurokeng)"*.

Demikian Pengantar Penelitian ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, diucapkan banyak terima kasih.

Jazakumullahu Khaeran Katziraa.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Makassar, 24 Januari 2024

Ketua jurusan

Syukri S. Sos., M.Si
NBM. 932 568



Kemajuan Untuk Bangsa dan Ummat Manusia
Progress for the Nation and Humankind

Ilmu Administrasi Negara - Ilmu Pemerintahan - Ilmu Komunikasi
Public Administration - Government Studies - Communication



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail ip3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3464/05/C.4-VIII/I/1445/2024

24 January 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

12 Rajab 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0109/FSP/A.6-VIII/I/1445/2024 tanggal 24 Januari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : TIARA SAFITRI

No. Stambuk : 10565 1105520

Fakultas : Fakultas Sosial dan Politik

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK PENGEMAR MOBILE LEGENDS DI KELURAHAN BULUROKENG KOTA MAKASSAR (STUDI KASUS REMAJA DI BULUROKENG)"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 26 Januari 2024 s/d 26 Maret 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Arief Muhsin, M.Pd

NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : **1806/S.01/PTSP/2024** Kepada Yth.
Lampiran : - Walikota Makassar
Perihal : **Izin penelitian**

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3464/05/C.4-VIII/I/1445/2024 tanggal 24 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **TIARA SAFITRI**
Nomor Pokok : **105651105520**
Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**
Alamat : **Jl. Sit Alauddin No. 259 Makassar**

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Penggemar Mobile Legends Di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remaja Di Bulurokeng) "

Yang akan dilaksanakan dari : **Tgl. 26 Januari s/d 26 Februari 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 26 Januari 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : **PEMBINA TINGKAT I**
Nip : **19750321 200312 1 008**

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972,881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Tiara Safitri
Nim : 105651105520
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	4 %	10 %
2	Bab 2	13 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 17 Mei 2024

Mengetahui,

Kepala UPT-Perpustakaan dan Penerbitan,



Muhammad S Hum M.I.P
NBM. 964 591

BAB I Tiara Safitri 105651105520

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	es.scribd.com Internet Source	2%
2	core.ac.uk Internet Source	2%

Exclude quotes On Exclude matches 2%
Exclude bibliography On



BAB II Tiara Safitri 105651105520

ORIGINALITY REPORT

13%
SIMILARITY INDEX

15%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS

9%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uir.ac.id Internet Source	10%
2	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	2%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB III Tiara Safitri 105651105520

ORIGINALITY REPORT

9%	10%	4%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Lancang Kuning Student Paper	2%
2	journal.moestopo.ac.id Internet Source	2%
3	pdfcoffee.com Internet Source	2%
4	www.scribd.com Internet Source	2%
5	id.scribd.com Internet Source	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

BAB IV Tiara Safitri 105651105520

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	0%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	6%
2	repository.uir.ac.id Internet Source	3%

Exclude quotes On Exclude matches 2%

Exclude bibliography On



BAB V Tiara Safitri 105651105520

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS*

0%

STUDENT PAPERS

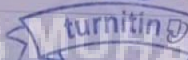
PRIMARY SOURCES

1

id.scribd.com

Internet Source

3%



Exclude quotes On

Exclude matches < 2

Exclude bibliography On



RIWAYAT HIDUP



Tiara Safitri, lahir di Makassar pada tanggal 31 Agustus 2001, anak pertama dari 3 bersaudara, buah hati dari pasangan Tamrin Efendi dan Sarlina, memiliki adik laki-laki bernama Fardu Albi Abrianto dan Muhammad Anan Al-Gifari.

Penulis pertama kali masuk ke dunia pendidikan formal pada tahun 2007 memasuki Sekolah Dasar di SD Inpres Pagandongan II dan tamat pada tahun 2013, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 31 Makassar dan tamat pada tahun 2016, setelah tamat dari SMP, penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 9 Makassar jurusan Teknik Elektronika Industri dan tamat pada tahun 2019, kemudian di tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan jurusan Ilmu Komunikasi.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha dan disertai doa dalam menjalankan aktivitas akademik diperguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Penggemar Mobile Legends Di Kelurahan Bulurokeng Kota Makassar (Studi Kasus Remaja Di Bulurokeng)” pada tahun 2024.