

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang – orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2004 : 73).

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan – pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang – orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi didalam diri sendiri, didalam diri manusia terdapat komponen – komponen komunikasi seperti sumber, pesan, saluran penerima dan balikan. Dalam komunikasi interpersonal hanya seorang yang terlibat. Pesan mulai dan berakhir dalam diri individu masing – masing. Komunikasi interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Suatu pesan yang dikomunikasikan, bermula dari diri seseorang (Muhammad, 1995 : 158).

Setelah melalui proses interpersonal tersebut, maka pesan – pesan disampaikan kepada orang lain. Komunikasi interpersonal merupakan

proses pertukaran informasi antara seseorang dengan seseorang lainnya atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui balikkannya. Dengan bertambahnya orang – orang yang terlibat dalam komunikasi menjadi bertambah komplekslah komunikasi tersebut (Muhammad, 1995 : 159).

Komunikasi antarpribadi juga didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang terlihat jelas diantara mereka, misalnya percakapan seseorang ayah dengan anak, sepasang suami istri, guru dengan murid, dan lain sebagainya. Dalam definisi ini setiap komunikasi baru dipandang dan dijelaskan sebagai bahan – bahan yang teritegrasi dalam tindakan komunikasi antarpribadi (Devito, 1997 : 231).

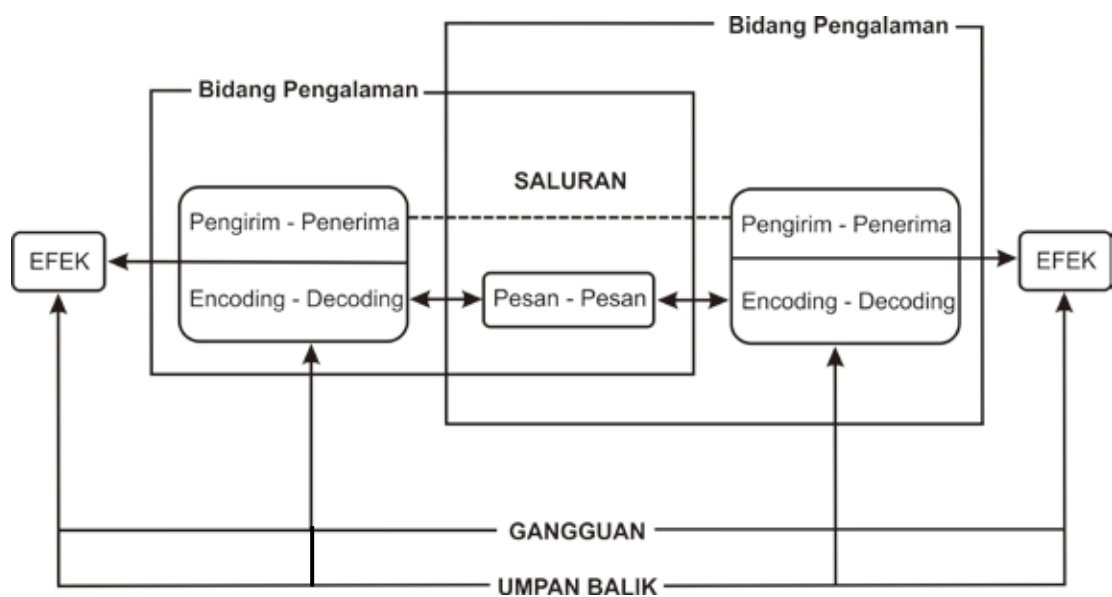
Pentingnya suatu komunikasi interpersonal ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis. Dialog adalah bentuk komunikasi antarpribadi yang menunjukkan terjadinya interaksi. Mereka yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing – masing menjadi pembicara dan pendengar secara bergantian. Dalam proses komunikasi dialogis nampak adanya upaya dari para pelaku komunikasi untuk terjadinya pergantian bersama (*mutual understanding*) dan empati. Dari proses ini terjadi rasa saling menghormati bukan disebabkan status sosial melainkan didasarkan pada anggapan bahwa masing – masing adalah manusia yang berhak dan wajib, pantas dan wajar dihargai dan dihormati sebagai manusia.

Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya, dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan. Alasannya karena komunikasi ini berlangsung tatap muka, oleh karena dengan komunikasi itu terjadilah kontak pribadi (*personal contact*) yaitu pribadi anda menyentuh pribadi komunikan. Ketika menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika (*immediate feedback*) mengetahui pada saat itu tanggapan komunikan terhadap pesan yang diutarakan pada ekspresi wajah dan gaya bicara. Apabila umpan balik positif, artinya tanggapan itu menyenangkan, kita akan mempertahankan gaya komunikasi sebaliknya jika tanggapan komunikasi negatif, maka harus mengubah gaya komunikasi sampai komunikasi berhasil.

Oleh karena kemampuan dalam mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan itulah maka bentuk komunikasi interpersonal seringkali digunakan untuk menyampaikan komunikasi persuasif (*persuasive communication*) yakni suatu teknik komunikasi secara psikologis manusiawi yang sifatnya halus, luwes berupa ajakan, bujukan atau rayuan. Dengan demikian maka setiap pelaku komunikasi akan melakukan empat tindakan yaitu membentuk, menyampaikan, menerima dan mengolah pesan, keempat tindakan tersebut lazimnya berlangsung secara berurutan dan membentuk pesan diartikan sebagai menciptakan ide atau gagasan dengan tujuan tertentu.

### 2.1.2 Model Komunikasi Interpersonal

Dalam proses komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal arus komunikasi yang terjadi adalah sirkuler atau berputar, artinya setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi komunikator dan komunikan. Karena dalam komunikasi antarpribadi efek atau umpan balik dapat terjadi seketika. Untuk dapat mengetahui komponen – komponen yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi dapat dijelaskan melalui gambar berikut :



**Gambar 2.1 Bagan Model Komunikasi Interpersonal Secara Umum**

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa komponen – komponen komunikasi antarpribadi adalah sebagai berikut : (Devito, 2007 : 10)

#### 1. Pengirim – Penerima

Komunikasi antarpribadi paling tidak melibatkan dua orang, setiap orang terlibat dalam komunikasi antarpribadi memfokuskan dan mengirimkan serta mengirimkan pesan dan juga sekaligus menerima dan memahami pesan. Istilah pengirim – penerima ini digunakan untuk menekankan bahwa, fungsi pengirim dan penerima ini dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi, contoh komunikasi antara orang tua dan anak.

#### 2. Encoding – Decoding

Encoding adalah tindakan menghasilkan pesan, artinya pesan – pesan yang akan disampaikan dikode atau diformulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan kata – kata simbol dan sebagainya. Sebaliknya tindakan untuk menginterpretasikan dan memahami pesan – pesan yang diterima, disebut juga sebagai Decoding. Dalam komunikasi antarpribadi, karena pengirim juga bertindak sekaligus sebagai penerima, maka fungsi encoding – decoding dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi.

### 3. Pesan – Pesan

Dalam komunikasi antarpribadi, pesan – pesan ini bisa terbentuk verbal (seperti kata – kata) atau nonverbal (gerak tubuh, simbol) atau gabungan antara bentuk verbal dan nonverbal.

### 4. Saluran

Saluran ini berfungsi sebagai media dimana dapat menghubungkan antara pengirim dan penerima pesan atau informasi. Saluran komunikasi personal baik yang bersifat langsung perorangan maupun kelompok lebih persuasif dibandingkan dengan saluran media massa.

Hal ini disebabkan pertama, penyampaian pesan melalui saluran komunikasi personal dapat dilakukan secara langsung kepada khalayak. Contoh dalam komunikasi antarpribadi kita berbicara dan mendengarkan (saluran indera pendengar dengan suara). Isyarat visual atau sesuatu yang tampak (seperti gerak tubuh, ekspresi wajah dan lain sebagainya).

### 5. Gangguan atau Noise

Seringkali pesan – pesan yang dikirim berbeda dengan pesan yang diterima. Hal ini dapat terjadi karena gangguan saat berlangsung komunikasi, yang terdiri dari :

a. Gangguan Fisik

Gangguan ini biasanya berasal dari luar dan mengganggu transmisi fisik pesan, seperti kegaduhan, interupsi, jarak dan sebagainya.

b. Gangguan Psikologis

Gangguan ini timbul karena adanya perbedaan gagasan dan penilaian subyektif diantara orang yang terlibat diantara orang yang terlibat dalam komunikasi seperti emosi, perbedaan nilai – nilai, sikap dan sebagainya.

c. Gangguan Semantik

Gangguan ini terjadi kata – kata atau simbol yang digunakan dalam komunikasi, seringkali memiliki arti ganda, sehingga menyebabkan penerima gagal dalam menangkap dari maksud – maksud pesan yang disampaikan, contoh perbedaan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi.

6. Umpan Balik

Umpan balik memainkan peranan yang sangat penting dalam proses komunikasi antarpribadi, karena pengirim dan penerima secara terus menerus dan bergantian memberikan umpan balik dalam berbagai cara, baik secara verbal maupun nonverbal. Umpan balik ini bersifat positif apabila dirasa saling menguntungkan. Bersifat positif apabila tidak menimbulkan efek dan bersifat negatif apabila merugikan.

## 7. Bidang Pngalaman

Bidang pengalaman merupakan faktor yang paling penting dalam komunikasi antarpribadi. Komunikasi akan terjadi apabila para pelaku yang terlibat dalam komunikasi mempunyai bidang pengalaman yang sama.

## 8. Efek

Dibanding dengan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi antarpribadi dinilai paling ampuh untuk mengubah sikap, perilaku kepercayaan dan opini komunika. Hal ini disebabkan komunikasi dilakukan dengan tatap muka (Devito, 2007 : 10).

### **2.1.3 Pengertian Pola Komunikasi**

Pola komunikasi adalah suatu gambar yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya (Soejanto, 2001 : 27).

Pola Komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman, dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Dari pengertian diatas maka suatu pola komunikasi adalah bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses mengkaitkan dua komponen yaitu gambaran atau rencana yang menjadi langkah – langkah pada suatu aktifitas dengan komponen – komponen



yang merupakan bagian penting atas terjadinya hubungan antar organisasi ataupun juga manusia.

Terdapat tiga pola komunikasi didalam hubungan orang tua dengan anak, yaitu : (Yusuf, 2007 : 52)

a. *Authoritarian* (Cenderung bersikap bermusuhan)

Dalam pola hubungan ini sikap acceptance orang tua rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum secara fisik, bersikap mengkomando (mengharuskan / memerintah anak untuk melakukan sesuatu tnpa kompromi), bersikap kaku (keras), cenderung emosional dan bersikap menolak.

Sedangkan di pihak anak, anak mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, stres, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas tidak bersahabat.

b. *Permissive* (Cenderung berperilaku bebas)

Dalam hal ini sikap acceptance orang tua tinggi, namun kontrolnya rendah, memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya. Sedang anak bersikap impulsif serta agresif, kurang memiliki rasa percaya diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah.

c. *Authoritative* (Cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan)

Dalam hal ini acceptance orang tua dan kontrolnya tinggi, bersikap responsif terhadap kebutuhan anak, mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan, memberi penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk. Sedangkan anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (self control) bersikap sopan, mau bekerja sama, memiliki rasa ingin tahunya tinggi, mempunyai tujuan / arah hidup yang jelas dan berorientasi pada prestasi.

Suatu proses komunikasi dapat berjalan dengan baik jika antara komunikator dan komunikan ada rasa percaya, terbuka dan sportif untuk saling menerima satu sama lain (Rakhmat, 2002 : 129). Adapun sikap yang dapat mendukung kelancaran komunikasi dengan anak – anak adalah :

- a. Mau mendengarkan sehingga anak – anak lebih berani membagi perasaan sesering mungkin sampai pada perasaan dan permasalahan yang mendalam dan mendasar.
- b. Menggunakan empati untuk pandangan – pandangan yang berbeda dengan menunjukkan perhatian melalui isyarat – isyarat verbal dan nonverbal saat komunikasi berlangsung.
- c. Memberikan kebebasan dan dorongan sepenuhnya pada anak untuk mengutarakan pikiran atau perasaannya dan kebebasan untuk

menunjukkan reaksi atau tingkah laku tertentu sehingga anak dapat menanggapi dengan positif tanpa adanya unsur keterpaksaan.

#### **2.1.4 Pengertian Keluarga**

Keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dalam tempat tinggal bersama dan masing – masing anggota merasakan adanya pertautan batin sehingga terjadi saling mempengaruhi, saling memperhatikan dan saling menyerahkan diri yang dijalin oleh kasih sayang (Djamarah, 2004 : 16).

Keluarga merupakan suatu unit terkecil yang bersifat universal, artinya terdapat pada setiap masyarakat didunia atau sistem sosial yang terbentuk dalam sistem sosial yang lebih besar. Ada dua macam keluarga, yaitu keluarga inti (*nuclear family*) dan keluarga besar (*extended family*). Keluarga inti adalah suatu keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak – anak yang belum dewasa atau belum kawin, sedangkan keluarga besar adalah suatu satuan keluarga yang meliputi lebih dari satu generasi dan lingkungan kaum keluarga yang lebih luas dari pada ayah, ibu dan anak – anak.

##### **2.1.4.1 Komunikasi Keluarga**

Komunikasi keluarga adalah suatu kegiatan yang pasti terjadi dalam kehidupan keluarga. Tanpa komunikasi, sepiilah kehidupan keluarga dari kegiatan berbicara, berdialog, bertukar pikiran akan hilang. Akibatnya kerawanan hubungan antara anggota keluarga sukar dihindari,

oleh karena itu komunikasi antara suami dan istri, komunikasi antara orang tua dengan anak perlu dibangun secara harmonis dalam rangka membangun hubungan yang baik dalam keluarga (Djamarah, 2004 : 38).

Komunikasi keluarga adalah pembentukan pola kehidupan keluarga dimana didalamnya terdapat unsur pendidikan, pembentukan sikap dan perilaku anak yang berpengaruh terhadap perkembangan anak (Hurlock, 1997 : 198).

Dalam dunia modern ini menyebabkan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan keluarga, akibatnya pola keluarga telah berubah secara radikal (drastis). Dari sekian banyak perubahan yang terjadi pada keluarga tersebut dampaknya dapat terjadi pada seluruh komponen keluarga yang ada yaitu dipihak ayah, ibu, anak maupun keluarga yang ikut didalamnya seperti nenek atau anggota lainnya. Dilihat dari uraian diatas, maka anak pun memikul dampak dari perubahan yang terjadi pada keluarga.

Ikatan dengan keluarga yang renggang dan kontak keluarga yang berkurang, berkurangnya pekerjaan yang dilakukan dirumah, anak lebih banyak menghabiskan waktunya diluar rumah dari pada didalam rumah, perceraian atau pernikahan kedua atau ketiga semakin meningkat, para ayah memegang peran lebih besar dalam pengasuhan anak, orang tua mempunyai ambisi lebih besar bagi anak dan bersedia mengorbankan kepentingan pribadi mereka demi pendidikan anak dalam mempersiapkan

mereka dimasa depan dan adakalanya lebih banyak interaksi dengan orang luar dar pada anggota keluarga (Hurlock, 1997 : 200).

Selanjutnya Hurlock (1997 : 200) menyatakan bahwa hubungan dengan anggota keluarga, menjadi landasan sikap terhadap orang dan kehidupan secara umum. Dengan demikian maka seseorang akan belajar menyesuaikan diri pada kehidupan atas dasar peraturan dalam keluarga.

Peranan keluarga sangat penting terhadap perkembangan sosial anak, tidak hanya terbatas pada situasi sosial ekonominya atau keutuhan struktur dan interaksinya saja. Hal ini mudah diterima apabila kelompok sosial dengan tujuan – tujuan, norma – norma, dinamika kelompok termasuk kepemimpinannya yang sangat mempengaruhi kehidupan individu yang menjadi kelompok tersebut diantara anak.

Keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Perawatan orang tua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai – nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikan merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat (Yusuf, 2007 : 37).

Komunikasi merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menanamkan nilai – nilai. Bila hubungan yang dikembangkan oleh orang tua tidak harmonis misalnya, ketidaktepatan orang tua dalam memilih pola asuhan, pola komunikasi yang tidak dialogis dan adanya

permusuhan serta pertentangan dalam keluarga, maka akan terjadi hubungan yang tegang. Komunikasi dalam keluarga terbentuk bila hubungan timbal balik selalu terjalin antara ayah, ibu dan anak (Gunarsa, 2002 : 205).

Komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif, karena komunikasi yang efektif dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik dan tindakan. Demikian juga dalam lingkungan keluarga diharapkan terbina komunikasi yang efektif antara orang tua dan remaja, sehingga akan terjadi hubungan yang penuh kasih sayang dan dengan adanya hubungan harmonis antara orang tua dan remaja, diharapkan adanya keterbukaan antara orang tua dan remaja dalam membicarakan masalah dan kesulitan yang dialami oleh remaja (Mulandar, 2003 : 23). Maka disinilah diperlukan komunikasi dalam keluarga yang sering disebut komunikasi keluarga.

Kegiatan komunikasi dalam keluarga biasanya berlangsung secara tatap muka dan memungkinkan adanya dialog antar anggota – anggota dalam keluarga pada umumnya bersikap akrab dan terbuka. Namun untuk mengadakan komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak usia remaja tidak mudah karena ada faktor – faktor yang menjadi penghambat, yaitu :

1. Orang tua biasanya merasa kedudukannya lebih tinggi daripada kedudukan anaknya yang menginjak usia remaja.

2. Orang tua dan remaja tidak mempergunakan bahasa yang sama sehingga meninggalkan salah tafsir atau salah paham.
3. Orang tua hanya memberikan informasi, akan tetapi tidak ikut serta memecahkan masalah yang dihadapi remaja.
4. Hubungan antara orang tua dan remaja hanya terjadi secara singkat dan formal, karena selalu sibuknya orang tua.
5. Remaja tidak diberi kesempatan mengembangkan kreativitasnya serta memberikan pandangan – pandangan secara bebas (Soekanto, 2003 : 15).

### **2.1.5 Kualitas Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga**

Komunikasi interpersonal dalam keluarga harus berlangsung secara timbal balik dan silih berganti, bisa dari orang tua ke anak atau dari anak ke orang tua. Awal terjadinya komunikasi karena ada sesuatu pesan yang ingin disampaikan, sehingga kedua belah pihak tercipta komunikasi yang efektif (Djamarah, 2004 : 1).

Komunikasi interpersonal adalah suatu pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang dengan beberapa umpan balik seketika. Komunikasi ini dianggap efektif dalam hal upaya untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang karena sifatnya dialogis, berlangsung secara tatap muka (*face to face*) dan menunjukkan suatu interaksi sehingga terjadi kontak pribadi atau personal

contact (Effendy, 2002 : 8). Dengan demikian mereka yang terlibat dalam komunikasi ini masing – masing menjadi pembicara dan pendengar. Nampaknya adanya upaya untuk terjadinya pengertian bersama dan empati. Disini terjadi rasa saling menghormati berdasarkan anggapan bahwa masing – masing adalah manusia utuh yang wajib, berhak dan pantas untuk dihargai dan dihormati sebagai manusia.

Dalam proses komunikasi ini, ketika pesan disampaikan umpan balikpun terjadi saat itu juga (*immediate feedback*) sehingga komunikator tahu bagaimana reaksi komunikan terhadap pesan yang disampaikan (Effendy, 2003 : 15).

Umpan balik itu sendiri memainkan peran dalam proses komunikasi, sebab ia menentukan berlanjutnya komunikasi atau berhentinya komunikasi yang dilancarkan oleh komunikator, selain itu umpan balik dapat memberikan komunikator bahan informasi bahwa sumbangan – sumbangan pesan mereka yang disampaikan menarik atau tidak bagi komunikan (Effendy, 2003 : 14). Umpan balik dapat bersifat positif dan dapat pula bersifat negatif. Umpan balik dikatakan bersifat positif ketika respon dari komunikan menyenangkan komunikator, sehingga komunikasi berjalan dengan lancar, sedangkan sebaliknya umpan balik dikatakan negatif ketika respon komunian tidak menyenangkan komunikator sehingga komunikator enggan untuk elanjutan komunikasi tersebut.



Keluarga yang sehat dapat dibentuk melalui komunikasi. Melalui komunikasi orang tua memberikan dan mengerjakan tentang nilai, norma, pengetahuan, sikap dan harapan terhadap anak – anak. Dengan komunikasi yang efektif, maka beberapa hal tersebut dapat diterima dan dipahami oleh remaja. Komunikasi yang efektif akan menimbulkan hubungan dan pengertian yang makin baik antara kedua belah pihak (Irwanto, 2001 : 79).

Komunikasi yang baik didalam keluarga bersifat dialog dan bukan monolog. Komunikasi yang monolog tidak menimbulkan tantangan dalam diri anak untuk mengembangkan pikiran, kemampuan bertanggung jawab dan anak tidak dimintai pendapat atas usul bila ada masalah dalam keluarga. Jika komunikasi bersifat dialog, orang tua mendapat kesempatan mengenal anaknya atau dapat berkomunikasi secara langsung sehingga dapat memberikan pengaruh langsung kepada anak. Orang tua dapat belajar dari anaknya waktu mendengarkan dan berkomunikasi dengan anak – anak (Kartono, 1994 : 153).

Komunikasi yang efektif juga dibutuhkan untuk membentuk keluarga yang harmonis, selain faktor keterbukaan, otoritas, kemampuan bernegosiasi, menghargai kebebasan dan rahasia antar anggota keluarga. Dengan adanya komunikasi yang efektif diharapkan dapat mengarahkan remaja untuk mampu mengambil keputusan, mendukung perkembangan otonomi dan kemandirian dan lain – lain. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa komunikasi merupakan faktor yang penting bagi perkembangan

diri remaja, karena ketiadaan komunikasi dalam suatu keluarga akan berakibat fatal seperti timbulnya perilaku menyimpang pada remaja.

Sedangkan menurut Rahkmat (2002 : 129) tidak benar anggapan orang bahwa semakin sering seseorang melakukan komunikasi interpersonal dengan orang lain, maka makin baik hubungan mereka. Persoalannya adalah bukan beberapa kali komunikasi dilakukan, tetapi bagaimana komunikasi itu dilakukan. Hal ini berarti penting bahwa dalam komunikasi yang diutamakan adalah bukan kuantitas dari komunikasinya, akan tetapi seberapa besar kualitas komunikasi tersebut.

#### **2.1.5.1 Aspek – Aspek Kualitas Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga**

Komunikasi yang efektif perlu dibangun dan dikembangkan dalam keluarga. Beberapa faktor penting untuk menentukan jelas tidaknya informasi yang dikomunikasikan didalam keluarga dapat mengarahkan pada komunikasi yang efektif, yaitu : (Irwanto, 2001 : 85).

##### **1. Konsistensi**

Informasi yang disampaikan secara konsisten akan dapat dipercaya dan relatif lebih jelas dibandingkan dengan informasi yang selalu berubah. Ketidak konsistensian yang membuat anak – anak bingung dalam menafsirkan informasi tersebut.

## 2. Ketegasan (*Assertiveness*)

Ketegasan tidak berarti otoriter ketegasan membantu meyakinkan anak – anak atau anggota keluarga yang lain bahwa komunikator benar – benar meyakini nilai atau sikapnya. Bila perilaku orang tua ingin ditiru oleh anak, maka ketegasan akan memberi jaminan bahwa mengharapkan anak – anak yang berperilaku yang sesuai yang berperilaku yang sesuai diharapkan.

## 3. Percaya (*Trust*)

Faktor percaya (*Trust*) adalah yang paling penting karena percaya menentukan efektifitas komunikasi, meningkatkan komunikasi interpersonal karena membuka saluran komunikasi, memperjelas pengiriman dan penerimaan informasi serta memperluas peluang komunikasi untuk mencapai maksudnya, hingga kepercayaan pada orang lain akan menghambat perkembangan hubungan interpersonal yang akrab.

Ada tiga faktor yang berhubungan dengan sikap percaya yaitu:(Rakhmat, 2002 : 131).

### a. Menerima

Menerima adalah kemampuan berhubungan dengan orang lain tanpa menilai dan tanpa berusaha mengendalikan, sikap yang melihat orang lain sebagai manusia, sebagai individu yang patut dihargai,

terapi tidak berarti menyetujui semua perilaku orang lain atau rela menanggung akibat – akibat perilakunya (Rakhmat, 2002 : 132).

b. Empati

Empati dianggap sebagai memahami orang lain dan mengembangkan diri pada kejadian yang menimpa orang lain. Melihat seperti orang lain melihat, merasakan seperti orang lain rasakan (Rakhmat, 2002 : 132).

c. Kejujuran

Manusia tidak menaruh kepercayaan kepada orang lain yang tidak jujur atau sering menyembunyikan pikiran dan pendapatnya, kejujuran dapat mengakibatkan perilaku seseorang dapat diduga. Ini mendorong untuk percaya antara satu dengan yang lain (Rakhmat, 2002 : 133).

d. Sikap sportif

Sikap sportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi. Sikap defensif akan menyebabkan komunikasi interpersonal akan gagal, karena lebih banyak melindungi diri dari ancaman yang ditanggapinya dalam suatu situasi komunikasi daripada pesan yang didapat dari orang lain (Rakhmat, 2002 : 133).

4. Sikap Terbuka

Sikap erbuu mendorong terbukanya saling pengertian, saling menghargai, saling mengembangkan kualitas hubungan interpersonal (Rakhmat, 2002 : 16).

#### 5. Bersikap Positif

Bersikap secara positif mencakup adanya perhatian atau pandangan positif terhadap diri orang, perasaan positif untuk berkomunikasi dan “menyerang” seseorang yang diajak berinteraksi. Perilaku “menyerang” dapat dilakukan secara verbal seperti kata “kamu nakal”. Sedangkan perilaku “menyerang” yang bersifat nonverbal berupa senyuman, pelukan bahkan pukulan. Perilaku “menyerang” dapat bersifat positif yang merupakan bentuk penghormatan atau pujian dan mengandung perilaku yang diharapkan dan dihargai. “Menyerang” negatif bersifat menentang atau menghukum hati seseorang secara fisik maupun psikologis (Devito, 1997 : 59). Pentingnya “menyerang” positif perlu diberikan kepada anak jika memang pantas menerimanya. “Menyerang” secara negatif itu jika diperlukan asal dalam batas yang wajar seperti menegur atau memarahi anak bila memang perlu dan orangtua tetap memberikan penjelasan alasan bersikap demikian (Kartono, 1994 : 153).

#### **2.1.6 Definisi Remaja**

Yusuf (2004 : 7) menyatakan batasan usia pada masa remaja terbagi ke dalam tiga tahap, yaitu :

- a. Remaja Awal, memiliki kisaran umur 12 – 15 tahun.
- b. Remaja Madya, memiliki kisaran umur 15 – 18 tahun.
- c. Remaja Akhir, memiliki kisaran umur 19 – 22 tahun.

Masa remaja awal (*early adolescence*) diartikan sebagai tahap remaja merasa terheran – heran akan perubahan yang terjadi serta dorongan – dorongan yang menyertai perubahan yang terjadi. Perubahan yang terjadi pada masa remaja awal adalah perubahan fisik, psikis dan kematangan organ seksual.

Dilihat dari kisaran usia remaja awal yaitu antara 12 – 15 tahun, maka masa remaja awal dialami oleh remaja yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) pada tahap akhir atau kelas enam, dan pada awal – awal duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP).

(Santrock, 2006 : 87) menyatakan masa remaja awal diawali dengan masa pubertas (*puberty*), yaitu perubahan cepat pada kematangan fisik yang meliputi perubahan tubuh dan hormonal. Perubahan dalam bentuk perkembangan fisik dan psikis pada masa remaja merupakan kedua hal yang tidak dapat dipisahkan. Reaksi seorang remaja terhadap perubahan fisik pada masa remaja tergantung pada pencerminan diri dan penerimaan lingkungan dimana remaja tersebut berada.

Ketidajelasan status akan dialami oleh individu selama menjalani masa remaja karena masa remaja merupakan masa peralihan dari masa

kanak – kanak menuju masa dewasa. (Hurlock, 2004 : 207) mengemukakan masa peralihan merupakan periode dimana individu mengalami ketidakjelasan dan memiliki keraguan akan peran yang harus dilakukan. Pada masa remaja, individu memiliki peranan yang tidak jelas karena remaja bukanlah anak – anak tetapi belum dewasa. Ketidakjelasan status menyebabkan masa remaja sebagai masa dimana individu mencari eksistensi diri.

### **2.1.7 Pengertian Orangtua**

Dalam kamus besar bahasa indonesia, orang tua adalah ayah dan ibu kandung. Sedangkan menurut (Wright, 1991 : 12), orang tua dibagi menjadi tiga macam, yaitu:

#### **a. Orang Tua Kandung**

Orang tua kandung adalah ayah dan ibu yang mempunyai hubungan darah secara biologis (yang melahirkan).

#### **b. Orang Tua Angkat**

Pria dan wanita ang bukan kandung tapi dianggap sebagai orang tua sendiri berdasarkan ketentuan hukum atau adat yang berlaku.

#### **c. Orang Tua Asuh**

Orang tua yang membiayai hidup seseorang yang bukan anak kandungnya atas dasar kemanusiaan.

Dari pengertian diatas maka orang tua adalah pria dan wanita yang mempunyai hubungan ikatan baik itu secara biologis maupun sosial dan mampu mendidik, merawat, membiayai serta membimbing hidup orang lain yang dianggap anak secara berkesinambungan.

#### **2.1.7.1 Kriteria Orangtua Efektif**

Orangtua yang efektif, merupakan orang tua yang tidak akan memaksakan harapan dan ambisi kepada anak – anak itu, sebaliknya malah lebih memberikan ruang yang seluas – luasnya bagi pertumbuhan individualitas anak dan penemuan dirinya. (Crain, 2007 : 40).

Orangtua yang menjadi orangtua efektif ialah orangtua yang pernah bertindak dan bersikap sedemikian rupa sehingga anak – anak menduduki posisi terpenting di rumah. (Gordon, 2009 : 101).

M. Noor (2009 : 198 – 199) menyatakan bahwa menjadi orangtua efektif memiliki beberapa kriteria, yaitu :

- a. Orangtua melakukan tindakan mendisiplinkan anak atau berelasi dengan anak dilandasi oleh kasih sayang.
- b. Orangtua lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak.
- c. Orangtua lebih bersikap demokratis.



- d. Orangtua juga mampu memberi ruang kepada perbedaan anak dengan orangtua, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk bertanya dan memberi alasan mengapa suatu hal diijinkan dan hal lain tidak diijinkan.

### **2.1.8 Definisi Game**

Dalam kamus bahasa indonesia “Game” adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana permainan terlibat dalam konflik buatan, disini permainan berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku permainan dan membentuk permainan. Game bertujuan untuk menghibur, game banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih dan memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi game juga merugikan karena apabila kita sudah kecanduan game dampaknya adalah lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan dan aktifitas yang sedang kita lakukan. (Sumber: <http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/> diakses 12 Maret 2012 / 11.50).

### **2.1.8.1 Sejarah Perkembangan Game**

Pada tahun 1947 adalah tahun pertama game didesain. Untuk dimainkan dengan layar CRT (cathode ray tube). Game sederhana ini dirancang oleh Thomas T. Goldsmith Jr. dan Estle Ray Mann. Aplikasi ini dipatenkan pada tanggal 14 Desember 1948. Sistem yang dibuatnya terdiri dari 8 vacuum tubes dan mensimulasikan peluru ditembakkan pada target, ide ini berasal dari display radar pada perang dunia II. Beberapa knob disediakan untuk mengatur kurva dan kecepatan titik yang mewakili peluru. Karena pada waktu itu grafik belum bisa dibuat, target penembakan digambarkan pada sebuah lapisan yang kemudian ditempelkan pada CRT. Hal itu adalah sistem pertama yang secara spesifik didesain untuk game pada layar CRT. Banyak yang menyebutkan bahwa penemu video game adalah William Higinbotham.

Pada tahun 1952, A.S. Douglas membuat OXO, game grafis noughts and crosses atau nol dan silang, di University of Cambridge untuk mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi komputer dan manusia. Permainan ini bekerja pada komputer besar yang menggunakan CRT display. Perangkat game portable genggam yang pertama dibuat adalah Tic Tac Toe di tahun 1972 oleh Waco Company. Tahun 1958 menciptakan game Tennis For Two pada osiloskop. Game ini menampilkan lapangan tenis sederhana dipandang dari samping. Bola

seakan dipengaruhi oleh gravitasi dan harus melewati set / jaring. Dengan dua kontrol yang masing – masing dilengkapi knop untuk mengarahkan bola dan sebuah tombol untuk memukul bola sampai melewati net.

Tahun 1972 dirilis perangkat video game pertama untuk pasar rumahan, Magnavox Odyssey, dihubungkan dengan televisi. Meski tidak sukses besar, perusahaan lain dengan produk yang sama harus membayar lisensi. Tetapi, kesuksesan menjemput sejak Atari meluncurkan Pong sebuah video game ping pong pada 29 November 1972. Berangkat dari sini, video dan komputer game menjadi populer dan hobi baru di saat PC baru saja mulai dikenal dan dipakai secara luas.

Mystery House, rancangan ibu rumah tangga, Roberta Williams dipercaya sebagai pencipta game petualangan pertama dengan grafis pada Apple II. Meski interface untuk input perintah masih berupa teks, ilustrasi grafik hitam putih sebuah rumah bergaya viktorian merupakan gebrakan baru di masa itu. Game ini begitu populer dan mendorong Roberta Williams mendirikan Sierra On – Line bersama suaminya dan terus memproduksi game khususnya petualangan.

Pada awal tahun 1980-an ditandai oleh Nintendo, kesuksesan LCD genggam ini menciptakan banyak pengikut untuk membuat yang sama dengan mengadopsi game – game populer, awal tahun 1980-an juga ditandai dengan hadirnya media penyimpan CD-ROM yang dalam waktu singkat menjadi populer. Era game 3 dimensi (3D) dengan perspektif

orang pertama dan multiplayer game mulai muncul di era ini. Suara dan musik semakin berkembang di pertengahan 1980-an seiring dengan hadirnya produk sound card. Jadi, memang terasa bahwa pasar game komputer semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pendukungnya. (Sumber : <http://wikipedia.com/definisi-game> diakses 12 Maret 2012 / 12.20).

#### **2.1.8.2 Klasifikasi Game**

*Board Games* (Permainan Papan) game pada kategori ini menimbulkan suatu papan yang terbagi dalam sekor – sekor tertentu (dengan garis – garis) dan didalamnya terdapat sejumlah alat main yang dapat digerakkan, yang termasuk game dalam kategori ini adalah catur. Dalam permainan ini dua pemain akan saling berhadapan dan saling mengadu strategi untuk mempertahankan daerah sendiri dan mengalahkan lawan.

*Card Games* (Permainan Kartu) game ini akan memanfaatkan simbol dari 52 kartu yang terbagi dalam dua faktor : suit (4 nilai) dan rank (13 nilai). Sejumlah ketentuan dibuat untuk mengatur bagaimana cara – cara untuk membuat kombinasi tersebut, yang termasuk game dalam kategori ini adalah permainan kartu bridge / truf.

*Athletic Games* (Permainan Atletik) permainan game jenis ini lebih cenderung pada penggunaan fisik. Peraturan game mewajibkan

permainan untuk melakukan aksi tertentu, kekuatan badan, kecepatan, ketepatan dan kerjasama menjadi bagian utama dari game atletik ini.

*Children Games* (Permainan Anak) contoh dari game anak – anak seperti berlari, sembunyi, melempar dan menangkap. Pada umumnya game ini menekankan pada aktifitas keompok sebagai latihan untuk berkehidupan sosial.

*Computer Game* (Permainan Komputer) Game ini dimainkan lewat bantuan alat komputer. Terdapat 5 alat yang dapat dikategorikan sebagai komputer, yaitu:

1. *Expensive dedicated machine*, mesin dengan cara memasukkan koin untuk memainkannya.
2. *Inexpensive dedicated machine*, disebut juga dengan hand held machine. Alat game watch termasuk dalam kategori ini.
3. *Multiprogram home*, mesin seperti Atari, Nintendo termasuk dalam kelompok komputer ini.
4. *Personal Computer*
5. *Mainframe Computer*

*Computer Game* berbeda dengan jenis game yang lain karena tidak ada pergerakan secara fisik atau interaksi langsung dengan objek kecuali lewat perantara komputer. Software yang dibuat harus dapat menangkap

reaksi yang cepat dari interaksi yang dihasilkan dengan pemain dan juga harus bersifat real time. Kompleksitas game bergantung dari kemampuan menjelaskan aturan atau cara kerja game dan lingkungan game dalam program yang dibuat. (Sumber : <http://wikipedia.com/definisigame> diakses 12 Maret 2012 / 12.20).

### **2.1.9 Game Online**

Teknologi game online berawal dari penemuan metode *networking computer* tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada game online pertama kali menggunakan jaringan LAN atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti www atau world wide web atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel, untuk bisa memainkan game online terlebih dahulu kita harus menginstal program tersebut, untuk memulai game online terlebih dahulu kita harus register atau mendaftar dan kita langsung dapat memainkannya.

Game online berbeda dengan game offline, dalam bermain game online kita tidak harus berpergian, kita hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan. Perbedaan besar lainnya adalah permainan game online terhubung dengan internet secara global, pemain bisa memiliki kesempatan untuk bersaing dengan orang lain dan bahkan mendapatkan teman dari seluruh dunia. Contoh

game online adalah Point Blank, Ragnarok Online, RF Online, Ayo Dance, Perfect World.

(Sumber: <http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/> diakses 12 Maret 2012 / 11.50).

#### **2.1.10 Teori Atribusi**

Teori atribusi adalah proses dengan mana kita mencoba memahami perilaku orang lain selain juga perilaku kita sendiri. Kita menilai dan memahami alasan atau motivasi perilaku – perilaku (Devito, 1997 : 85).

Teori ini diperkenalkan oleh Heider pada tahun 1958 melalui bukunya yang berjudul *The Psychology of Interpersonal Relation*. Heider mengemukakan, jika anda melihat perilaku orang lain, maka anda juga harus melihat sebab tindakan seseorang. Dengan demikian anda sebagai pihak yang memulai komunikasi harus mempunyai kemampuan untuk memprediksi perilaku yang tampak di depan anda. Heider mengungkapkan ada dua jenis atribusi, yaitu atribusi kausalitas dan atribusi kejujuran (Liliweri, 1997 : 52).

Contoh, jika anda mengamati perilaku seseorang pertama – tama anda harus bisa menentuka dahulu apa yang menyebabkan perilaku itu terjadi, apakah faktor situasional atau personal. Dalam teori atribusi lazim disebut kualitas eksternal dan kualitas internal. Intinya hanya mempertanyakan perilaku orang lain tersebut dipengaruhi oleh faktor situasional atau faktor – faktor personal. Itulah “atribusi kausalitas”.

Perilaku internal disebabkan oleh kepribadian atau kemampuan seseorang, sedangkan perilaku eksternal disebabkan oleh faktor situasi tertentu.

Kedua yaitu atribusi kejujuran mengemukakan, ketika seorang memperlihatkan atribusi kejujuran maka ada dua hal yang harus diamati ; (1) sejauh mana pernyataan orang itu menyimpang dari pendapat umum, dan (2) sejauh mana orang itu memperoleh keuntungan dari anda akibat pernyataan anda. Makin besar antara jarak pendapat pribadi dengan pendapat umum maka kita makin percaya bahwa dia jujur (Devito, 1997 : 86).

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Fungsi utama keluarga yaitu sosialisasi menempatkan keluarga sebagai benteng utama penjaga kepribadian anak. Keluarga menjadi simpul utama untuk mengajarkan nilai dan norma pada anak. Dalam hal ini peran orang tua sebagai pihak utama dalam keluarga sangat penting untuk melindungi anak dari perilaku atau lingkungan yang negatif.

Remaja awal (*early adolescence*) diartikan sebagai tahap remaja merasa terheran – heran akan perubahan yang terjadi serta dorongan – dorongan yang menyertai perubahan yang terjadi. Perubahan yang terjadi pada masa remaja awal adalah perubahan fisik, psikis dan kematangan organ seksual.



Dilihat dari kisaran usia remaja awal yaitu antara 12 – 15 tahun, maka masa remaja awal dialami oleh remaja yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) pada tahap akhir atau kelas enam, dan pada awal – awal duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Masa remaja awal diawali dengan masa pubertas (*puberty*), yaitu perubahan cepat pada kematangan fisik yang meliputi perubahan tubuh dan hormonal. Perubahan dalam bentuk perkembangan fisik dan psikis pada masa remaja merupakan kedua hal yang tidak dapat dipisahkan. Reaksi seorang remaja terhadap perubahan fisik pada masa remaja tergantung pada pencerminan diri dan penerimaan lingkungan dimana remaja tersebut berada. Oleh karena itu, remaja memerlukan bimbingan dari orang tuanya untuk memberikan pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya.

Saat ini maraknya kenakalan remaja awal sangat drastis terasa, ini akibat dari pengaruh perubahan globalisasi seperti teknologi juga dari pengaruh dari lingkungan dengan teman sebayanya yang salah. Pada masa remaja, individu memiliki peranan yang tidak jelas karena remaja bukanlah anak – anak tetapi belum dewasa, remaja awal seperti ini membutuhkan komunikasi yang efektif dari orang tuanya, mengingat orang tua merupakan figur panutan dalam keluarga. Maka segala tingkah laku didalam keluarganya akan dijadikan teladan.

Keberhasilan orang tua dalam mendidik dan mengawasi anak remaja awal dengan kondisi lingkungan dan teknologi yang ada pada saat ini patut dijadikan sebagai panutan. Salah satu faktor yang menjadikan keberhasilan orang tua dalam mendidik anak remaja awal adalah dengan adanya keharmonisan dalam keluarga yang terasa saat orang tua dengan anak memiliki hubungan pola komunikasi yang baik. Komunikasi interpersonal memberikan dampak yang besar terhadap tumbuh kembang anak remaja, karena remaja awal cenderung merasa tidak memiliki kejelasan arah / tujuan hidup. Remaja dengan usia tersebut akan sangat mungkin mengalami kehidupan yang tidak nyaman, stres, dan depresi. Disinilah pola komunikasi antara orang tua dengan anak menjadi sangat penting.

Fenomena keberhasilan orang tua untuk menciptakan komunikasi interpersonal yang harmonis dalam keluarga mampu menjadikan anak terbuka, keterbukaan itu menjadikan anak patuh kepada orang tua. Sekalipun lingkungan dan teman sebayanya mempengaruhi anak kedalam sifat negatif, orang tua mampu menghalau semua sikap tersebut dengan pola komunikasi interpersonal yang harmonis dalam sebuah keluarga.

Komunikasi dalam keluarga sangatlah penting, karena dalam hal ini orang tua merupakan panutan untuk anak, orang tua sebagai tempat untuk memberikan pengajaran tentang nilai dan norma pada anak. Anak yang merasa nyaman karena keharmonisan komunikasi dalam keluarga

akan menjadikan anak tersebut lebih merasa nyaman berada dirumah dan memudahkan anak dalam mengekspresikan dirinya dalam meraih prestasi.

Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi keluarga yang kurang memiliki keharmonisan dalam komunikasi keluarga yang menyebabkan terciptanya jarak emosional antara orang tua dengan anak. Dalam kondisi demikian, anak akan mencari kepuasan diluar rumah dan pencapaian prestasinya pun tidak ada.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melihat pola komunikasi antara orang tua dengan anak kandung pada kisaran remaja awal yang berada dilingkungan yang dekat dengan tempat penyewaan *Game Online*, agar anak tersebut tidak terpengaruh oleh ajakan teman – teman sebayanya yang berpotensi berpengaruh negatif. Mengingat orang tua adalah sebagai panutan maka tingkah laku anak harus sesuai dengan yang diinginkan orang tuanya, tujuan dari penelitian ini agar dapat menjadi pembelajaran orang tua bagaimana orang tua harus bersikap dan mengambil tindakan untuk menghadapi anak – anak dalam kisaran remaja awal yang belum memiliki arah dan tujuan pandangan hidup. Terdapat tiga pola komunikasi dalam lingkungan keluarga antara orang tua dengan anak (Yusuf, 2007 : 51) yaitu : *Authoritarian* (cenderung bersikap bermusuhan), *Permissive* (Cenderung berperilaku bebas) dan *Authoritative* (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bagan berikut ini :



**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian berusaha menjabarkan tentang pola komunikasi antara orang tua dengan anak pengguna *game online* pada kisaran remaja awal yang memiliki prestasi dan anak tersebut berada dilingkungan yang dekat dengan tempat penyewaan *Game Online*, agar anak tersebut tidak terpengaruh oleh ajakan teman – teman sebayanya yang berpotensi berpengaruh negatif. Tipe penelitian yang digunakan adalah tipe penelitian deskriptif dan menggunakan analisis kualitatif. Dalam pelaksanaan penelitian ini terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi yang normal dan tidak dimanipulasi baik kondisi maupun keadaan obyek yang sedang diteliti dan juga bisa dikatakan menekankan pada keadaan secara alami.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam – dalamnya melalui pengumpulan data sedalam – dalamnya. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau *sampling* bahkan populasi atau *sampling*nya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari *sampling* lainnya. Disini yang ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2006 : 58).

Dalam penelitian ini kedudukan peneliti sebagai instrumen penelitian dan sebagai instrumen harus mencakup segi responsif, dapat menyesuaikan diri, menekankan kebutuhan, mendasarkan diri atas pengetahuan, memproses data secepatnya dan memanfaatkan kesempatan untuk mengklarifikasikan dan mengikhtisarkan serta memanfaatkan kesempatan mencari respon yang tidak lazim (Moleong, 2002 : 121).

Peneliti dalam penelitian ini merupakan instrumen kunci. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pengamatan berperan serta yang didefinisikan mengadakan pengamatan dan mendengarkan secara cermat dan mendalam dengan wawancara secara mendalam (Moleong, 2002 : 117).

Setiap penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan jenis data kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang sistematis melukiskan fakta atau karakteristik popuasi tertentu atau bidang tertentu seara faktual dan cermat. Penelitian deskriptif adalah akumulasi data dasar yang disajikan dengan cara deskriptif semata – mata dan tidak menerangkan saling berhubungan, menguji hipotesis atau membuat ramalan. Sehingga dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif akan membuka interpretasi secara subyektif. Dalam konteks ini studi deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi pola komunikasi antara orang tua dengan anak kisaran usia remaja awal yang berada dilingkungan yang dekat dengan tempat penyewaan *Game Online*.

Pengertian pola komunikasi dalam penelitian ini adalah bentuk hubungan dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan antara orang tua dengan anak pengguna *game online* kisaran usia remaja awal dan berada dilingkungan yang dekat dengan tempat penyewaan *Game Online*. Pola komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Authoritarian* (Cenderung bersikap bermusuhan), *Permissive* (cenderung berperilaku bebas), *Authoritative* (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan) (Yusuf, 2007 : 51). Penjelasan dari ketiga pola tersebut adalah :

1. Pola komunikasi *Authoritarian* (Cenderung bersikap bermusuhan). Dalam pola hubungan ini sikap *acceptance* (penerimaan) rendah namun kontrolnya tinggi, suka menghukum secara fisik, bersikap mengkomando mengharuskan atau memerintah anak untuk melakukan (sesuatu tanpa kompromi), bersikap kaku (keras), cenderung emosional dan bersikap menolak.
2. Pola komunikasi *Permissive* (cenderung berperilaku bebas). Dalam hal ini sikap *acceptance* (penerimaan) orang tua tinggi namun kontrolnya rendah, memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya.
3. Pola komunikasi *Authoritative* (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan). Dalam hal ini sikap *acceptance* (penerimaan) dan kontrolnya tinggi, bersikap responsif erhadap kebutuhan anak,

mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pernyataan, memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk. (Yusuf, 2005 : 52).

Pola komunikasi antara orang tua dengan anak kisaran usia remaja awal yang berada dilingkungan yang dekat dengan tempat penyewaan *Game Online* merupakan proses hubungan antara orang tua dengan anak dalam suatu keluarga yang dalam penerapan pola komunikasinya memiliki dampak pada perubahan perilaku anak. Bentuk – bentuk pola komunikasi antara orang tua dengan anak memberikan pengaruh terhadap nilai agama, norma, kesusilaan, dan kesopanan terhadap remaja dalam keluarga.

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Manyar Sabrangan. Lokasi penelitian ini merupakan adanya lokasi tempat penyewaan *Game Online* yang jumlahnya lebih dari satu. Fenomena yang terjadi di lokasi penelitian tepatnya di Manyar Sabrangan adanya tindak kriminal yang dilakukan oleh anak dengan usia 13 – 15 tahun sebanyak 15 orang anak mencuri, dan hasil curian tersebut akan digunakan untuk bermain *game online*, mereka mencuri dengan mempraktekkan jurus naruto salah satu permainan yang mereka mainkan dalam permainan *game online*. (sumber : koran Memorandum Tanggal 28 Januari 2012).



### 3.3 Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini ditentukan berdasarkan teknik sampling purposif (*purposive sampling*). Teknik sampling purposif adalah teknik yang mencakup orang – orang yang diseleksi atas dasar kriteria – kriteria tertentu yang dibuat peneliti berdasarkan tujuan peneliti. Teknik sampling purposive dipilih untuk penelitian yang lebih mengutamakan kedalaman data (Kriyantono, 2006 : 155).

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah anak remaja, tepatnya remaja awal (*early adolescence*) dari kisaran usia remaja awal yaitu antara 12 – 15 tahun, remaja awal tersebut pengguna *game online* yang memiliki prestasi dibidang akademik maupun bidang non akademik dan remaja tersebut berada di kawasan dekat dengan penyewaan *game online*. Remaja tersebut duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) pada tahap akhir atau kelas enam, hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah Orangtua anak yang tinggal di kawasan *Game Online*, yang memiliki bidang pekerjaan yang berbeda dan bervariasi, serta memiliki kriteria orangtua yang efektif, yaitu :

- a. Orangtua melakukan tindakan mendisiplinkan anak atau berelasi dengan anak dilandasi oleh kasih sayang.
- b. Orangtua lebih banyak memikirkan kebutuhan dan kemampuan anak.

- c. Orangtua lebih bersikap demokratis.
- d. Orangtua juga mampu memberi ruang kepada perbedaan anak dengan orangtua, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk bertanya dan memberi alasan mengapa suatu hal diijinkan dan hal lain tidak diijinkan.

Penelitian kualitatif tidak mempersoalkan berapa besar jumlah informan, melainkan yang terpenting adalah seberapa jauh penjelasan informan yang diperoleh dalam menjawab permasalahan (Moleong, 2002 : 160). Oleh karena itu dalam penelitian ini informan penelitian tidak ditentukan berapa jumlahnya, tetapi dipilih beberapa informan yang mengetahui, memahami permasalahan yang terjadi sesuai dengan permasalahan penelitian ini.

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi yang dalam, maka peneliti menjangkit sebanyak mungkin informasi yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dari sumbernya. Peneliti mencari informasi sebanyak – banyaknya terhadap informan yang dianggap mengetahui, memahami permasalahan yang terjadi sesuai tujuan penelitian sehingga dapat menghasilkan data secara akurat dengan menggunakan *depth interview* (wawancara mendalam).

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini adalah menggunakan wawancara mendalam (*depth interview*). Wawancara mendalam adalah suatu cara

mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. Wawancara ini dilakukan dengan rekuensi tinggi berulang – ulang secara intensif. Selanjutnya dibedakan antara responden (orang yang akan diwawancarai) dengan informan (orang yang ingin periset ketahui). Karena itu disebut juga wawancara intensif (Kriyantono, 2006 : 98).

Dengan teknik ini diharapkan informan lebih terbuka dan berani dalam memberikan jawaban dan merespon terhadap pertanyaan yang diajukan peneliti. Kelebihan lain adalah peneliti secara personal dapat bertanya langsung dan mengamati respon terutama nonverbal mereka lebih detail.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Tujuan penelitian ini adalah ingin mengidentifikasi pola komunikasi antara orang tua dengan anak kandung pada kisaran remaja awal yang berada dilingkungan yang dekat dengan tempat penyewaan *Game Online*, agar anak tersebut tidak terpengaruh oleh ajakan teman – teman sebayanya yang berpotensi berpengaruh negatif. Setelah seluruh data diperoleh dari wawancara mendalam maka peneliti akan menggunakan teknik analisis data bersifat deskriptif dengan menggambarkan data berdasarkan pola komunikasi dengan mengkaji sesuai dengan konsep – konsep pola komunikasi yang ada. Selanjutnya peneliti akan mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, dan mengkategorikan data secara

deskriptif untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi antara orang tua dengan anak kandung pada kisaran remaja awal yang berada dilingkungan yang dekat dengan tempat penyewaan *Game Online*, agar anak tersebut tidak terpengaruh oleh ajakan teman – teman sebayanya yang berpotensi berpengaruh negatif.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

##### 4.1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian pola komunikasi dalam hal ini orangtua yang memiliki anak remaja yang berusia 12 – 15 tahun dengan latar belakang pendidikan SD kelas 6 dan pendidikan SMP kelas 2, dengan berjenis kelamin laki – laki dikarenakan laki – laki cenderung menyukai permainan yang menantang yang ada dalam permainan *game online*, memiliki prestasi, mengerti tentang *game online* dan mampu memainkan *game online*. Pada usia ini anak – anak memiliki jiwa labil karena memasuki masa pubertas, anak selalu ingin mencoba sesuatu yang baru, yang menantang untuk mereka lakukan dan pada masa usia pubertas mereka membutuhkan perhatian ekstra dari orangtua khususnya tentang bermain *game online*, agar anak tersebut tidak terpengaruh dampak negatif dalam bermain *game online* dan tetap mempertahankan prestasi yang telah diraihnya. Orangtua yang menjadi informan, salah satu informan orangtua lengkap namun suami informan bekerja di Kalimantan dan bertempat tinggal yang disediakan perusahaan dan pada salah satu informan adalah orang tua tunggal *single parent* bercerai dengan suami. Dengan latar belakang pendidikan orangtua SMA dan Diploma 3 ( D3 ), dari satu agama yang sama, dari berbagai varian status ekonomi berbeda dari kalangan atas, menengah, dan dari berbagai varian pekerjaan, mengerti dan mengizinkan

anaknya bermain *game online*. Mengambil 2 informan yang terdiri dari orangtua dan anak remaja dengan karakteristik yang telah dijelaskan diatas.

Luas wilayah Manyar Sabrangan 133,9 Ha, sebanyak 4.879 orang dikawasan Manyar memiliki pekerjaan swasta dan 2.975 orang menjadi ibu rumah tangga. Ibu – ibu dikawasan Manyar Sabrangan cenderung memiliki waktu yang banyak untuk berkumpul dengan ibu – ibu yang lain kemudian membicarakan banyak hal termasuk anak mereka, sedangkan ibu – ibu pekerja cenderung jarang berada dirumah dan ikut berkumpul dengan ibu – ibu, mereka para ibu karier (bekerja) berangkat beraktifitas pagi hari pulang malam hari dalam kondisi lelah.

Di kawasan Manyar Sabrangan tempat penyewaan *game online* berada di kawasan yang ramai dengan anak - anak, dijalan Manyar Sabrangan ada 2 tempat penyewaan *game online* tepatnya dijalan Manyar Sabrangan no. 163a dan Manyar Sabrangan nomor 20a dengan nama dafanet, sedangkan dijalan Manyar Sabrangan Gang IX nomor 80 ada 1 tempat penyewaan.

Ditempat penyewaan pertama dengan nama Dafanet, tempat ini memiliki 8 komputer, tempat ini dominan ramai dikunjungi oleh pelajar SD untuk bermain *game online*. Tempat penyewaan *game online* kedua, berada di jalan Manyar Sabrangan no.163a yang memiliki 12 komputer, tempat ini di dominasi pelajar SMP yang bermain *game online*, bahkan untuk hari sabtu dan minggu tempat tersebut selalu ramai oleh pelajar SMP yang bermain *game online*. Tempat penyewaan *game online* ketiga berada di jalan Manyar Sabrangan gang IX no.80, tempat ini memiliki 8 komputer, tempat ini di dominasi pelajar SMP yang bermain *game online*, ditempat penyewaan *game online* inilah para remaja yang

melakukan tindakan kriminal sebanyak 15 orang dengan kisaran umur 13 – 15 tahun bermain *game online*, peristiwa tersebut merupakan tindakan pencurian yang dilakukan oleh 15 remaja dengan kisaran umur 13 – 15 tahun yang di latar belakang karena keinginan bermain *game online*.

Interview dilakukan secara bertahap tidak dapat dilakukan secara langsung dalam sehari, karena kesibukan pekerjaan informan yang berbeda – beda sehingga penulis yang menyesuaikan waktu yang tepat untuk melakukan wawancara. Selebihnya interview berlangsung lancar, walaupun terkadang terdapat informan yang tidak memberikan informasi dengan jelas.

#### **4.1.2. Penyajian Data**

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 3 bulan di Surabaya. Sebagaimana yang ditetapkan sebelumnya, subjek penelitian yang dijadikan informan tidak dapat dibatasi atau ditentukan. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menggambarkan pola komunikasi keluarga khususnya orang tua dengan anak pengguna *game online* yang memiliki prestasi. Data diperoleh dengan melakukan *indepth interview* yang dilakukan terhadap keluarga khususnya orangtua dan anak pengguna *game online* yang memiliki prestasi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi sebanyak – banyaknya dari informan.

Data yang diperoleh tersebut kemudian akan disajikan secara deskriptif dan dianalisis secara kualitatif, sehingga akan didapatkan gambaran, jawaban, serta kesimpulan dari pokok permasalahan yang diangkat.

## 4.2. Identitas Informan

Dalam penelitian ini yang dijadikan informan adalah keluarga, khususnya orangtua yang mempunyai anak remaja usia 12 – 15 tahun, dari berbagai macam pendidikan, SD kelas 6 dan SMP kelas 2, pengguna *game online*. Disini, keluarga yang dimaksud adalah salah satu orangtua ( ibu ) dengan kriteria sebagai berikut, yaitu orangtua karier ( bekerja ) ataupun yang tidak bekerja ( ibu rumah tangga ) yang mengerti dan mengizinkan anaknya bermain *game online*. Dengan tingkat status ekonomi sosial kalangan manapun, latar belakang pendidikan SMA dan Diploma 3 ( D3 ) dari satu agama yang sama.

### INFORMAN I

Orangtua pertama, Keluarga bapak Siradjoeddin, bapak Siradjoeddin memiliki seorang istri bernama ibu Rahayuni, mengenai pengawasan anak – anak bapak Siraj menyerahkan sepenuhnya kepada ibu Rahayuni karena bapak sejak tahun 2008 bekerja di Krakatau engineering sebagai koordinator safety yang sekarang ditetapkan di Kota Baru Kalimantan, setelah sebelumnya di Cilegon dan Batu Licin Kalimantan. Ibu Rahayuni berusia 46 tahun dan bertempat tinggal di jl. Manyar Sabrangan IX – 74 dengan tipe 45. Ibu Rahayuni menempuh pendidikan terakhir SMA dan saat ini ibu Rahayuni sebagai ibu rumah tangga. Ibu Rahayuni, memiliki 2 anak yang pertama bernama Yasmin Anggriani usia 20 tahun saat ini menempuh pendidikan di Universitas Airlangga Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik program studi Ilmu Komunikasi semester 4 dan anak keduanya bernama Muhammad Hanif Fadilah usia 14 tahun saat ini menempuh pendidikan di SMP



Muhammadiyah 4 Surabaya. Ibu yang selalu mengenakan kerudung ini memiliki sikap yang tegas terhadap anak – anak namun ibu selalu perhatian terhadap anak – anaknya. Ibu Rahayuni mencerminkan sosok ibu yang selalu menerapkan kebersihan dan kerapian, tercermin dari penataan rumah yang bersih dan rapi.

Informan peneliti disini adalah anak kedua dari Ibu Rahayuni dengan nama M. Hanif Fadilah, berusia 14 tahun, saat ini menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama ( SMP ) kelas 2 di SMP Muhammadiyah 4 Surabaya, Hanif merupakan pengguna *game online* dan Hanif memiliki prestasi di bidang Dancing Hip Hop. Anak yang memiliki tinggi 169cm ini merupakan anak yang aktif dan kreatif, dia membuat kreatifitas musik dengan memadukan gerakan kemudian dia melakukan latihan gerakan yang telah dibuatnya.

## INFORMAN II

Orangtua kedua adalah Tri Susilowati, Ibu Tri Susilowati menempuh pendidikan terakhir D3 bidang pariwisata, ibu Tri merupakan seorang *single parent*, ibu ini berpisah dengan suaminya pada tahun 2007 pada saat itu Reynaldi anak tunggal ibu Tri berusia 4 tahun dan hak asuh kepengurusan Reynaldi jatuh ketangan ibu Tri, ibu yang berusia 37 tahun ini merupakan ibu yang aktif dan memiliki karier yang berhasil sebagai Manajer Operasional PT. Cipaganti Citragraha, setiap pagi ibu Tri selalu berangkat kerja menggunakan mobilnya, ibu Tri memiliki usaha yang dikembangkan dirumah yang beralamat di jl. Manyar Sabrangan 145, Surabaya, usaha tersebut dikerjakan oleh kakak dan ayahnya dibidang agen penjualan minyak tanah dan agen elpiji. Ibu Tri merupakan ibu yang mampu

melihat potensi anak kemudian berusaha mengembangkan potensi tersebut hingga akhirnya menjadi prestasi untuk anaknya.

Yang akan menjadi informan peneliti adalah anak ibu Tri yang bernama Reynaldi Pramudia Firmansyah, berusia 12 tahun, saat ini menempuh pendidikan Sekolah Dasar ( SD ) kelas 6 di SDN Kertajaya II / 208 Surabaya, Reynaldi lebih akrab disapa Aldi merupakan pengguna *game online* anak yang memiliki postur tubuh tinggi dan berkulit hitam ini berulang kali mendapatkan medali emas dalam pertandingan renang serta mengumpulkan beberapa medali perunggu serta perak tingkat perenang junior.

### **4.3. Analisis Data**

#### **4.3.1.1. Deskripsi Komunikasi Orangtua dengan Anak Pengguna *Game***

##### ***Online.***

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil wawancara peneliti dengan dua informan yang terdiri dari ibu dan anak terkait dengan pertanyaan umum mengenai komunikasi orangtua dengan anak pengguna *game online* yang memiliki prestasi. Diantaranya, mengenai penerimaan (*Acceptance*) orangtua tentang pengetahuan terhadap anak yang bermain *game online*, kontroling orangtua terhadap anak pengguna aktif *game online*, dan memahami potensi dan mengembangkan potensi anak sehingga menjadi prestasi bagi anak. Begitu pula dengan anak yang nantinya meng-kroschek jawaban orangtua. Berikut adalah hasil kutipan wawancara :

#### **4.3.1.1.1. Penerimaan (*Acceptance*) orangtua tentang pengetahuan terhadap anak yang bermain *game online***

##### **1. Pengetahuan orangtua mengenai *game online*.**

Pengetahuan orangtua tentang *game online* merupakan wujud perhatian orangtua terhadap apa yang gemar dilakukan oleh anak karena anak tersebut menjadi pengguna aktif *game online*. Dari hasil wawancara mendalam yang peneliti lakukan informan mengaku mengetahui *game online* yang dimainkan oleh anaknya. Berikut adalah kutipan wawancara peneliti dengan para informan :

##### **INFORMAN I**

**Ibu Rahayuni**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 10.30)**

“Iya tau.”

##### **INFORMAN II**

**Ibu Tri Susilowati**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 18.05)**

“Kalau untuk *game online* sedikit banyak saya tau dari anak saya.”

Dari hasil kutipan wawancara diatas, kedua informan yaitu ibu Rahayuni dan ibu Tri mengetahui apa yang dimaksud *game online* sekalipun mereka tidak bisa memainkannya, kedua ibu mengetahui jika anak mereka termasuk pengguna aktif *game online*, karena anak mereka

mengkomunikasikannya secara langsung bahkan melakukannya di rumah dengan laptop.

## **2. Pengetahuan orangtua dan anak tentang dampak menjadi pengguna aktif *game online*.**

*Game online* memiliki dampak negatif yang begitu dominan, anak yang sudah terkontaminasi dengan *game online* cenderung lupa waktu, malas belajar, menarik dirinya dari kehidupan sosial dan lebih asik memainkan permainan *game online* karena memiliki sisi menarik untuk mengajak anak untuk mengulang permainan lagi dan lagi, namun bermain *game online* juga dampak positif, dampak positifnya adalah adanya pemikiran untuk bersaing dan mempertahankan kemenangan sehingga membentuk pemikiran anak untuk pantang menyerah, tapi sayangnya dampak positif sering tidak terlihat. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, dampak yang dirasakan orangtua cenderung negatif. Berikut hasil kutipan wawancara :

### **INFORMAN I**

**Ibu Rahayuni**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 10.30)**

“Banyak negatifnya.”

“Ya contohnya kan anak kalau udah konsentrasi dengan *game onlinenya* dia lupa waktu.”

“Ya ndak suka aja mbak ya. Soalnya kan diajak ngomong juga susah kalau sudah dihadapan laptop gitu diajak ngomong susah disuruh juga susah, ya..enggak enak lah mbak pokoknya.”

## INFORMAN II

**Ibu Tri Susilowati**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 18.05)**

“Kebanyakan kalau untuk anak sekolah pasti negatif, karena mereka kadang – kadang lupa diri ya. Kalau kita ngingetno baru de’e sadar bahwasanya terlalu lama untuk main *game online*.”

Dari hasil wawancara diatas, ibu mengetahui dampak yang terjadi adalah dampak negatif semata, namun anak ibu Rahayuni merasakan adanya dampak positif karena Hanif merupakan anak yang memiliki prestasi dibidang kompetisi dance yang memiliki pemikiran bersaing dan mempertahankan kemenangan.

Berikutnya adalah hasil wawancara dengan informan kedua bernama ibu Tri memiliki anak bernama Reynaldi yang juga pengguna aktif *game online*. Ibu Tri merasakan dampak yang sama seperti informan pertama, bahwa *game online* memiliki dampak negatif.

Dari hasil wawancara diatas, kedua informan memiliki kesamaan. Kedua Orangtua memahami hanya ada dampak negatif saat melakukan permainan *game online*, namun kedua anak tersebut berpikir adanya dampak positif bagi mereka, karena bagi mereka memiliki prestasi merupakan kompetisi bagaimana mereka merencanakan strategi untuk mendapatkan kemenangan dan mempertahankan kemenangan. Hal itulah yang menjadi dasar pemikiran kedua anak tersebut sehingga kedua anak menyatakan ada dampak positif dari bermain *game online*.

**3. Pemahaman orangtua mengenai intensitas bermain *game online* yang dilakukan oleh anak.**

Pemahaman Orangtua terhadap intensitas bermain game online yang dilakukan seorang anak memiliki peranan penting, jika bermain dengan intensitas waktu yang sangat lama, maka dampak negatif game online akan semakin parah. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, mengenai intensitas ternyata orangtua melakukan tarik ulur, mereka memberi kesempatan anak untuk bermain game online namun dengan ada batasan waktu. Berikut kutipan hasil wawancara :

**INFORMAN I**

**Ibu Rahayuni**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 10.30)**

“Pokoknya saya beri dia kesempatan untuk main. Tapi ndak satu hari full, hanya beberapa jam, setelah itu sudah ya sudah, kembali ke aktifitas dia sebagai pelajar.”

**INFORMAN II**

**Ibu Tri Susilowati**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 18.05)**

“Kalau untuk mengenai *game online*, pasti yang saya berikan di waktu saat luang di saat dia sedang ga laksanakan tugas yang jelas sekolah atau diluar les yang biasa dia lakukan, rutinitasnya kan selama ini kan les gitu aja sih.”

Dari wawancara diatas, orangtua memberikan waktu untuk anak bermain sekaligus memberi batasan kepada anak agar tidak terlalu bebas

dalam bermain, mengingat mereka adalah pelajar yang memiliki kewajiban utama untuk belajar.

Berikutnya adalah hasil wawancara dengan informan kedua bernama ibu Tri memiliki anak bernama Reynaldi yang juga pengguna aktif *game online*. Mengenai pemberian intensitas waktu juga dipikirkan baik-baik oleh ibu Tri, karena ibu Tri tidak selalu ada di rumah. Menurut hasil wawancara yang peneliti lakukan.

Dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, penerimaan (*acceptance*) orangtua mengenai pengetahuan game online, pengetahuan dampak menjadi pengguna aktif game online dan pemahaman intensitas anak bermain game online, dipahami dengan baik dan difungsikan dengan baik oleh orangtua serta dikomunikasikan dengan baik oleh orangtua kepada anaknya.

#### **4.3.1.1.2. Kontroling orangtua kepada anak yang merupakan pengguna *game online*.**

##### **1. Pembatasan pergaulan yang dilakukan orangtua terhadap anak agar tidak terpengaruh dampak negatif.**

Dalam hal ini orangtua memiliki peran penuh untuk melakukan pembatasan terhadap pergaulan anak, karena kondisi anak remaja Manyar Sabrangan tidak baik bagi anak yang dalam masa pubertas yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak remaja di kawasan Manyar Sabrangan memiliki moral yang buruk, mereka dekat sekali

dengan kehidupan perjudian bahkan bermain *game online* juga dibuat ajang judi. Menurut hasil wawancara yang peneliti lakukan orangtua ternyata membatasi pergaulan anak agar tidak terpengaruh dampak negatif. Berikut hasil kutipan wawancara :

### **INFORMAN I**

**Ibu Rahayuni**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 10.30)**

“Iya, jelas itu saya batasi. Tapi hanif ga punya kok temen – temen yang se.. paling main *game* di dalam rumah, kalau di luar rumah ga pernah.”

### **INFORMAN II**

**Ibu Tri Susilowati**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 18.05)**

“Pasti, itu harus kita batasi kadangkala anak sekarang itu kan ndak bisa terkontrol ya. Apalagi pengaruh bukan hanya *game online* ya, contoh aja.. kayak tontonan yang di televisi aja kadangkala kita juga membatasi.”

Dari hasil wawancara diatas, orangtua membatasi anak untuk bermain dengan teman yang membawa anak kearah negatif, dan anak pun memberikan pengertian dan pemahaman ke orangtua bahwasanya teman yang bersamanya adalah teman yan tidak mengarahkan dirinya kearah negatif. Sekalipun Hanif bermain, Hanif juga masih ingat kewajibanya sebagai seorang pelajar yaitu belajar.



Dari hasil wawancara, Reynaldi merupakan anak yang patuh terhadap orangtua, karena sekalipun ibu Tri memberikan fasilitas dan kebebasan, ibu Tri tetap mengontrol dan membatasi pergaulan anak.

## **2. Keterbukaan dan Kepercayaan orangtua terhadap kegiatan anak di luar rumah.**

Keterbukaan anak terhadap orangtua merupakan faktor utama untuk orangtua bisa mempercayai anak di luar rumah. Menurut hasil wawancara, orangtua mengajarkan keterbukaan kepada anak mereka dan memberikan kepercayaan kepada anak untuk memiliki kegiatan di luar rumah dengan tetap mengontrol keberadaan mereka *by Phone*.

Berikut kutipan wawancara :

### **INFORMAN I**

**Ibu Rahayuni**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 10.30)**

“Tau mbak, Soalnya tiap kegiatan itu dirumah semua itu mesti ada komunikasi enggak sampai terus enggak ada komunikasinya, jadi mau kemana mau ngapain selalu ada, meskipun diluar rumah jam segini waktunya pulang belum pulang dia selalu biasa sms atau telepon ngasih tau bu aku masih posisi gini gini gini . . jadi enggak sampai *lost contact* gitu ndak, jadi tau.”

“Iya, memang di rumah saya usahakan seperti itu mbak windi. Semua anak, saya sendiri, bapaknya semuanya terbuka.”

### **INFORMAN II**

**Ibu Tri Susilowati**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 18.05)**

“Kan, aldi saya sengaja saya didik di lingkungan keluarga saya sendiri ya . . saya tidak pernah didik anak saya di serahkan ke

orang lain. Ya . . . paling juga saya nanya'in ke ibu saya kakak saya adik saya bahkan ke anak itu sendiri, hari ini main apa, kadang kita juga telpon gitu. Hari ini kamu ngapain, sedang apa, kalau sudah waktunya istirahat jangan lupa istirahat itu aja sih. Komunikasinya *by phone* lah.”

Dari hasil kutipan wawancara, informan pertama mempercayai kegiatan anak diluar rumah dengan tetap mengontrolnya lewat telepon. Kebiasaan terbuka memang diterapkan dalam komunikasi keluarga, dari kebiasaan yang ada maka komunikasi dapat terjalin dengan baik antara orangtua dengan anak.

Informan kedua mendidik anak dilingkungan keluarga, jadi untuk mengontrol dimana anaknya berada ibu Tri melakukannya dengan telepon. Dari hasil kutipan wawancara diatas, anak informan kedua tetap aman karena pengawasan dilakukan oleh keluarga sendiri, dan keluarga tersebut merupakan keluarga yang kompak.

### **3. Punishment yang diberikan orangtua untuk anak yang melakukan tindakan berbohong.**

Tindakan berbohong tentu pernah dilakukan oleh seorang anak kepada orangtua, namun agar berbohong tidak menjadi suatu hal yang wajar dan keterusan, maka orangtua memberikan punishment kepada anak mereka yang melakukan tindakan tersebut. Menurut hasil wawancara yang peneliti lakukan, orangtua memberikan punishment kepada anak yang berbohong dan menjelaskan maksud punishment tersebut. Berikut kutipan wawancara :

## **INFORMAN I**

**Ibu Rahayuni**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 10.30)**

“Pernah mbak, tapi hanif bohongnya ga pernah yang terlalu parah, paling bohongnya itu kalau saya suruh pulang jam berapa jadinya pulang jam berapa, tapi kalau kemana-kemana itu selalu jujur sama saya.”

“Saya marahi mbak, kan orangtua menanyakan dimana, kemana, pulang jam berapa, sama siapa itu karena rasa khawatir tante terhadap dia makanya dia harus jujur, kalau bohong ya saya marahi mbak, supaya anak itu sadar kalau dia berbohong dan supaya ndak keterusan bohongnya. Karena tindakan berbohong itu salah, berbohong itu tidak menyelesaikan masalah malah menambah masalah.”

“Kalau secara fisik ndak mbak, kalau memang udah 1,2,3 kali, secara fisik. Tapi kalau masih 1,2 gitu cukup kita bicara soalnya cukup dari hati ke hati kita ngobrol maunya apa mungkin punya keluhan apa mungkin punya unek – unek apa, tapi kalau udah 3 kali baru tante main fisik.”

## **INFORMAN II**

**Ibu Tri Susilowati**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 18.05)**

“Pernah mbak, kayak waktu itu dia harusnya ada jadwal les tapi dia bilang libur, tapi dia bilang libur lesnya terus dia bilang main ke rumah temannya tapi malah ke teman yang satunya.”

“Saya marahi mbak, supaya tidak diulangi lagi. Itu kan perbuatan yang tidak baik, saya bilang jangan bohong mama ngajarin jujur bukan buat bohong, karena saya mengkhawatirkan kalau dia kenapa – kenapa mbak, apalagi dia anak saya satu – satunya mbak.”

“Didengerin dan dilakukan kok mbak, sekarang sudah ndak pernah bohong lagi.

Begitu juga dengan informan kedua, ibu Tri mengaku anaknya pernah berbohong dan ibu mengambil tindakan dengan memberi anak punishment sebuah teguran.

Dari kedua informan, memberikan punishment dengan memberikan pengertian dan pemahaman atas kesalahan yang dibuat anak merupakan tindakan yang sesuai supaya bohong tidak terulang kembali.

#### **4.3.1.1.3. Support orangtua dalam pencapaian prestasi anak.**

##### **1. Pemahaman orangtua mengenai potensi dan pengembangan prestasi anak.**

Kedua orangtua yang menjadi informan peneliti memahami potensi anak-anak mereka dan kedua orangtua mendukung prestasi anak, karena dengan mereka memiliki kesibukan lain, tidak hanya bermain *game online* dan mengenal kehidupan sosial maka akan membentuk pribadi mereka yang terbuka dan berani tampil didepan umum. Dengan hal tersebut waktu untuk bermain *game online* akan sedikit terlupakan, hal tersebut seperti yang terdapat dalam kutipan wawancara yang peneliti lakukan. Berikut adalah kutipan wawancara :

#### **INFORMAN I**

##### **Ibu Rahayuni**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 10.30)**

“Sebenarnya dengan *dance* tante itu ndak senerapa suka mbak windi, tapi karena ada sesuatu yang tak ambil dari *dance* itu tadi, biar hanif itu berani tampil, bisa percaya diri menghadapi orang lain, apalagi untuk yang istilahnya untuk presentasi atau apa kan

nanti orang kalau bisa itu kan punya . . harus punya keberanian. Tante ambil hikmahnya disitu, dengan dia berani tampil dengan *dance* nya suatu saat dia akan berani menghadapi massa, itu yang tak ambil mbak windi, sebenarnya ga seberapa suka kalau sama *dance*.”

## INFORMAN II

**Ibu Tri Susilowati**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 18.05)**

“Awalnya sih kita itu ngelihat potensi anak ya, ketika itu kan kita ketauan potensi anak itu eh..disaat umur 2 tahun. Eh.. waktu itu anak saya, Aldi itu senengnya main air, kan sering kan kita mandiin gitu ya, suka mandi di bak dia lebih betah di air, akhirnya saya punya inisiatif gimana sih supaya anak ini bisa lebih menguasai di air akhirnya saya punya inisiatif umur 4 tahun setengah saya masukkan di club renang, eh.. awal kali kita masuk di club renang itu kita ditanyain eh.. maksud dan tujuan saya masukkan ini apakah hanya sekedar bisa apa ingin menjadi anak ini ingin menjadi seorang atlit, saya pilih menjadi seorang atlit dan alhamdulillah dari umur 4 tahun setengan sampai umur 12 ini aldi tetep berlatih renang, dan bany.. ya enggak banyak juga sih, mungkin pemula masih kecil masih ada medali-medali yang dia simpan gitu.”

”Ketika dia meraih medali emas, dia . . Aldi waktu itu umur 10 tahun, eh . . gaya bebas ya . . 50 meter yang dapat emas, terus setelah itu ada perunggu, perak juga emas. Emas itu wktu PRAPSI (Pertandingan Seluruh Indonesia) terakhir kemarin tahun 2012 awal bulan dia meraih medali emas untuk gologan gaya bebas sama gaya bebas estafet.”

“Belum, kalau prapsi.. Oh.. maaf, kalau Nasional baru kemarin tahun ini.”

Informan pertama mengambil sisi positif dari prestasi yang didapat oleh anak, karena sebelum mengenal klub *dance* anak informan pertama merupakan sosok introvet, Hanif lebih memilih diam dan bermain dengan *gadget* daripada berkomunikasi dengan oranglain. Sejak mengenal klub *dance*, hanif memiliki perubahan. Hanif lebih berani komunikasi, berani tampil, lebih berani menghadapi massa.

Informan kedua memperhatikan potensi anaknya sejak kecil, kesenangan Reynaldi bermain air dilihat ibu Tri menjadi potensi untuk anaknya yang berguna untuk kehidupan anaknya kelak.

## **2. Support orangtua terhadap prestasi anak**

Support orangtua terhadap prestasi anak juga sangat berpengaruh guna kelangsungan prestasi anak. Dengan support penuh dari orangtua anak menjadi tambah bersemangat dalam melakukan kegiatan positif ini. Berikut hasil kutipan wawancara dengan informan pertama :

### **INFORMAN I**

**Ibu Rahayuni**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 10.30)**

“Iya, kalau bisa selalu dia tampil kalau bisa tante harus selalu ikut. Sejauh mana dia, keberhasilan dia, berprestasinya dia. Jadi tante kalau bisa, tiap kali tampil ikut, pingin lihat hasilnya gimana, kemampuan Hanif sejauh mana, sejauh apa gitu.”

### **INFORMAN II**

**Ibu Tri Susilowati**

**(Sabtu 26 Mei 2012, pukul 18.05)**

“Saya akan mensupport terus dan mendorong terus bagaimanapun, bahwasanya kita ini kan sebagai orang tua ya, bentuk kasih sayang itu anak bukan hanya di pola memberi ya.. uang jajan, makan, sekolah, tapi diluar itu kita harus memberi potensi itu bahwasanya itu bekal ilmu yang dapat untuk aldi kelak dijenjang di saat nanti aldi sudah dewasa.”

Begitu juga dengan informan kedua, ibu Tri memberikan support penuh kepada Reynaldi, renang merupakan arahan yang diberikan

orangtua kepada anak dan anak pun menyukai kegiatan yang memberinya prestasi ini, dan bagi anak saat orangtua melengkapi fasilitas renangya merupakan bentuk support dari orangtua.

Dari kedua keluarga dengan jumlah 2 informan yang terdiri dari ibu dan anak, maka kedua keluarga diatas menggunakan Pola Komunikasi *Authoritative*, pola komunikasi ini menunjukkan adanya keseimbangan antara penerimaan (*acceptance*) dengan kontroling orangtua, anak diberikan kesempatan untuk berkomunikasi secara terbuka guna menyampaikan pendapat dan apa yang mereka rasakan, punishment yang diberikan oleh orangtua kepada anak yang melakukan kesalahan juga dengan alasan yang jelas dan tanpa menggunakan kekerasan fisik. Keberhasilan Pola Komunikasi *Authoritative* yang digunakan oleh orangtua merupakan faktor yang dapat menjadikan anak berhasil untuk meraih prestasi. Sikap orangtua yang memahami potensi anak, mengarahkan potensi anak serta mengembangkan potensi anak kearah yang lebih baik inilah yang menjadikan anak memperoleh prestasi. Selain itu dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dapat diketahui orangtua mengetahui keinginan anak begitu juga sebaliknya anak juga mengetahui keinginan orangtua dalam membentuk pribadi seorang anak, hal tersebut sesuai dengan teori tribusi kausalitas, sikap orangtua dipengaruhi faktor personal dan situasional.

#### 4.4. Pembahasan

Pola Komunikasi yang digunakan adalah *Authoritative* (Cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan), (Yusuf, 2007 : 52). Dalam hal ini (*acceptance*) orangtua dan kontrolnya tinggi, bersikap responsif terhadap kebutuhan anak, mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan, memberi penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan buruk. Sedangkan anak bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (*self control*) bersikap sopan, mau bekerja sama, memiliki rasa ingin tahuya tinggi, mempunyai tujuan / arah hidup yang jelas dan berorientasi pada prestasi.

Penerimaan (*acceptance*) orangtua mengenai pemahaman apa yang digemari oleh anak dan apa yang dilakukan oleh anak membuat orangtua memahami perilaku anak didalam rumah. Mengenai kontroling perilaku terhadap anak, orangtua juga memfungsikannya dengan baik terbukti informan pertama dan kedua mengusahakan adanya komunikasi secara terbuka dan membiasakan adanya komunikasi terbuka diantara orangtua dengan anak, dengan adanya komunikasi terbuka antara orangtua dengan anak memberikan kepercayaan tersendiri kepada anak saat anak memiliki kegiatan diluar rumah.



## **Bab V**

### **Kesimpulan dan saran**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari pernyataan – pernyataan yang diutarakan oleh para informan dalam penelitian ini, yakni orangtua dengan anak dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini terbukti terjadi pola komunikasi, bahwa dalam penelitian ini terbukti terjadi pola komunikasi sebagaimana uraian berikut :

1. Pola Komunikasi yang digunakan adalah *Authoritative* (Cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan).
2. Komunikasi interpersonal yang terjalin diantara orangtua dengan anak bersifat terbuka, hal itu yang menciptakan feedback positif dalam berkomunikasi.
3. Sikap Orangtua yang memahami potensi anak kemudian mengarahkan dan mengembangkan potensi inilah merupakan faktor yang menjadikan anak tersebut memperoleh prestasi.

## 5.2. Saran

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dan dari pernyataan – pernyataan yang diperoleh dari wawancara yang peneliti lakukan. Maka peneliti memberikan saran :

1. Untuk ibu Tri selaku orangtua aldi, ada baiknya menyeimbangkan antara jadwal latihan renang Aldi dengan jadwal sekolah Aldi.
2. Dengan keberhasilan prestasi dibidang *Dance* Hip Hop Hanif dapat menjadi bekal untuk bersosialisasi ke khalayak umum tanpa rasa malu.
3. Melihat keberhasilan pola komunikasi antara orangtua dengan anak, sebaiknya dipertahankan agar anak tersebut tetap berprestasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan, 2007. **Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat)**, Jakarta : Kencana.
- Bahri, Syaiful Djamarah, 2004. **Pola Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Keluarga (Sebuah Persepektif Pendidikan Islam)**, Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- Crain, William, 2007. *Theories of Development, Concepts and Applications, Third Edition*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Devito, J.A, 2002. **Komunikasi Antar Manusia**, Jakarta : Profesional Books.
- Effendy, Onong, Uchjana, 2002. **Dinamika komunikasi**, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gordon, Thomas, 2009. **Menjadi Orangtua Efektif**, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarsa, Singgih, 2001. **Psikologi Praktis : Anak, Remaja dan Keluarga**. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, E.B, 1997. **Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan**, Jakarta, Penerbit : Erlangga.
- Irwanto, 2001. **Kepribadian, Keluarga dan Narkoba : Tinjauan Sosial Psikologi**. Jakarta Penerbit : Arcan.
- Kartono, K dan Gulc, 1994. **Peranan Keluarga Memandu Anak**. Jakarta Utara Penerbit Media Group.
- Kriyantono, Rachmat, 2006. **Teknik Praktis Riset Komunikasi**. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Liliweri, Alo, 1996. **Komunikasi Antar Pribadi**. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- M. Noor, Rohinah, 2009. **Orangtua Bijaksana, Anak Bahagia**. Jakarta : Katahati.
- Moleong, Lexy J, 2002. **Metodologi Penelitian Kualitatif**, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mulandar, Surya, 1996. **Dehumanisasi Anak Marginal : Berbagai Pengalaman Pemberdayaan**, Bandung : Akatiga.

Rakhmat, Jalaluddin, 2002. **Psikologi Komunikasi**, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Santrock, J,W, 2003. **Adolscence Perkembangan Remaja, Edisi ke enam**. Jakarta : Erlangga.

Soejanto, Agoes, 2005. **Psikologi Komunikasi**, Bandung. Penerbit : PT Remaja Rosdakarya.

Yusuf, Syamsu L.N, 2000. **Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja**, Bandung : Remaja Rosdakarya.

Non Buku :

[http : // cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/](http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/)

[http : // wikipedia.com/definisigame](http://wikipedia.com/definisigame)

[http : // nupho.wordpress.com/2008/12/09/positif-dan-negatif-dari-game-online/](http://nupho.wordpress.com/2008/12/09/positif-dan-negatif-dari-game-online/)

## Pedoman Wawancara Dengan Orangtua

### **I. Informasi Diri :**

1. Nama :
2. Usia :
3. Alamat :
4. Pendidikan Terakhir :
5. Pekerjaan :

### **II. Wawancara (Depth Interview) Dengan Orangtua:**

1. Apakah anda mengerti *game online*.
2. Menurut anda bermain *game online* memberikan dampak negatif atau positif bagi anak anda.
3. Jarak rumah anda dengan *game online* tidak jauh, bagaimana anda mengontrol perilaku anak anda sehingga anak anda tidak bermain *game online* dan terpengaruh teman – teman sebayanya.
4. Apakah anda pernah membatasi pergaulan anak, misal seperti melarang anak bergaul dengan teman yang bermain *game online*.
5. Apakah anda mengetahui setiap kegiatan anak di luar rumah.
6. Apabila anak anda melakukan kesalahan, apakah anda pernah menghukum anak secara fisik.

7. Apakah anda memiliki peraturan – peraturan yang anda terapkan dalam mendidik anak.
8. Anak anda merupakan anak yang memiliki prestasi, benarkah.
9. Prestasi apakah yang didapat oleh anak anda.
10. Apakah anda mendukung prestasi anak.
11. Bagaimana anda memaksimalkan potensi anak sehingga anak anda memiliki prestasi tanpa terpengaruh oleh teman sebayanya untuk bermain *game online*.
12. Dengan anda memaksimalkan potensi anak, apa yang anda harapkan dari seorang anak.
13. Apakah anda memiliki waktu dengan anak untuk membicarakan maksud dan tujuan anda mendidik anak seperti ini.
14. Apakah anda sering memiliki waktu khusus berkumpul atau meluangkan waktu bersama keluarga.

## Pedoman Wawancara Dengan Remaja

### **I. Informasi Diri :**

1. Nama :
2. Usia :
3. Alamat :
4. Pendidikan :

### **II. Wawancara (Depth Interview) Remaja :**

1. Anda mengerti dan mengenal game online.
2. Menurut anda bermain game online memberikan dampak negatif atau positif bagi anda.
3. Jarak rumah anda dengan game online tidak jauh, bagaimana orangtua mengontrol perilaku anda sehingga anda tidak bermain game online dan terpengaruh oleh ajakan teman – teman.
4. Apakah pergaulan anda pernah dibatasi orangtua, misal seperti melarang anda bergaul dengan teman yang bermain game online.
5. Apakah orangtua anda mengetahui kegiatan anda diluar rumah.
6. Apakah orangtua anda pernah menghukum anda secara fisik.
7. Dengan peraturan-peraturan yang diterapkan oleh orangtua dalam mendidik anda, apakah anda pernah memberontak.
8. Anda memiliki prestasi apakah itu benar.
9. Prestasi apakah yang anda dapatkan.

10. Apakah orangtua anda mendukung prestasi anda.
11. Anda memiliki potensi sehingga anda mampu meraih prestasi, apakah anda dituntut orangtua untuk memaksimalkan potensi anda atau anda memang melakukannya dengan senang hati.
12. Dengan potensi yang besar dan dukungan orangtua, apa harapan anda untuk orangtua.
13. Apakah anda dan orangtua memiliki waktu bersama, misal untuk membicarakan maksud dan tujuan orangtua mendidik anda seperti ini.
14. Apakah orangtua anda sering memiliki waktu khusus berkumpul atau meluangkan waktu bersama keluarga, apa saja yang dikomunikasikan.