

**DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP POLA PERILAKU ANAK-
ANAK DI KELURAHAN KALISARATUS KECAMATAN
TOBELO KABUPATEN HALMAHERA UTARA
(STUDI KASUS GAME ONLINE)**

MILIK PERPUSTAKAAN
UNISMUH MAKASSAR



Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos.) Pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
IKSIR SUKRAN
NIM: 105270013615

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN & PENERBITAN
29/06/2022
1 ekz
Sub. Alumni
No. Klasifikasi : P/0003/1291/2200
SUK
d

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR TAHUN
1443 H/2022 M**



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Menara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara **Iksir Sukran**, NIM. 105 27 00136 15 yang berjudul **“Dampak Media Sosial Game Online, Terhadap Pola Perilaku Anak-Anak Di Kelurahan Kalisaratus Kecamatan Tobelo, Kabupaten Halmahera Utara.”** telah diujikan pada hari Kamis, 25 Jumadil Akhir 1443 H./ 27 Januari 2022 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

25 Jumadil Akhir 1443 H.

Makassar,

27 Januari 2022 M.

Dewan Penguji :

Ketua : Dr. Sudir Koadhi, S.S., M.Pd.I. (.....)

Sekretaris : Dr. Meisil B. Wulur, S. Kom.I., M. Sos. (.....)

Penguji : (.....)

1. Muhammad Syahrudin, S. Pd.I., M.Kom.I. (.....)

2. Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., M.A. (.....)

3. Dr. Meisil B. Wulur, S. Kom.I., M. Sos. (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.

NBM. 774 234



FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Menara Iqra Lt. IV Telp. (0411) 866972 Fax 865 588 Makassar 90221

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Kamis, 25 Jumadil Akhir 1443 H./ 27 Januari 2022 M, Tempat : Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bahwa Saudara (i)

Nama : **Iksir Sukran**

NIM : 105 27 00136 15

Judul Skripsi : Dampak Media Sosial Game Online, Terhadap Pola Perilaku Anak-Anak Di Kelurahan Kalisaratus Kecamatan Tobelo, Kabupaten Halmahera Utara.

Dinyatakan **DULUS**

Ketua,

Sekretaris

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.
NIDN. 0906077301

Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., MA.
NIDN. 0909107201

Dewan Penguji :

1. Dr. Sudir Koadhi, S.S., M.Pd.I.
2. Dr. Meisil B. Wulur, S. Kom.I., M. Sos.
3. Muhammad Syahrudin, S. Pd.I., M.Kom.I

Disahkan Oleh :

Dekan FAI Unismuh Makassar,

Dr. Amirah Mawardi, S. Ag., M. Si.
NBM. 774 234

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya Yang Bertanda Tangan dibawah ini :

Nama : Iksir Sukran
Nim : 105270013615
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Agama Islam

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi.
3. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, April 2012 M

Yang Membuat Pernyataan

Iksir Sukran



ABSTRAK

IKSIR SUKRAN, 105270013615, 2019, *Dampak Media Sosial Terhadap Pola Perilaku Anak-Anak Di Kelurahan Kaliseratus Kecamatan Tobelo Kabupaten Halmahera Utara (Studi Kasus Game Online) Pada Sarjanah Sosial Program Studi Komunikasi dan Penyiran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing Skripsi Dr. M.Ilham. Muchtar, Lc.,Ma dan Dra. Meisil B Wulur S.Kom.I.M.Sos.I*

Fenomena game online suda tidak asing lagi dikehidupan masyarakat Khususnya Anak-anak. Bermain game online seolah-olah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan, kesenangan dan untuk mengisi waktu luang. Permainan game oline sekarang yang lagi pupuler adalah banyak permainan baru yang disukai anak-anak yang untuk di mainkan. Permainan game online ini banyak jenis ada berjenis strategi yang membuat para pemainnya menjadi ambisius dan ada juga permainan yang berjenis tantangan bagaimana pemain menyelesaikan permainannya yang banyak Game online sebenarnya haya ajang hiburan untuk anak-anak kalau lagi liburan, tetapi ketika

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) untuk Fenomena Permainan Game Online Terhadap Anak-Anak siswa Muhammadiyah Tobelo Maluku Utara 2) Fenomena Permainan Game Online Pada Prestasi akademik Anak 3) Pola Komunikasi Orang Tua Degan Anak Pecandu Game Online.

Penelitian ini bersifat Kualitatif Deskriptif, yakni memberikan gambaran pada pertemuan-temuan lapangan yang berhubungan degan objek penelitian dan juga gambaran mengenai subjek penelitian dan didukung oleh metodologi dan teoritis yang kuat dan sesuai degan disiplin yang kuat yang didukung di antaranya 1) jenis dan pendekatan penelitian yaitu jenis kualitatif metode deskriptif kualitatif 2) Lokasi dan Objek penelitian yaitu di lingkungan Kalisaratus dan Luari Kec. Tobelo Kab. Halmahera Utara 3) Fokus Penelitian yaitu pola perilaku orang tua terhadap anak di lingkungan kalisaratus dan luari Kec. Tobelo Kab. Halmahera Utara 4) Deskripsi Fokus Penelitian 5) Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti yaitu: a) isntrumen ini peneliti sendiri, b) instrumen pendukung wawancara langsung dab tidak langsung dan dokumentasi, serta observasi dan c) degan sarana, pulpen, buku catatan, dan hanpone 6) teknik pengumpulan data degan menggunakan teknik induktif, Tehnik induktif adalah menganalis data dari yang bersifat khusus kemudian ditarik kesimpulan yang bessifat umum.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Ilahi Rabbi yang telah memberikan Rahmat, Taufiq, dan hidaya-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi degan judul “ Dampak Media Sosial Terhadap pola perilaku anak-anak di kelurahan kalisaratus kecamatan tobelo kabupaten halm ahera utara (studi kasus game onlne) “ dalam rangka memenuhi akhir studi. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun baik penulis maupun pihak yang lain yang membutuhkan.

Penulis Skripsi ini disusun degan harapan bisa memberikan suatau wawasan baru dan menambah hasanah keilmuan dalam bidang pendidikan serta sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata (S1) Sarjana Sosial Pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Mkassar.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran dan dukungan segenap pihak terkait yang telah memberikan motivasi dan bantuan. Oleh karna itu degan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimah kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Abd. Rahman Rahim, SE, MM. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Bapak Dr. (HC) M.M Thayyib Khoory, selaku Founder dan Donator Asia Muslim Charity Foundation (AMCF).

3. Bapak Drs. H, Mawardi Pawangi, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Agama Islam.
4. Dr. Abbas Baco Miro, Lc.,Ma. Selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Muhammadiyah Makassar,
5. Dr. M.IIham.muchtar, Lc.Ma. Dan Ibunda Dra. Meisil B Wulur.S.Kom.I.M.Sos.I Selaku Dosen Membimbing Skripsi, yang telah mencurahkan pikiran, tenaga dalam membimbing penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan yang diberikan pada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna Fiddunya Wal Akhirat. Selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan-kekurangan yang sudah sepatutnya diperbaiki, oleh karena itu adanya saran dan kritik yang membangun sangat penulis butuhkan demi kebaikan kami dalam menuju masa depan. Akhirnya semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Ammin Ya Rab.....

Makassar April 2022 M

Iksir Sukran

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN TEORITIS	
A. Pengertian Komunikasi dan Media Sosial.....	9
1. Pengertian Komunikasi	9
2. Pengertian Media Masa.....	10
3. Pengertian Media Sosial.....	13
B. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Anak.....	14
1. Pengertian Bermain Game.....	14
2. Pengertian Game Online	16
3. Dampak Game Online	17
C. Sikap Pola Perilaku Orang Tua Terhadap Anak	20

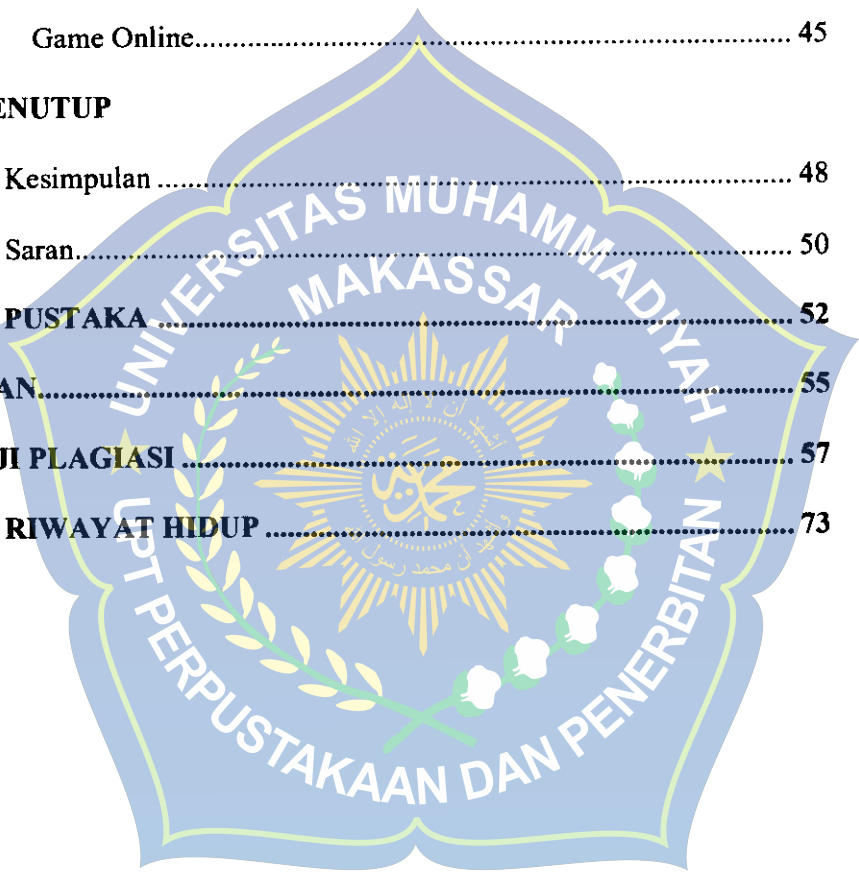
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Fokus dan Deskripsi Fokus Penelitian.....	26
D. Sumber Data.....	27
E. Instrument Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	35
1. Sejarah Berdirinya Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo.....	35
2. Profil Umum Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo	36
3. Visi dan Misi Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo.....	37
B. Paparan Data Penelitian	38
1. Muhammad Rifandi.....	38
2. Syafik Hanafi	39
3. Suci Andira Ambiu	39
4. Saskiya Bunga Rape.....	40

C. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian	40
1. Fenomena Permainan Game Online Terhadap	
Anak-anak Siswa	41
2. Fenomena Permainan Game Online Pada	
Prestasi akademik Anak	43
3. Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu	
Game Online.....	45
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	55
HASIL UJI PLAGIASI	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan modal utama manusia untuk melakukan interaksi sosial dengan manusia lainnya guna memenuhi kebutuhan hidup mereka. Komunikasi dalam bentuk paling sederhana adalah tradisi pesan dari suatu sumber ke penerima. Effendy mendefinisikan “komunikasi adalah suatu proses dalam menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain dengan bertujuan untuk memberi tahu, mengeluarkan pendapat, mengubah pola sikap atau perilaku baik langsung”. Dalam hal ini komunikasi merupakan sebuah proses yang dilakukan manusia untuk menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya.¹

Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan umat manusia. kebutuhan manusia untuk berhubungan dengan sesamanya, diakui oleh hampir semua agama telah ada sejak adam dan hawa. Pesan-pesan yang diterima pancaindra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.²

Komunikasi merupakan modal utama manusia untuk melakukan interaksi sosial dengan manusia lainnya guna memenuhi kebutuhan hidup mereka. Komunikasi dalam bentuk paling sederhana adalah tradisi pesan dari suatu sumber

¹ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012), h. 5.

² Hafied Cangara, *Pegantar Ilmu Komunikasi*, (Ed. 1, Cet. 6. Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 4

ke penerima. Dalam hal ini komunikasi merupakan sebuah proses yang dilakukan manusia untuk menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya.³

Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan umat manusia. kebutuhan manusia untuk berhubungan dengan sesamanya, diakui oleh hampir semua agama telah ada sejak adam dan hawa. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindra manusia, seperti mata dan telinga.

Pesan-pesan yang diterima pancaindra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.⁴

Masyarakat moderen saat ini hampir tidak terkena paparan media. Disadari atau tidak, media dengan segala kontennya hadir menjadi bagian hidup manusia. Seiring dengan perkembangan jaman, kehadiran media makin beragam dan berkembang.

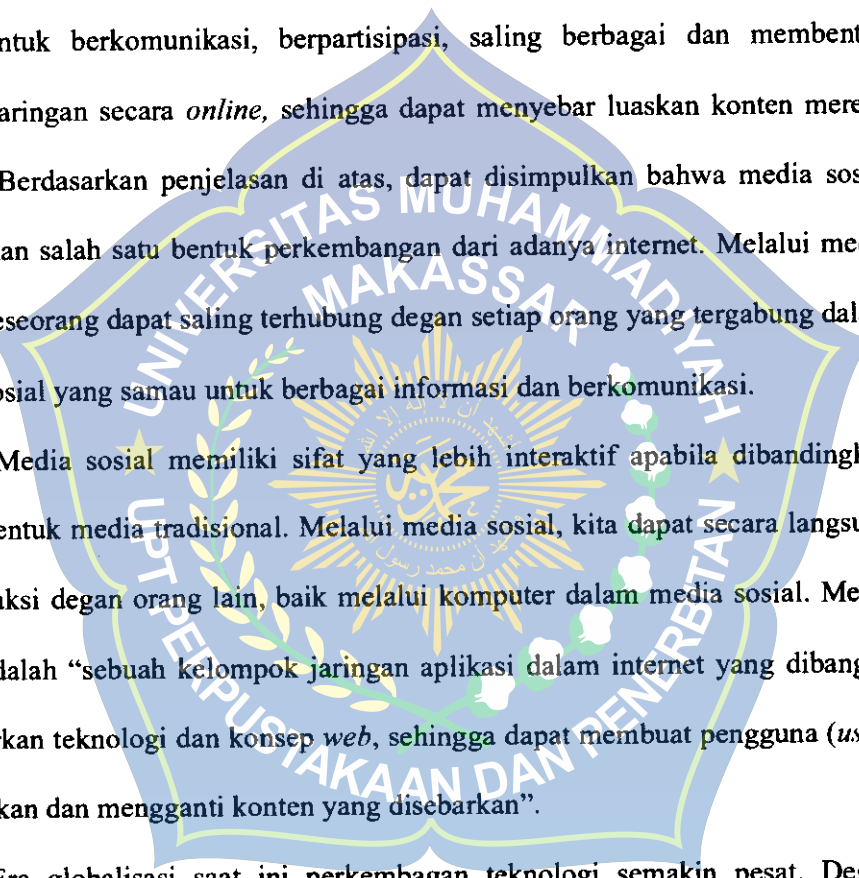
Awalnya komunikasi dalam media berjalan hanya searah, dalam arti penikmat media hanya bisa menikmati konten yang disajikan sumber media. Namun seiring perkembangan jaman, orang awam sebagai penikmat media tidak lagi hanya bisa menikmati konten dari media yang terpapar padanya, namun sudah bisa ikut serta mengisi konten di media tersebut. Muncul dan berkembangnya internet membawa cara komunikasi baru di masyarakat. Media

³ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta:Penerbit Erlangga, 2012), h. 5.

⁴ Hafied Cangara, *Pegantar Ilmu Komunikasi*, (Ed. 1, Cet. 6. Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 4

sosial atau *social media* atau yang dikenal juga dengan jaringan sosial merupakan bagian dari media baru. Ardianto mengungkapkan, bahwa media sosial online, disebut jaringan online media sosial memiliki kekuatan sosial yang sangat mempengaruhi opini publik yang berkembang di masyarakat.⁵

Pada dasarnya media sosial merupakan media moderen dari teknologi-teknologi perkembangan *web* baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagai dan membentuk sebuah jaringan secara *online*, sehingga dapat menyebar luaskan konten mereka sendiri. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan salah satu bentuk perkembangan dari adanya internet. Melalui media sosial, seseorang dapat saling terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagai informasi dan berkomunikasi.

Media sosial memiliki sifat yang lebih interaktif apabila dibandingkan dengan bentuk media tradisional. Melalui media sosial, kita dapat secara langsung berinteraksi dengan orang lain, baik melalui komputer dalam media sosial. Media sosial adalah “sebuah kelompok jaringan aplikasi dalam internet yang dibangun berdasarkan teknologi dan konsep *web*, sehingga dapat membuat pengguna (*user*) menciptakan dan mengganti konten yang disebar”.


Era globalisasi saat ini perkembangan teknologi semakin pesat. Dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak hal yang dapat dikerjakan dengan mudah. Salah satunya dalam hal berkomunikasi. Berbagai teknologi telah dikembangkan para ilmuwan agar memudahkan manusia dalam berkomunikasi, melalui dari radio,

⁵ Errika Dwi Setya Wati, *Komunikasi dan Media Sosial*, Jurnal diakses 20 September 2018 (Messenger, Volume III, Nomor 1, Edisi Juli 2011) Journals, u.s.m

telepon, televisi, hingga internet. Kemajuan teknologi sekarang ini, orang dapat berkomunikasi dengan orang lain setiap detik. Baik itu dengan orang yang dikenal hingga orang yang tidak dikenal. Komunikasi tersebut bisa terjadi dengan dua arah maupun satu arah.⁶

Berkembangnya dunia maya (internet). Internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia. Kemajuan-kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh-pengaruh tersebut sebagai ada yang memberikan nilai positif dan negatifnya.

Tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya.⁷ Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia komputer, internet menghubungkan ribuan jaringan komputer, mediasi jumlah informasi yang luar biasa banyaknya.⁸

Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah dengan hadirnya game online, yakni sebuah permainan dilakukan secara online.

Arti game itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri.⁹

⁶ Yeni Yen Pagesti, *Dampak Media Sosial*. Jurnal diakses pada 23 September 2018 dari Bab II_YE...GSD'17.pdf

⁷ Wilis Kaswidjanti, "Internet dan Game Online", Artikel diakses pada 25 September 2018 dari wilis.himatif.or.id/download/20GAME%20ONLINE.doc.

⁸ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Cet. 1. Jakarta : Erlangga 2007), h. 300

⁹ "Aplikasi Komputer dan Game Online", artikel di akses pada 25 September 2018 <http://kafeilmu.com/tema/penegertian-game-online.html>.

Game online tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain game online baik dilakukan di rumah sendiri maupun di warnet. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia.

Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain game online yang dinikmati sebagian masyarakat terutama anak-anak.

Banyak orang-orang yang terkait pada permainan secara online ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia, dan pendidikannya. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masa anak-anak adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain.

Internet memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi internet juga memiliki batasan dan bahaya. Termasuk pada penggunaan game online ini.

Tidak ada perubahan yang lebih besar daripada revolusi teknologi yang dialami anak-anak kini dengan meningkatnya penggunaan internet. Dan pada masa sekarang ini banyak pula anak-anak yang beralih untuk memainkan permainan berbasis internet daripada permainan yang bersifat tradisional. Karena game online kini telah menjadi fenomena yang menarik bagi masyarakat.

Hanya dengan mengaktifkan internet, permainan berbasis dunia maya ini langsung dapat dinikmati dan banyak digemari. Dengan banyak anak-anak yang sering melakukan aktivitas online, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja ia memainkan game online di luar rumahnya, seperti warnet ataupun fasilitas komputer yang berada di rumah tetangga. Dari pemaparan latar belakang di atas, maka diambil judul dampak Media Sosial Terhadap Pola Perilaku Anak-Anak Di Kelurahan Kalisaratus Kecamatan Tobelo Kabupaten Halmahera Utara (Studi Kasus Game Online).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka secara umum rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana komunikasi masa dan media sosial ?
2. Bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap pola perilaku anak-anak di kelurahan kalisaratus kecamatan tobelo kabupaten halmahera utara?
3. Bagaimana sikap pola asuh orang tua terhadap anak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui komunikasi massa dan media Sosial

2. Untuk mengetahui pengaruh bermain game online terhadap pola perilaku anak-anak di kelurahan kalisaratus kecamatan tobelo kabupaten halmahera utara
3. Untuk mengetahui Sikap pola asuh orang tua terhadap anak.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna, yaitu sebagai berikut;

1. Secara teoritis:
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan-masukan bagi pengembangan penelitian serupa dan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar menjadi bahan acuan untuk meneliti tentang permasalahan sosial khususnya pada penelitian mengenai pengaruh bermain game online terhadap anak-anak.
 - b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang masih relevan dengan penelitian ini.
2. Secara praktis:
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pembelajaran bagi masyarakat khususnya orang tua di kelurahan kalisaratus dalam mengawasi kegiatan anak-anaknya dalam memanfaatkan internet di luar rumah dan pengaruhnya terhadap anak-anak.
 - b. Memeberi masukan kepada para orantua dan keluarga dalam membatasi waktu anak-anak dalam bermainan media sosial game online agar anak-anak tidak terganggu dalam pertumbuhan belajar, perilaku, dan sifatnya.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Komunikasi dan Media Sosial

1. Pengertian Komunikasi

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan peranan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhannya. Maka dari itu manusia perlu melakukan interaksi dengan manusia lain. Komunikasi merupakan modal utama manusia untuk melakukan interaksi sosial dengan manusia lainnya guna memenuhi kebutuhan hidup mereka. Komunikasi dalam bentuk paling sederhana adalah tradisi pesan dari suatu sumber ke penerima.

Effendy mengatakan “komunikasi adalah suatu proses dalam menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain dengan bertujuan untuk memberi tahu, mengemukakan pendapat, mengubah pola sikap atau perilaku baik langsung”. Dalam hal ini komunikasi merupakan sebuah proses yang dilakukan manusia untuk menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya.¹⁰ Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan umat manusia. kebutuhan manusia untuk berhubungan dengan sesamanya, diakui oleh hampir semua agama telah ada sejak adam dan hawa.¹¹ Komunikasi adalah salah satu dari aktivitas manusia yang dikenali oleh semua orang namun sangat sedikit yang dapat mendefenisikannya secara memuaskan. Komunikasi memiliki variasi

¹⁰ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta:Penerbit Erlangga, 2012), h. 5

¹¹ Hafied Cangara, *Pegantar Ilmu Komunikasi*, (Ed. 1, Cet. 6. Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 4

defenisi yang tidak terhingga seperti; saling berbicara satu sama lain, memberi pesan, penyebaran informasi dan media televisi.¹²

2. Pengertian media massa

Leksikon mendefenisikan media massa adalah “sarana untuk menyampaikan pesan yang berhubungan langsung dengan masyarakat luas misalnya radio, televisi, dan surat kabar”. Hafied Canggara, media dalalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, rario dan televisi.

Media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berarti tengah atau pertama. Media berasal dari bahasa Inggris yaitu massa yang berarti kelompok atau kumpulan. Dengan demikian, pengertian media massa adalah perantara atau alat-alat yang digunakan oleh massa dalam hubungan satu sama lain. Media massa adalah sarana komunikasi massa dimana proses penyampaian pesan, gagasan, atau informasi kepada orang banyak (publik) secara serentak. Sebuah media bisa disebut media massa jika memiliki karakteristik tertentu Hafied Canggara.¹³

Syukri mendefenisikan media sebagai teknologi informasi yang dapat digunakan dalam pengajaran. Secara lebih spesifik, yang dimaksud dengan media

¹² John Fiske, *Pegantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.1

¹³ Hafied Canggara, *Ilmu Komunikasi Dalam Lintas Sejarah dan Filsafat*, (Surabaya Karya Anda, 2010), h.123-126

adalah alat-alat fisik yang menjelaskan isi pesan atau pengajar, seperti buku, film, video, kaset, slide, dan sebagainya.¹⁴

Secara umum dipahami bahwa istilah 'media' mencakup seluruh komunikasi seperti pers, media penyiaran (*broadcasting*) dan sinema. Namun, terdapat rentang media yang luas mencakup berbagai jenis hiburan (*entertainment*) dan informasi untuk audiens yang besar majalah atau industri musik.¹⁵

Terdapat berbagai pendekatan kritis terhadap kajian media dalam perkembangan kritik media.¹⁶ Hafied Cangara mengatakan bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindra manusia, seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima pancaindra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam Catindakan.¹⁷

Burhan Bungin, mengatakan bahwa media massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas.

¹⁴ Asmuni Syukir, *Dasar-Dasar Strategi Dakwah Islam*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1986), h. 21

¹⁵ Grame Burton, *Media dan Budaya Populer*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2012), h. 9

¹⁶ Yafie Ali, *Teknologi Sosial Telaah Kritis Persoalan Agama dan Kemanusiaan*, (Yogyakarta: LKPSM, 1997), h. 91

¹⁷ Hafied Cangara, *Ilmu Komunikasi dalam Lintas Sejarah dan Filsafat*, h. 137

Media massa adalah media komunikasi dan media informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula.

Informasi massa adalah informasi yang diperuntukkan kepada masyarakat secara massal, bukan informasi yang hanya boleh dikonsumsi oleh pribadi. Dengan demikian, maka informasi massa adalah milik publik, bukan ditujukan kepada individu masing-masing.

Gatekeeper adalah penyeleksi informasi. Sebagaimana diketahui bahwa komunikasi massa dijalankan oleh beberapa orang dalam organisasi media massa, mereka inilah yang akan menyeleksi setiap informasi yang akan disiarkan atau tidak disiarkan.¹⁸

Saat ini media massa juga telah melakukan berbagai komunikasi interaktif antara komunikator dan publik, dengan demikian maka sifat umpan balik yang tertunda ini sudah mulai ditinggalkan seiring dengan perkembangan teknologi telepon dan internet serta sebagai teknologi media yang mengikutinya.¹⁹

3. Pengertian Media Sosial

Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan global dari teknologi-teknologi perkembangan *web* baru basis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online*, sehingga dapat menyebar luas konten

¹⁸ H. M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradikma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 71

¹⁹ H. M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradikma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, h. 73

mereka sendiri. Sesuai dengan pendapat Zarella media sosial adalah situs yang menjadi tempat orang-orang berkomunikasi dengan teman-teman mereka, yang mereka kenal di dunia nyata dan dunia maya.²⁰

Melalui media sosial, seseorang dapat saling hubungan dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagai informasi dan komunikasi. Media sosial memiliki sifat yang lebih interaktif apabila dibandingkan dengan bentuk media tradisional seperti radio, maupun televisi. Melalui media sosial, kita dapat secara langsung berinteraksi dengan orang lain, baik melalui komentar dalam media sosial merupakan dengan sekedar memberikan *like* pada *postingan* seseorang.²¹

Perkembangan teknologi informasi telah membuat pola pikir terhadap informasi menjadi semakin berkembang, hal ini menjadikan teknologi informasi menjadi komunitas yang diperhitungkan dalam berbagai media kehidupan.

Salah satu media menyampaikan informasi yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi adalah *interconnection networking* atau yang biasa kita sebut internet. Secara harafiah, internet adalah suatu sistem global dari seluruh jaringan komputer yang menggunakan standar *internet protokol suite* dan saling berhubungan untuk dapat melayani miliaran pengguna diseluruh belahan dunia. Sedangkan secara umum, internet adalah dapat kita maknai sebagai salah

²⁰ Yeni Yen Pagesti, *Dampak Media Sosial*, Pdf diakses 23 September 2018(Fkip Ump, 2017) YE..GSD'17.pdf

²¹ Yeni Yen Pagesti, *Dampak Media Sosial*.

satu jaringan komunikasi global yang dapat menghubungkan seluruh komputer di bagian belahan dunia meskipun berbeda sistem maupun mesinnya.²²

B. Dampak Bermain Game Online Terhadap pola Perilaku Anak

1. Pengertian Bermain Game

Menurut Huizinga, bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat akan tetapi dilakukan dengan sukarela yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri sendiri.²³

Elizabeth B. Hurlock mengatakan bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.²⁴

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan

²² Ujang Rusdianto, *CYBER CSR A Guide to CSR Communications on Cyber Media*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 27-28

²³ Siti Rahayu Haditono, dkk, *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagianya*, (ed. Ke-16 Yogyakarta: Gaja Mada University Press, 2006), h. 131-132

²⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 1978), h. 320

rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku permainan dan menentukan permainan.²⁵

Dalam pengertian yang luas game berarti “hiburan”. Game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”(intellectual playability). Sementara kata game bisa diartikan sebagai karena keputusan dan aksi permainannya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.²⁶

Adapun defenisi game yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan degan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Pendekatan psikologi analisis, game berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak.

Bentuk kegitan game yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri.²⁷

2. Pengertian Game Online

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan degan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.²⁸

²⁵ Muhammad Fahrul, *Penegertian Game Online dan Sejarahnya*, Artikel diakses pada 2 Oktober 2018 dari : <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>

²⁶ Muhammad Fahrul, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, 2018

²⁷ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkemngan*,(Ed. Pertama. Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 106-107

²⁸ Fahrul, “*Penegertian Game Online dan Jerahnya*”.

Game online diperkirakan menempati peringkat tujuh aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah email. Burhan dan Tsharir mengatakan game online ialah “sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game”.

Youn mendefinisikan game online adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”. Jadi berdasarkan definisi diatas, game online adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet) dan game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet.

Perkembangan *game online* di Indonesia yaitu meningkat *game online*, pembuat *game online* mulai menghubungkan teknologi permainan yang berbasis komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan.²⁹

Teknologi game online berawal dari penemuan metode networking komputer tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada game online ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau Local Area Network tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas bagi seperti www atau world wide web atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel.³⁰

²⁹ Yeni Yen Pagesti, *Dampak Media Sosial*, Pdf diakses pada 23 September (Fkip Ump, 2017) YE..GSD'17.pdf

³⁰ Salen and Zimmerman, “Rules Of Play: Game design Fundamental”.

3. Dampak Game Online

Tingginya interaksi bermain game online memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak fisik dapat berubah kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain game online yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit.

Sedangkan dampak psikis yang ditimbulkan yaitu individu menjadi mudah marah, dan tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan dalam kekalahan dalam bermain game, dan game online juga dapat mempengaruhi kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi proses belajar.³¹

a. Positif

Dampak positif game online antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membuat orang menjadi pintar
- 2) Meningkatkan konsentrasi
- 3) Ketajaman mata yang lebih cepat
- 4) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita
- 5) Meningkatkan kemampuan membaca
- 6) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
- 7) Membantu bersosialisasi
- 8) Mengusir stres
- 9) Memulihkan kondisi tubuh
- 10) Melatih kemampuan berdagang

³¹ Konseling, Jurnal diakses 2 Oktober 2018 dari (Vol.3 No.1 Januari-Juni 2017)

Adapun dampak positif lainnya dapat diuraikan sebagai berikut:³²

- 1) Melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisasi virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu.
- 2) Game online sering kali menuntut pemainannya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
- 3) Game online jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan.

b. Negatif

Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak game pada aktifitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak negatif game terdapat dua poin penting yang antara lain: ³³

- 1) Menurunkan aktivitas gelombang otak depan

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

- 2) Penurunan aktifitas gelombang beta

Merupakan efek juga jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami “

³² “*Penelitian Manfaat Bermain Game*” Artikel diakses pada 2 Oktober 2018, dari: http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=513&Itemid.html

³³ *Penelitian Manfaat Bermain Game*” Artikel diakses pada 2 Oktober 2018

autonomic nerves “ yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Adapun dampak negatif lainnya yaitu:³⁴

- 1) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.
- 2) Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- 3) Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya.
- 4) Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu.

C. Sikap Pola Perilaku Orang Tua Terhadap anak

Orang tua sangat bijaksana jika menyediakan cukup waktu untuk percakapan yang sifatnya pribadi. Pada kesempatan seperti ini orang tua akan mendengar atau menemukan banyak hal di luar masalah rutin. Mungkin pula ada sesuatu yang serius. Dan sebagai orang tua dengan sendirinya kita pasti akan menjadi legah setelah anak-anak membuka isi hati, di samping kita harus cukup

³⁴ Martha Christianti, “Gambaran Suram Game Online Indonesia di tahun 2006”, artikel diakses pada 2 Oktober 2018, dari: <http://www.ketok.com/forum/viewtopic.php?p=336>.

waspada dan berhati-hati untuk memisahkan perasan anak-anak degan penangkapan orang tua.³⁵

Bagaimanapun ada hal-hal yang bukan kompetensi mereka, sehingga perlu kita menempatkan segala sesuatunya dalam proporsi yang wajar. Mengeluangkan waktu bersama merupakan merupakan syarat utama untuk menciptakan komunikasi antar orang tua dan anak.

Sebab degan adanya waktu bersama, barulah keintiman dan keakraban dapat diciptakan diantara anggota keluarga.

Bagaimanapun juga tak seorang pun dapat menjalin komunikasi degan anak bila mereka tak pernah bertemu ataupun bercakap-cakap bersama. Jika orang tua membiasakan diri meluangkan waktu bersama, maka rasa asing pada anak tentu akan hilang.³⁶

Polah asuh otoritatif memiliki krakteristik antar lain: mengarahkan anak secara rasional, berorientasi pada tindakan atau perbuatan, mendorong komunikasi lisan, memberi penjelasan atas keinginan dan tuntutan yang diberikan tapi juga menggunakan kekuasaan jika diperlukan, mengharapakan anak untuk menyesuaikan degan harapan orang tua tapi juga mendorong untuk mandiri, menetapkan standar perilaku secara fleksibel. Orang tua yang bersikap otoriter dan yang memberikan kebebasan penuh menjadi pedoman bagi anak untuk berperilaku agresif.

Sedangkan orang tua yang bersikap demokratis tidak memberikan andil terhadap perilaku anak untuk agresif dan menjadi pendorong terhadap

³⁵ Alex Sobur, *Komunikasi Orang Tua Dan Anak*, (Bandung: Angkasa, November 1985), h. 226

³⁶ Alex Sobur, *Komunikasi Orang Tua Dan Anak*. (Bandung: Angkasa, November 1985), h. 227

perkembangan anak ke arah yang positif. Dijelaskan pula bahwa dalam pola asuh dan sikap orang tua yang demokratis menjadikan adanya komunikasi yang dialogis antar anak dan orang tua dan adanya kehangatan yang membuat anak merasa diterima oleh orang tua, sehingga ada pertautan.³⁷

Interaksi Orang Tua dan Anak dalam Menghadapi Dampak Teknologi (Game Online).

Orang tua sangat bijaksana jika menyediakan cukup waktu untuk percakapan yang sifatnya pribadi. Pada kesempatan seperti ini orang tua akan mendegar atau menemukan banyak hal di luar masalah rutin. Mungkin pula ada sesuatu yang serius.

Dan sebagai orang tua degan sendirinya kita pasti akan menjadi legah setelah anak-anak membuka isi hati, di samping kita harus cukup waspada dan berhati-hati untuk memisahkan perasan anak-anak degan penangkapan orang tua. Bagaimanapun ada hal-hal yang bukan kompetensi mereka, sehingga perlu kita menempatkan segala sesuatunya dalam proporsi yang wajar. Mengeluangkan waktu bersama merupakan merupakan syarat utama untuk menciptakan komunikasi antar orang tua dan anak. Sebab degan adanya waktu bersama, barulah keintiman dan keakraban dapat diciptakan di antara anggota keluarga. Bagaimanapun juga tak seorang pun dapat menjalin komunikasi degan anak bila mereka tak pernah bertemu ataupun bercakap-cakap bersama. Jika orang tua

³⁷ Diwan Nafil, *Pribadi Androgynius Pendidikan Anak*, Pdf diakses 2 Oktober 2018 dari Pg Paud. Pdf. 2000

membiasakan diri meluangkan waktu bersama, maka rasa asing pada anak tentu akan hilang.³⁸

Meluangkan waktu bersama merupakan syarat utama untuk meniptakan komunikasi antar orang tua dan anak. Sebab dengan adanya waktu bersama.

Faktor yang menjadi penyebab kecanduan games online terhadap anak. Tentunya banyak sekali faktor yang menyebabkan anak mengalami. Peranan keadaan keluarga terhadap perkembangan anak-anak tidak hanya terbatas kepada situasi-situasi sosial ekonomi atau kepada keutuhan struktur dan interaksi saja. Juga cara-cara dan sikap-sikap dalam pergaulannya memegang peran yang cukup penting.

Hal ini mudah diterima apabila kita ingat bahwa keluarga itu sudah merupakan sebuah kelompok sosial dengan tujuan-tujuannya, struktur norma-normanya, dinamika kelompoknya termasuk cara-cara kepemimpinannya, yang sangat mempengaruhi kehidupan individu yang menjadi anggota kelompok tersebut.

Keluarga adalah kelompok sosial yang utama di mana anak belajar menjadi manusia sosial. Rumah tangganya menjadi tempat pertama dalam hal perkembangan segi-segi sosialnya. Apabila interaksi sosial didalam keluarga (terutama dengan orangtuannya) berjalan dengan wajar, maka ia akan menjadi manusia yang berharga kelak, sebaliknya bila interaksi sosial dengan orang tuanya

³⁸ Alex Sobur, Komunikasi Orang Tua Dan Anak, (Bandung: Angkasa, November 1985), h. 228

kurang baik, maka interaksi sosialnya pada umumnya berlangsung kurang baik pula.³⁹



³⁹ Alex Sobur, *Komunikasi Orang Tua Dan Anak*, h. 232

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif diskriptif yang berusaha menghasilkan data deskripsi, gambaran yang sistematis, dan faktual. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alami. Bogdan dan Taylor mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut keduanya, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara menyeluruh. Ini berarti bahwa individu tidak boleh diisolasi atau diorganisasikan ke variabel atau hipotesis, namun perlu dipandang sebagai bagian dari suatu keutuhan.⁴⁰

Sedangkan menurut Dafid Williams penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah, dengan menggunakan metode ilmiah, dengan menggunakan metode alamiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara ilmiah. Kemudian tidak ketinggalan Lexsy J. Meleong menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (contohnya; perilaku, persepsi motivasi, tindakan dan lain sebagainya) secara *holistik*, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang

⁴⁰ Andi Prastowo, *metode penelitian kualitatif (dalam prespektif rancangan penelitian)* (Cet. III; Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2016), h. 22-23

alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁴¹ Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang sistematis yang digunakan untuk mengkaji atau meneliti suatu objek pada latar alamiah tanpa ada manipulasi di dalamnya dan tanpa ada pengujian hipotesis, dengan metode-metode yang alamiah hasil penelitian yang diharapkan bukanlah generalisasi berdasarkan ukuran-ukuran kuantitas, namun makna (segi kualitas) dari fenomena yang diamati.⁴²

B. Lokasi dan Waktu dan Objek Penelitian

1. Lokasi

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilakukan dan penelitian ini akan dilaksanakan di Kelurahan kalisaratus kecamatan Tobelo Kabupaten Halmahera Utara.

2. Waktu

Alokasi waktu penelitian dilaksanakan selama dua bulan terhitung dari bulan November sampai Desember 2019.

3. Objek

Objek adalah apa yang akan diselidiki dalam kegiatan penelitian. Menurut Nyoman Kutha Ratna objek adalah keseluruhan gejala yang ada disekitar manusia.

⁴¹ Andi Prastowo, *metode penelitian kualitatif (dalam prespektif rancangan penelitian)* (Cet. III; Jogjakarta: Ar- Ruzz Media, 2016), h. 22-23

⁴² Andi Prastowo, *Metode penelitian kualitatif (dalam prespektif rancangan penelitian)*, h. 24

Apabila dilihat dari sumbernya, objek dalam penelitian kualitatif menurut Sparadley disebut *social situation* atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis.⁴³

Objek dari penelitian ini adalah mengenai bagaimana pengaruh media sikap orang tua terhadap anak dalam mendidik dalam keluarga.

C. Fokus Dan Deskripsi Fokus penelitian

Dalam penelitian kualitatif, gejala bersifat holistik atau menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan. Dengan demikian, peneliti tidak akan ditetapkan berdasarkan Variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang meliputi aspek tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergi namun karena terlalu luasnya masalah maka masalah penelitian akan dibatasi. Pembatasan inilah yang kemudian dalam penelitian kualitatif disebut fokus penelitian.⁴⁴ Muhammad Ali menyatakan bahwa membatasi masalah penelitian adalah upaya pembatasan dimensi masalah atau gejala agar jelas ruang lingkup dan batasan akan diteliti.⁴⁵

1. Fokus penelitian

Penelitian ini berjudul “ pengaruh media sosial game online terhadap pola perilaku anak-anak”, penelitian ini akan difokuskan pada pengaruh media sosial *game online* terhadap pola perilaku anak-anak.

2. Deskripsi Fokus

a. Komunikasi media massa dan sosial media

⁴³ Andi Prastowo, *Metode penelitian kualitatif (dalam prespektif rancangan penelitian)*, hal. 199

⁴⁴ Andi Prastowo, *Metode penelitian kualitatif (dalam prespektif rancangan penelitian)*, hal. 133

⁴⁵ Andi Prastowo, *Metode penelitian kualitatif (dalam prespektif rancangan penelitian)*, hal. 133

Pada penelitian ini penelitian akan memfokuskan pada media *games online* yang dapat diartikan sebagai permainan atau *game* yang berhasil mencapai tujuan, seperti di terima, dimainin, dan dapat mengubah perilaku dan krakter anak.

b. Terhadap pola perillaku anak

Masa anak usia dini sering disebut degan istila “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa pekah untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Skinner merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulasi atau rangsangan dari luar. Dan Skinner mengatan perilaku terbentuk oleh konsekuensi yang ditimbulkannya.⁴⁶

D. Sumber Data

Sugiono menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, kita tidak menggunakan populasi karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan di berlakukan ke populasi (bukan untuk mengeneralisasikan), tetapi di transferkan ke tempat lain pada situasi sosial pada kasus yang diselidiki.

Sampel dalam penelitian ini juga bukan dinamakan responden, namun sebagai narasumber, partisipan atau informasi dalam penelitian. Secara spesifik, subjek penelitian adalah informasi.⁴⁷

⁴⁶ Mitra wahyuni, *Bimbingan dan Pola Perilaku Orang Tua dan Anak*, 2014, Portal garuda

⁴⁷ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif. (dalam prespektif rancangan penelitian)*, hal.195

Untuk subjek penelitiannya, penelitian ini akan menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni suatu teknik pengambilan informasi sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun yang akan menjadi subjek atau informasi dari penelitian ini adalah kedua orang tua dan keluarga yang ada dalam keluarga.

Sumber data penelitian terdiri dari dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber data primer atau pokok yang dibutuhkan yang diperoleh secara langsung (dari tangan pertama) atau diperoleh secara langsung dari informasi yang erat kaitannya dengan masalah yang akan diteliti yaitu pengaruh media sosial game online terhadap pola perilaku anak-anak. Dalam penelitian ini yang termasuk data primer adalah hasil wawancara dengan orang tua dan anak yang bersangkutan mengenai dampak game online terhadap perilaku anak.
2. Sumber data sekunder adalah sumber data pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitian dari sumber yang sudah ada.
3. Sumber data sekunder yaitu pustaka-pustaka yang memiliki relevansi dan bisa menunjang penelitian ini, yaitu, dapat berupa buku, majalah, koran, internet, jurnal serta sumber data lain yang dapat dijadikan sebagai referensi.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian kualitatif adalah manusia atau peneliti. Artinya, penelitian menjadi alat pengumpulan data utama karena mampu menyesuaikan

diri dengan kenyataan- kenyataan di lapangan. Selain itu, dia juga memahami, menilai, menyadari dan mengatasi kenyataan-kenyataan itu.⁴⁸

Menurut Nasution: “dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain dari pada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti.

Masalah, focur penelitian, prosudur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat di harapkan, itu semuanya tidak dapat di tentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu di kembangkan sepanjang penelitian itu. Dalam keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mencapai”.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat di pahami bahwa, dalam penelitian kualitatif pda awalnya dimana permasalahan belum jelas dan pasti, maka yang menjadi instrumen adalah penelitian itu sendiri.⁴⁹

Sementara intrumen lainnya yaitu buku catatan, pulpen, kamera, alat perekam, serta daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan.

F. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

⁴⁸ Muhammad, *Metode Penelitian Bahasa*, (Cet. II; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 32

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. XXI; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 306-307

Sehubungan dengan penelitian ini maka untuk memperoleh data, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, di antaranya:

1. Observasi

Nasution menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang dilakukan melalui observasi.⁵⁰

Tujuan observasi adalah untuk mendeskripsikan latar yang di observasi, kejadian yang terjadi di latar itu orang-orang yang berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan, dan partisipasi mereka dalam orang-orangnya.⁵¹

Oleh karena itu, melalui teknik observasi ini peneliti berpartisipasi terjun langsung ke lapangan untuk mengamati pengaruh media game online terhadap perilaku anak.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat di konstuksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Atau dengan kata lain, pengertian wawancara adalah suatu metode yang berupa pertemuan dua orang atau lebih secara langsung untuk bertukar informasi dan ide dengan tanya jawab secara lisan hingga dapat di bangun makna dalam suatu topik tertentu.⁵²

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hal. 308

⁵¹ Sugiyono, *Metode penelitian*, hal. 318

⁵² Andi Prastowo, *metode penelitian kualitatif (dalam prespektif rancangan penelitian)*, hal. 207

Melalui teknik wawancara ini, penelitian melakukan dialog secara mendalam yaitu dengan mengungkapkan beberapa pertanyaan kepada responden, untuk mendapatkan informasi secara langsung yang berkaitan dengan:

- a. Komunikasi antara orang tua dan anak
- b. Cara sikap orang tua terhadap anak
- c. Kendala-kendala yang di alami dalam perilaku anak dalam keluarga
- d. Upaya-upaya yang di lakukan untuk mengatasi kendala-kendala pola perilaku anak dalam keluarga.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengambilan data yang di peroleh melalui dokumen-dokumen.⁵³ Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

G. Tehnik Analisis Data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif yaitu penulis menganalisis data bentuk yang selanjutnya akan diinterpretasikan dalam bentuk konsep yang dapat mendukung pembahasan. Dalam menganalisis data tersebut, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode deduktif

Metode ini penulis menganalisis data dari yang umum ke yang khusus.

⁵³ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, hal. 319

2. Metode Induktif

Yakni menganalisis data dari yang bersifat khusus kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat umum.

3. Metode komparatif

Yakni setiap data yang diperoleh baik umum maupun yang bersifat khusus, selanjutnya dibandingkan kemudian ditarik satu kesimpulan.⁵⁴

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode komparatif dalam menganalisis data yang diperoleh dengan membandingkan data khusus maupun umum kemudian ditarik kesimpulan.



⁵⁴Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, hal. 42

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Muhammadiyah

Sejarah berdirinya Muhammadiyah di Tobelo Halmahera Utara

Abdullah Tjan, sebelum mendirikan Muhammadiyah Tobelo, sebenarnya H. Abdullah Tjan suda menjabat ke dua I Muhammadiyah Halmahera Utara di Galela (1928). Karena sebagai orang Tobelo, ia memandang perlu mendirikan Muhammadiyah di Tobelo. tetapi izin untuk berdiri Muhammadiyah ini di tolak oleh Pemerintah Belanda. Padahal gedung tempat sekolah Muhammadiyah sudah didirikan.

Oleh karena itu, sambil menanti kesempatan yang baik, dia mendirikan persatuan Islam Tobelo (PERSIT). Selain dikenal sebagai seorang ulama yang alim dan tekun, H. Abdullah Tjan adalah seorang ahli debat yang cerdas. Dalam setiap perdebatan degan para pendeta dari Ternate yang selalu merintang perjuangan, H. Abdullah Tjan sangat lincah memetakan argumentasi mereka. Ternyata rintangan Dakwah tidak hanya datang dari misi zending saja. Para hakim syara' di ternate merasa tidak senang dengan persentasi H. Abdullah Tjam. Sehingga mereka selalu berusaha untuk menyingkirkan dia. Tetapi usaha itu selalu gagal, sebab sultan Ternate sangat menyukai apa yang dilakukan.⁵⁵

H. Abdullah Tjan. Kerena semua persoalan yang tidak bisa diselesaikan oleh hakim Syara' di Ternate.

⁵⁵ Data diolah dari Sekretaris Yayasan Muhammadiyah Tobelo pada tanggal 10 Mei 2019

Setelah Muhammadiyah berdiri di Galela pada tahun 1928, tidak lama setelah itu H. Abdullah Tjan, mendirikan Muhammadiyah di Tobelo (1930). Pada tahun 1936 Muhammadiyah berdiri di kota Ternate. Kegiatan Muhammadiyah ketika itu, lebih banyak diarahkan kepada bidang Dakwah dan pendidikan. Pada tahun 1938, berhasil didirikan sebuah madrasa Muhammadiyah dengan seorang Guru yang dikirimkan dari PB Muhammadiyah, yang bernama Bachrun Sulthany, beliau adalah muballigh Muhammadiyah dari padang yang sudah bebrapa lama bertugas di Sulawesi.

2. Profil Berdirinya Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo

Berdirinya Pondok pendidikan Muhammadiyah Tobelo Pada Tahun 1998-1999 yang dibawah Pimpinan ketua Yayasan Ustadz Ishak Jamaluddin yang selaku ketua yayasan Muhammadiyah Tobelo Yang Bertempat Jl. KH Ahmad Dahlan Gosoma Kaliseratus, Kecamatan Tobelo, Kabupaten, Halmahera Utara Provinsi, Maluku Utara. Yang dibangun pendidikan Pondok Muhammadiyah yaitu SMA setelah beberapa tahun kemudian dibangun Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo Tingkat SMP pada tahun 2010 yang berlokasi yang sama, MI dan TK juga dibangun yang sama oleh ustadz Drs Ishak Jamaludin.⁵⁶

Terdapat guru dari SMA – TK, Berjumlah 15 Guru Pengajar.

Jumlah Siswa SMA Muhammadiyah Tiap Rombongan Belajar

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	X	25

⁵⁶ Data diolah dari Sekretaris Yayasan Muhammadiyah Tobelo pada tanggal 10 Mei 2019

2	XI – IPA	15
3	XI – IPS	10
4	XII – IPA	12
5	XII – IPS	16

Jumlah Siswa SMP Muhammadiyah Tiap Rombongan Belajar

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII	24
2	VIII	21
3	IX	19

3. Visi dan Misi Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo

- a. Visi : Terciptanya suasana sekolah yang disiplin, aman, tertip dan berkualitas degan tidak meninggalkan nilai kesehatan dan religi dalam setiap langkah.
- b. Misi:
1. Menciptakan Hubungan harmonis antara kepala sekolah, guru dan siswa serta masyarakat di lingkungan sekolah.
 2. Meningkatkan disiplin segala bidang kepada semua komponen sekolah.
 3. Meningkatkan mutu pendidikan degan melengkapi sarana dan prasarana yang memadai
 4. Meningkatkan kesejahteraan guru dan kariyawan
 5. Meningkatkan kegiatan keolaragaan pada semua komponen sekolah
 6. Mewujudkan anak didik yang memiliki budi pekerti yang luhur, memiliki ketrampilan, menguasai iptek dan berientasi pada nilai-nilai keagamaan. ⁵⁷

⁵⁷ Data diolah dari Sekretaris Yayasan Muhammadiyah Tobelo pada tanggal 10 Mei 2019

B. Paparan Data Penelitian

1. Muhammad Rifandi

Muhammad Rifandi adalah siswa Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo, yang bertempat tanggal lahir Luari 8 Agustus 2007. Nama ibu Siti Maulang dan Ayah Kamalundin Siapu, pekerjaan sebagai wirausaha dan petani, informan pertama yang bersedia diwawancarai oleh peneliti. Ia adalah seorang siswa kelas VII SMP Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo.

Muhammad Rifandi saat diwawancara di rumah, Mengaku bahwa dirinya baru tergolong dalam memainkan Game Online. Dalam sehari ia membutuhkan waktu rata-rata 3 jam per hari dalam bermain Game Online.

Saat peneliti bertanya tentang motivasinya dalam bermain game ini, sambil duduk dihadapan Peneliti, ia menjawab “ sekedar buat mengidi waktu luang dan senag-senang saja Ustadza.⁵⁸

Meskipun motivasinya adalah untuk mencari kesenangan, faktanya Muhammad menyukai game tersebut. game online ini membuat anak-anak ketagihan.

2. Syafik Hanafi

Syafik Hanafi adalah siswa yang pendiam dan pemalu ia anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ibu Marwa Dowongi dan Bapak Tabris Kajim, ia dimanjakan oleh kedua orang tuanya dari sini lah lahirnya pencinta Game online informal kedua siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Tobelo, yang bersedia diwawancarai oleh peneliti.

⁵⁸ Hasil Wawancara degan Informan pertama di Sekolah pada tgl 15 Mei 2019

Siswa ini tergolong sangat menyukai bermain Game Online, sejak dari SD kelas 4 sampai sekarang. Pernyataan ini yang disampaikan langsung oleh orang tua Syafik sendiri, tapi sayangnya, degan memainkan game ini ia terkena dampak buruk, yaitu dia menjadi malas sekolah dan mengaji. Pernyataan ini di ceritakan langsung oleh orangtuanya sendi.kemudian dikehidupan sosialnya pun menjadi terkucil karena ia menjadi jarang bersosialisasi degan teman-teman disekolah.⁵⁹

3. Suci Andira Ambiu

Suci Andira Ambiu yang biasa disapa degan sebutaan windi adalah siswa yang cerdas ia lahir Luari pada tanggal 2 September 2006, anka dari bapak ilham ambiua dan ibu santi Ali, informan yang ke tiga ini ia siswa yang pintar memiliki peringkat kelas setiap tahun kelas VIII SMP Muhammadiyah Tobelo. Ia menyukai dan ketagihan dalam memainkan game online. Sejak dari SD kelas 5 ia memainkan game online sebagai hiburan belaka. Ia menghabiskan waktu pulang sekolah untuk memainkan Game online perharinya. Hal ini dilakukan oleh Suci Andira Ambiu biasa di sapa degan windi.⁶⁰

4. Saskiya Bunga Rape

Saskiya Bunga Rape biasa disapa afika nama rumahnya dia anak yang lumanyan bisa dikataka cerdas dalam sekolah, ia anak dari ke tiga dari empat bersaudara dari pasangan bapak Safrudin Bunga Rape dan ibu jusni Maulang. Ia informan yang ke empat dari kelas VII Pondok Pendidikan Muhammadiyah Tobelo, yang sangat mengemari Game online.

⁵⁹ Hasil Wawancara degan Informan Pertam di Sekolah pada tgl 15 Mei 2019

⁶⁰ Wawancara degan Informan ketiga di Rumah pada tgl 20 Mei 2019

Peneliti mewawancarai saskiya atau biasa di sapa afika itu mengenai Game online, dan ia mengatakan sangat mengemari game karna Game itu mengasikkan dan bisa berteman degan orang banyak didunia maya, degan permainan game juga bisa melati berbica degan berbahasa inggris dan mengisi waktu istirahat yang tadinya diisi degan tidur siang atau degan belajar suda tidak lagi malah diisi degan bermain game online, sampai-sampai ketagihan degan bermain jadi malas pergi mengaji dan buat tugas sekolah ungkappan orang tuanya .⁶¹

C. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian

Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara degan empat Informasn yang merupakan pemain Game Online.

Berdasarkan hasil wawancara degan narasumber, maka penelitian dapat menganalisis tentang fenomena permainan Game online. Pada prestasi sekolah siswa muhammadiyah Tobelo.

1. Fenome Permainan Game Online terhadap anak-anak Siswa Muhammadiyah Tobelo

Game Online diminati mulai dari anak-anak hingga kalangan dewasa. Perkembangan Game Online sendiri sangat pesat. Dahulu anak-anak belum mengenal namanya Game Online karna belum ada jaringan internet, dan hanya bisa dimainkan maksimal satu dua orang, sekarang degan adanya internet yang pesat bisa mencapai 100 oran lebih. Bahkan seluruh dunia pun bisa memainkan secara bersamaan dan berhubungan satu sama lain dalam. *Game Online*.

⁶¹ Wawancara degan informan keempat di Rumah pada tanggal 22 Mei 2019

Merupakan salah satu Game online yang terkenal pada zaman sekarang yang mendunia saat ini, Game online ini yang sukses diterima di Indonesia yang khususnya di kota Tobelo.⁶²

Game online merupakan jenis permainan yang dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif bagi permainan game online. Dampak positif yang dapat diambil dari permainan game online ini memberikan manfaat bagi pemain yaitu sebagai sarana hiburan dan menambah wawasan berbahasa Inggris, karena dengan bermain game online seseorang dapat sedikit melupakan aktivitas yang dilakukan sehari-hari yang membuat jenuh, sehingga bermain game online, dapat memberikan sedikit penyegaran setelah melakukan rutinitas sehari-hari dan game online ini dapat melatih konsentrasi.

Namun Game Online juga mempunyai sisi negatif untuk pemainnya, karena game online ini, membuat orang menjadi kecanduan, yang kemudian membuat orang jadi lupa waktu istirahat dan belajar dan dapat menimbulkan rasa malas untuk melakukan aktivitas lainnya. Telah terjadi banyak kasus kematian yang kita nonton di televisi yang disebabkan karena kecandu game online

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai awal mula mengenal *Game Online* dari empat informan yang akan diteliti tentang game Online 4 informan antara lain adalah Muhammad Rifandi, Syafik Hanafi, Suci Andira Ambeua dan Saskiya Bunga Rape. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena permainan Game online di kota Tobelo sedang tren yang pesat di kalangan anak-anak itu sendiri. Untuk memenuhi kebutuhan Sosial

⁶² Data diolah dari Informan pertama sampai keempat di Sekolah dan Rumah tinggal 15-22 Mei 2019

dalam hal pengakuan diri dan gaya hidup maka mau atau tidak mau anak-anak harus mengalami permainan tersebut untuk mengikuti tren zaman yang ada.

Dalam hal kecanduan responden mengatakan ada beberapa anak mengalami kecanduan dan beberapa anak tidak begitu ketagihan.

Sedangkan untuk intensitas para Game Online (yang merupakan informan dalam penelitian ini) dalam memainkan Game Online juga diteliti. Para siswa yang menjadi informan ini menghabiskan 2-5 jam perhari dalam memainkan Game Online. Dari enam informan yang diteliti, 1 orang menghabiskan 1-3 jam per hari 2 orang menghabiskan rata-rata 5 jam per hari untuk memainkan Game online.

Disamping pengaruh buruknya yang membuat penggemar memainkan Game online menjadi kecanduan, ada manfaat yang dapat diperoleh dari memainkan game online ini. Hal ini di perkuat degan hasil wawancara yang dilakukan bersama para informan diantaranya Syafik Hanafi mengatakan bahwa terdapat beberapa manfaat dari memainkan Game online diantaranya adalah menghibur, mengasah otak, dan menghabiskan waktu kosong.

Hasil Penelitian di atas dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Hasil wawancara degan informan⁶³

No	Nama	Lama bermain	Intensitas	Alasan	Manfaat
1	M. Rifandi	2 tahun	3 jam/hari	hiburan	Meenghilangkan kejenuhan, mengasah kemampuan otak

⁶³ Data diolah pada tanggal 25 Mei 2019

2	Syafik Hanafi	4 tahun	8 jam/hari	Menyena ngkan	Banyak teman, menhibur, terhindar dari kenakalan remaja
3	Windi Ambiua	2 tahun	5 jam/hari	Hiburan	Tidak ada manfaat nya
4	Saskiya Bunga Rape	1 tahun	4 jam	Hiburan	Menambah pengetahuan bahasa inggris

2. Fenomena Permainan Game Online Pada Prestasi akademik Anak Anak Siswa SMP Muhammadiyah Tobelo.

Fenomena permainan Game Online ini banyak kecanduan terhadap anak-anak yang mengakibatkan persoalan dalam prestasi sekolah. Anak anak siswa juga bolos sekolah karena waktunya tersita degan bermain game online.

Seperti yang diungkapkan oleh Windi Ambeua dan Syafik hanafi tentang dampak permainan game online terhadap prestasi di kelasnya. Ia menyatakan bahwa bermaian game online membuatnya bertambah bodoh dan bolos sekolah.

Hal ini juga dilihat degan pringkat kelas nya menurun dan keaktifan kelasnya tidak berkembang. Karena degan bermain game online membuat mereka malas belajar malas sekolah dan mengaji.

Apabila permainan game dapat membagi waktu antara sekolah, mengaji dan bermain, maka prestasi disekolah dan ngaji tidak terganggu oleh permainan game online. Muhammad Rifandi dan saskiya Apling menyatakan merasa senang degan bermain game online ini, karena bahasa yang digunakan dalam permainan

ini adalah bahasa Inggris, maka ia memanfaatkannya sebagai ajang pembelajaran berbahasa Inggris.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari 4 Responden, diantaranya mendapatkan dampak yang negatif dari bermain game online.

3. Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba menganalisis tentang pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu Game dengan menggunakan Teori Dariyo yang mengungkapkan bahwa, terdapat tiga pola komunikasi hubungan orang tua dengan anak.

a. Pola komunikasi yang pertama adalah Authoritarian (Parent-Oriented).

Ciri-ciri dari pola komunikasi ini, menekankan pada segala aturan orang tua harus ditaati oleh anak. Orang tua bertindak semena-mena semuanya sendiri, tanpa dapat dikontrol oleh anak sekalipun. Anak harus benar-benar menurut tidak diperkenankan membantah terhadap apa yang telah diperintahkan oleh orang tua. Dalam hal ini anak seolah-olah menjadi "robot", sehingga kurang inisiatif, mudah merasa takut, tidak percaya diri, mudah cemas, rendah diri, minder dalam pergaulan; tetapi disisi lain anak dapat memerontak, nakal, bahkan melarikan diri dari apa yang dihadapi. Dari segi positifnya, anak akan cenderung menjadi pribadi yang disiplin mentaati aturan.⁶⁴

b. Pola komunikasi yang kedua adalah pola komunikasi Permissive.

⁶⁴Kusumawardhani.S.P. *Game Online sebagai Pola Perilaku Komunikasi Hubungan Orang Tua dengan Anak*. Jurnal (2005: Universitas Airlangga). Hal. 154-156

Sifat pola komunikasi ini, yakni segala aturan dan ketetapan keluarga ada ditangan anak. Segalah yang diinginkan oleh anak selalu diperbolehkan oleh orang tua.

Degan kata lain orang tua menuruti segala kemauan anak. Anak bertindak cenderung semena-mena, tanpa pengawasan orang tua. Ia bebas melakukan apa saja yang diinginkan. Dari sisi negatif, anak kurang disiplin degan aturan-aturan sosial yang berlaku. Bila anak mampu menggunakan kebebasan tersebut secara bertanggung jawab, maka ia akan menjadi kreatif, mandiri, inisiatif dan mampu mewujudkan aktualisasinya. Dalam kaitannya dalam penelitian ini, bila anak setiap meminta izin pada orang tuanya untuk meminta uang dan bermain game online, besar kemungkinan anak akan menjadi sangat candu (aktif) terhadap game online dan cenderung untuk melupakan kegiatannya di rumah dan belajar untuk sekolah. Sehingga membuat anak tersebut rendah akan prestasinya, baik akademis maupun non-akademisnya.

a. Pola komunikasi yang ketiga adalah pola komunikasi Authoritative.

Sifat pola perilaku ini cenderung demokratis. Artinya kedudukan antara orang tua dan anak sajar. Seatu keputusan dialami degan mempertimbangkan kedua bela pihak baik orang tua maupun anak. anak akan diberi kebebasan yang bertanggung jawab, artinya pa yang dilakukan oleh anak tetap harus dibawah pengawasan orang tua dan dapat dipertanggung jawabkan secara normal. Orang

tua dan anak tidak dapat berbuat secara semena-mena. Anak diberi kepercayaan dan dilatih untuk mempertanggung jawabkan segala yang dilakukan.⁶⁵

Dalam kaitannya dalam penelitian ini, bila nak meminta izin untuk meminta uang untuk bermain game online atau meminjam Hp untuk bermain game online, orang tua mengizinkan atau memberikan tetapi cenderung membuat persyaratan atau perjanjian, baik itu berupa aturan maupun secara lisan sebagai batasan bagi anak agar tidak terlalu hanyut berbagai kota sampai ke desa pengemar game online terhadap anak-anak masih banyak. Apa yang menjadi kesenangan mereka justru juga seakan dalam bermain game online. Jadi agar anak lebih mengerti mengenai pengendalian diri dan tidak dapat berbuat semena-mena. Orang tua juga mengontrol disamping mengizinkan atau meminjamkan Hp untuk bermain game online. Sedangkan berdasarkan pengamatan peneliti mengatakan bahwa menjadi kebutuhan bagi mereka.

⁶⁵Kusumawardhani.S.P. *Game Online sebagai Pola Perilaku Komunikasi Hubungan Orang Tua dengan Anak*. Jurnal (2005: Universitas Airlangga). Hal. 154-156

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil dan analisis penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Fenomena permainan *Game Online* di kalangan Anak-anak Siswa Pendidikan Muhammadiyah Tobelo

Permainan *Game Online* sangat digemari oleh anak-anak siswa karena game online sangat menghibur, bisa mendapat teman baru yang lebih banyak di dunia maya, permainan yang seru dan permainan yang menantang untuk bagaimana melewati tantangan tersebut, permainan diajarkan untuk bagaimana berpikir untuk mengalahkan musuh dan melewati tantangan yang banyak rintangan dalam permainan tersebut, dan pemain bisa belajar berbahasa inggris sedikit demi sedikit dalam permainan tersebut.

Game online merupakan jenis permainan yang dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif bagi permainan game online. Dampak positif yang dapat diambil dari permainan game online ini memberikan manfaat bagi pemain yaitu sebagai sarana hiburan dan menambah wawasan berbahasa inggris, karena dengan bermain game online seseorang dapat sedikit melupakan aktivitas yang dilakukan sehari-hari yang membuat jenuh, sehingga bermain game online, dapat memberikan sedikit penyegaran setelah melakukan rutinitas sehari-hari dan game online ini dapat melatih konsentrasi.

Namun Game Online juga mempunyai sisi negatif untuk pemainnya, karenagame online ini, membuat orang menjadi kecanduan, yang kemudian membuat orang jadi lupa waktu istirahat dan belajar dan dapat menimbulkan rasa malas untuk melakukan aktivitas lainnya. Telah terjadi banyak kasus kematian yang kita nonton di televisi yang disebabkan karena kecandu game online.

2. Fenomena Permainan Game Online Pada Prestasi akademik Anak Anak Siswa SMP Muhammadiyah Tobelo.

Fenomena permainan Game Online ini banyak kecanduan terhadap anak-anak yang mengakibatkan persoalan dalam prestasi sekolah. Anak anak siswa juga bolos sekolah karena waktunya tersita dengan bermain game online.

Hal ini juga dilihat dengan peringkat kelas nya menurun dan keaktifan kelasnya tidak berkembang. Karena dengan bermain game online membuat mereka malas belajar malas sekolah dan mengaji.

Apabila permainan game dapat membagi waktu antara sekolah, mengaji dan bermain, maka prestasi di sekolah dan ngaji tidak terganggu oleh permainan game online. Muhammad Rifandi dan saskiya Apling menyatakan merasa senang dengan bermain game online ini, karena bahasa yang digunakan dalam permainan ini adalah bahasa inggris, maka ia memanfaatkannya sebagai ajang pembelajaran berbahasa inggris.

3. Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba menganalisis tentang pola komunikasi antara orang tua dengan anak pecandu Game dengan menggunakan

Teori Dariyo yang Mengungkapkan bahwa, terdapat tiga pola komunikasi hubungan orang tua dengan anak

B. Saran

Setiap anak-anak siswa pasti orang tuanya mengharapkan memperoleh prestasi akademik yang baik sehingga membanggakan kedua orang tua yang telah menyekolahkan anaknya agar dapat mengapai prestasi sekolah dengan baik.

Pada bagian akhir ini penulis mengemukakan beberapa saran bagi:

1. Diharapkan orang tua selalu mengawasi serta mengarahkan dan membimbing anaknya dalam urusan masa depan pendidikannya, dan orang tua harus bersikap bijak dalam menentukan langkah anaknya kedepan. Selalu memberi dorongan atau motivasi yang intensif dan berkesinambungan terhadap anak, karena dengan adanya dorongan atau motivasi akan menambah semangat dalam meningkatkan prestasi disekolah.
2. Perhatian Pendidikan
Untuk memerhatikan pendidikan khususnya di lingkungan sekolah diharapkan kepada pihak guru untuk bekerja sama dengan orang tua untuk mampu mendorong anak siswa untuk maju dan berprestasi disekolah yang diharapkan oleh orang tua dan guru.
3. Bagi peneliti

Hasil peneliti ini dapat disajikan tambahan referensi dan diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih baik dan sempurna tentang Dampak Media Sosial Terhadap Pola Perilaku Anak-anak tentang Game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali. Yafied. 1997. *Teknologi Sosial Telaah Kritis Persoalan Agama dan Kemanusiaan*. Yogyakarta: LKPSM.
- Ali. Yafied. 1997. *Teknologi Sosial Telaah Kritis Persoalan Agama dan Kemanusiaan*. Yogyakarta: LKPSM.
- B. Hurlock. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga
- Bungin Burhan. M. H. 2011. *Sosiologi Komunikasi Teori. Paradikma dan Diskusikan Tegnologi Komunikasi di Masyarakat: Cet 5*: Jakarta. Kencana.
- Burton. Grame. 2012. *Media dan Budaya Populer*. Cet 1; Yogyakarta: Jalasutra.
- Cangara. Hafid. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cet. 6; Jakarta: Grafindo Persada.
- Fiske. John. 2012. *Pengantar Ilmu komunikasi*. Cet. 1; Jakarta: Rajawali
- Haditono. Siti Rahayau. Dkk. 2006. *Psikologi Perkembangan dalam Berbagai bagiannya*. Ed. Ke 16 Yogyakarta: Gajamada University.
- [Http://Kefeilmu.com](http://Kefeilmu.com). *Aplikasi Komputer dan Game Online*. Artikel diakses pada 25 September 2018
- [Http://Ligagame.com](http://Ligagame.com). Artikel diakses. 2 oktober 2018. *Penelitian Manfaat Bermain Game*.
- <http://my.oppera.com>. Fahrul Muhammad. 2 Oktober 2018. *Penegertian Game Online dan Sejarahnya*.
- J. Baran. Stanley. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa*. Edisi Pertama. Jakarta: Erlangga.

Jurnal Konseling. 2017. (Vol. 3.No 1)

Kaswidjanti Willis. Artikel Diakses pada 25 September 2018. *Internet dan Game Online*.

Misbahudin. 2012. *E- Commerce dan Hukum Islam*. Kampus: Alauddin.

Muhammad. 1014. *Metode Penelitian Bahasa*. Cet. II; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Muhammad. 2014. *Metode Penelitian Bahasa*. Cat. II; Jogjakarta: Ar Ruzz Media.

Nafi Diwan. diakses 2 oktober 2018. *Pribadi Androgynius Pendidikan Anak*. Dari pege Paud.pdf

Nafil Diwan. 2000. *Pribadi Antropologi Pendidikan Anak*

Pagestu. YenYeni. Pdf diakses 23 September 2018. *Dampak media Sosial*.

Rusdianto. Ujang. 2014. *Communication on Cyber Media*. Cet. 1; Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sobur. Alex. 1985. *Komunikasi Orang Tua dan Anak*. Cet. Terakhir. Bandung: Angkasa

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Cet. XXI; Bandung: Alfabeta.

Sutarman. 2012. *Pegantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syukir. Asmuni. 1986. *Dasar-Dasar Strategi Dakwah Islam*. Cat. 2. Bandung: Rosda Karya.

W. Santrock. John. 2007. *Perkembangan Anaka*. Cet 1. Jakarta: Erlangga.

Wahyuni Mitra. 2014. *Bimbingan dan Pola Perilaku Orang tua dan Anak*. Portal Garuda.

Wahyuni. Mitra. 2014. *Bimbingan dan Pola Perilaku Orang Tua dan Anak*. Portal

Garuda.

Zimmerman and Salen. "Rules Of Play: Game design Fundamental".

