

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Review penelitian sejenis merupakan salah satu acuan dan perbandingan peneliti dalam melakukan penelitian. Sebelum melakukan penelitian mengenai polakomunikasi orang tua dan anak dalam mengatasi kecanduan game online, peneliti membandingkan dengan penelitian sebelumnya yang sejenis atau terkait dengan penelitian yang ini. Berikut merupakan beberapa penelitian sejenis dan terkait yang dijadikan perbandingan antaranya:

1. Penelitian dilakukan oleh Syifa Nugraha, Mahasiswa Univeritas Pasundan tahun 2022, Dengan judul “Perilaku Interpersonal Pengguna *Game Online Free Fire* Pada Siswa Di SD Negri Perintis Kabupaten Bogor”. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori Atribusi. Penelitian ini menyimpulkan faktor eksternal perilaku siswa pengguna *game online free fire* mayoritas disebabkan oleh temen-temennya dengan adanya interaksi maka salah satu siswa mengajak untuk memainkan game online tersebut. Selain itu *game online free fire* ini mudah dimainkan, banyaknya even, karakter yang menarik dan fitur yang canggih. Selain faktor eksternal ada faktor internal perilaku siswa mayoritas dirinya menggunakan *game online free fire* termotivasi untuk menghasilkan uang dengan cara berbeda seperti menjadi *youtuber*, *gaming*, mengikuti turnamen, menjual akun dan menjadi *pro player*.

2. Penelitian dilakukan oleh Delvikarani, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang tahun 2019, Dengan judul “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu *Game Online Mobile Legends* Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin”. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori Relational Dialectics. Penelitian ini menyimpulkan didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anaknya yang pecandu game online tersebut selalu terjadi kontradiksi didalamnya karena keinginan-keinginan yang berbeda antara orang tua dengan anak. Adapun faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu dan kultur (budaya) untuk melakukan komunikasi Interpersonal. Sedangkan faktor pendukungnya adalah konsep diri dan hubungan interpersonal untuk melakukan komunikasi interpersonal.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Wulan Octa Chastopal, Mahasiswa Universitas Pasundan tahun 2022, Dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Ketergantungan Gadget”. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori Fenomologi. Penelitian ini menyimpulkan pola komunikasi orang tua yang digunakan yaitu *authoritative*, yang dimana dipenelitian ini orang tua dan anak mampu berkomunikasi satu sama lain. Dan orang tua memberi kebebasan kepada anak tetapi tetap kendali ada pada orang tua

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

Nama dan Judul	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
<p>Syifa Nugraha “Perilaku Interpersonal Pengguna <i>Game Online Free Fire</i> Pada Siswa Di SD Negeri Perintis Kabupaten Bogor”</p>	<p>Teori Atribusi</p>	<p>Deskriptif Kualitatif</p>	<p>faktor eksternal perilaku siswa pengguna <i>game online free fire</i> mayoritas disebabkan oleh teman-temannya dengan adanya interaksi maka salah satu siswa mengajak untuk memainkan game online tersebut. Selain itu <i>game online free fire</i> ini mudah dimainkan, banyaknya even, karakter yang menarik dan fitur yang canggih. Selain faktor eksternal ada faktor internal perilaku siswa mayoritas dirinya menggunakan <i>game online free fire</i> termotivasi untuk menghasilkan uang dengan cara berbeda seperti menjadi <i>youtuber</i>, <i>gaming</i>, mengikuti turnamen, menjual akun dan menjadi <i>pro player</i>.</p>	<p>Kesamaan dari penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode kualitatif dan teori atribusi</p>	<p>Perbedaannya dari penelitian ini dari Subjek dan objek</p>

<p>Delvikarani “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu <i>Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar</i></p>	<p>Teori Relational Dialectics</p>	<p>Deskriptif Kualitatif</p>	<p>Didalam sebuah hubungan antara orang tua dengan anaknya yang pecandu game online tersebut selalu terjadi kontradiksi didalamnya karena keinginan-keinginan yang berbeda antara orang tua dengan anak. Adapun faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu dan kultur (budaya) untuk melakukan komunikasi Interpersonal. Sedangkan faktor pendukungnya adalah konsep diri dan hubungan interpersonal untuk melakukan komunikasi interpersonal.</p>	<p>Kesamaan dari penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode kualitatif</p>	<p>Perbedaan dari penelitian ini subjek, objek dan teori yaitu menggunakan teori Relational Dialectics</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin					
Wulan Octa Chastopal “Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Ketergantungan Gadget”	Teori Fenomologi	Deskriptif Kualitatif	Pola komunikasi orang tua yang digunakan yaitu <i>authoritative</i> , yang dimana di penelitian ini orang tua dan anak mampu berkomunikasi satu sama lain. Dan orang tua memberi kebebasan kepada anak tetapi tetap kendali ada pada orang tua.	kesamaandari penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode kualitatif	Perbedaan teori dan subjek, objek pada penelitian

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Istilah Komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communication*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna. Kesamaan makna ini berarti bahwa komunikator dan yang dikomunikasikan memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang dikomunikasikan atau didiskusikan. Media dan media memiliki kualitas komunikatif. Meskipun sosialisasi tercapai ketika kedua belah pihak memiliki kualitas komunikatif, hal itu tercapai ketika kedua belah pihak memiliki empati.

Menurut Onong Uchjana Effendy komunikasi adalah proses penyampaian pesan dalam bentuk lambang yang memiliki makna sebagai panduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, imbauan dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku.

Komunikasi merupakan suatu proses pembagian makna atau ide-ide di antara dua orang atau lebih dan mereka mendapatkan saling pengertian tentang pesan yang disampaikan. Tanpa ada kesamaan pengertian di antara peserta komunikasi maka tidak ada sebuah tindakan. Pesan komunikasi dapat disampaikan melalui lambang atau simbol verbal maupun non-verbal. Menurut Porter dan Samovar sebuah perilaku (baik verbal atau nonverbal) dapat dikatakan sebagai pesan apabila mempengaruhi dua syarat yaitu ; Pertama, perilaku harus

diobservasi oleh seseorang, Kedua, perilaku harus mengandung makna. Dengan demikian inti dari sebuah proses komunikasi adalah adanya pembagian makna diantara peserta komunikasi. Pengertian komunikasi juga ada yang mengesampingkan efek berupa dapat diterima atau tidaknya pesan yang telah disampaikan.

2.2.2 Ruang Lingkup Ilmu Komunikasi

Mempelajari komunikasi sebenarnya tidak memerlukan batasan apapun, tetapi ruang lingkup studi komunikasi digarap untuk mencapai konsensus tentang topik atau bidang studi yang perlu dipelajari sebagai dasar untuk mempelajari komunikasi lebih lanjut atau secara mendalam.

Ruang lingkup ilmu komunikasi diklasifikasi berdasarkan bentuk/ konteks/ model/ model yang terbagi sebagai berikut :

1. Bentuk Komunikasi

Intrapersonal communications merupakan komunikasi yang terjadi didalam diri sendiri atau komunikasi satu orang saja. Sedangkan *interpersonal communication* merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih yang biasanya tidak diatur secara formal.

2. Group Communication

Small Group Communication dan *Large Group Communication*. *Small Group Communication* terdiri dari *Lecture, Panel Discussion, symposium, semina, Brainstroming*, dan sebagainya.

3. Mass Communication

Press, Televisi, Radio, Film dan Internet.

4. Sifat Komunikasi Verbal

- *Oral Communication* merupakan komunikasi yang diungkapkan secara lisan seperti bertanya, menjawab, berpendapat dan menyampaikan laporan secara lisan.
- *Written Communication* merupakan mengendalikan pada tata bahasa, tanda baca, serta pemilihan kata saat menyampaikan informasi kepada orang lain.

5. Non-Verbal

- Gestural merupakan salah satu komunikasi yang masuk ke dalam komunikasi kinestetik, atau komunikasi yang meliputi seperti gerakan tangan dan gerakan tubuh.
- Pictorial merupakan penyampaian pesan dengan informasi, ide, dan pemikiran melalui gambar seperti foto atau grafis.

6. Teknik Komunikasi

- Journalism merupakan kegiatan menghimpun berita, mencari fakta, dan melaporkan peristiwa. Pengertian jurnalisme dalam konsep media, berasal dari perkataan journal, artinya catatan harian mengenai kejadian sehari-hari, atau bisa juga berarti surat kabar.
- Public Relations merupakan suatu proses interaksi antara organisasi dengan masyarakat dalam menciptakan suatu opini public, memberi partisipasi publik. Dan public relations memiliki tujuan yaitu untuk saling

menguntungkan, menanamkan keinginan yang baik, sehingga muncul citra yang baik.

- Advertising merupakan bentuk pesan promosi barang, jasa, produk jadi dan ide yang akan disampaikan melalui media dengan biaya sponsor dan ditunjukkan kepada sebagian besar masyarakat.

7. Metode Komunikasi

- *Informative Communication* merupakan suatu pesan yang disampaikan kepada seseorang atau sejumlah orang tentang hal-hal baru yang diketahui. Teknik berdampak kognitif pasalnya komunikasi hanya mengetahui saja.
- *Persuasive Communication* merupakan proses komunikasi yang bertujuan untuk mengetahui sikap, pendapat dan perilaku seseorang baik secara verbal maupun non verbal. Secara umum tujuan komunikasi persuasive adalah suatu perubahan sikap.
- *Coersive / Instructive Communication* merupakan komunikasi ini terdapat unsur paksaan atau anacaman, sehingga orang melakukan instruktif terkadang di butuhkan pada proses komunikasi.

8. Fungsi Komunikasi

- Mass Information merupakan memberi dan menerima informasi kepada khalayak. Yang dilakukan oleh setiap orang dengan pengetahuan yang di miliki, tanpa berkomunikasi, maka informasi tidak bisa disampaikan dan diterima.

- Mass Education merupakan kesempatan yang diberikan masyarakat luas dengan tujuan untuk membantu masyarakat sehingga warganya memiliki kecakapan membaca, menulis, berhitung dan pengetahuan umum yang diperlukan dalam upaya menyesuaikan terhadap lingkungan.
- Mass Persuasion merupakan memengaruhi hal tersebut bisa dilakukan oleh setiap orang atau Lembaga maupun insitusi yang memberikan dukungan kepada orang yang melalui iklan dengan cara memengaruhi orang bisnis yang ingin menawarkan produk yang dijual.

9. Tujuan Komunikasi

- Social Change / Social Partisipation merupakan perubahan sosial dan partisipasi sosial yang memberikan berbagai informasi pada masyarakat tujuan akhirnya supaya masyarakat mau mendukung dan ikut serta terhadap tujuan informasi yang di samapaikan.
- Attitude Change merupakan predisposisi yang dipelajari untuk mengevaluasi atau beraksi secara konsisten dalam cara tertentu, positif atau negatif, untuk orang tertentu, tempat, konsep, atau sesuatu.
- Opinion Change merupakan untuk mengubah opini, pendapat, pandangan. Tujuan akhirnya supaya masyarakat mau berubah pendapat dan persepsinya terhadap tujuan informasi yang disamapaikan.
- Behaviour Chang merupakan berusaha menyentuh tingkatan lebih dalam dari pikiran dan emosi manusia, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memotivasi mereka untuk melakukan perilaku tertentu dalam sehari-hari.

10. Model Komunikasi Massa

- *One Step Flow Communication* merupakan menggambarkan proses komunikasi dari media massa kepada khalayak atau audiensnya secara langsung tanpa melalui orang lain.
- *Two Step Flow Communication* merupakan informasi dan opini dipindahkan dari media massa ke khalayak melalui perantara media, pemimpin, khalayak.
- *Multi Step Flow Communication* merupakan perpaduan antara model komunikasi satu tahap (one step flow) dengan model dua tahap (two step flow). Dalam model komunikasi satu tahap, pesan disampaikan secara langsung oleh media kepada khalayak. Tiap individu memiliki pengaruh yang berbeda terhadap pesan. Sementara dalam model komunikasi dua tahap, pesan disampaikan melalui perantara opinion leader atau pemuka pendapat.

11. Bidang Komunikasi

- *Social Communication* merupakan Komunikasi sosial ialah suatu proses interaksi dimana seseorang atau lembaga menyampaikan amanat kepada pihak lain supaya pihak lain dapat menangkap maksud yang dikehendaki penyampai.
- *Management / Organizational Communication* merupakan proses pengelolaan/pengarahan melalui komunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik untuk menyampaikan pesan guna mencapai tujuan bisnis. Manajemen komunikasi penting untuk menciptakan suasana kerja yang

menyenangkan dan menyenangkan bagi karyawan.

- *Bussines Communication* merupakan Purwanto menjelaskan pengertian komunikasi bisnis adalah komunikasi yang digunakan dalam dunia bisnis, baik verbal ataupun nonverbal guna mencapai tujuan tertentu. Katz mengutarakan pengertian komunikasi bisnis adalah pertukaran ide, pesan, dan konsep untuk mencapai tujuan komersil.
- *Political Communication* merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan pesan-pesan politik dan aktor-aktor politik, atau berkaitan dengan kekuasaan, pemerintahan, dan aktivitas politik dalam sistem politik.
- *Cultural Communication* merupakan proses komunikasi yang terjadi antara orang-orang yang memiliki kebudayaan berbeda-beda, baik beda ras, etnik, sosial ekonomi, atau gabungan dari semua perbedaan. Komunikasi antar budaya terus berkembang, apalagi disaat manusia bisa bebas berkomunikasi karena adanya perkembangan teknologi.
- *Traditional Communication* merupakan pesan yang di sampaikan oleh komunikator kepada komunikan,dengan melibatkan alat tradisional. Cara komunikasi ini dahulu memang sudah menjadi tradisi pada saat membuat pengumuman.
- *Informational Communication* merupakan terjadi di antara karyawan dalam suatu organisasi yang dapat berinteraksi secara bebas satu sama lain terlepas dari kewenangan dan fungsi jabatan mereka.
- *Development Communication* merupakan pembangunan telah banyak dibicarakan para ahli, pada umumnya mereka sepakat bahwa komunikasi

mempunyai andil penting dalam pembangunan. Sitompul (2002) menyatakan bahwa, secara sederhana bahwa pembangunan adalah perubahan menuju suatu sistem sosial dan ekonomi yang diputuskan sebagai kehendak dari suatu bangsa. Pada bagian lain Rogers menyatakan bahwa komunikasi merupakan dasar dari perubahan sosial. Sitompul (2002) mengatakan bahwa pembangunan merupakan sebuah proses, yang penekanannya pada keselarasan antara aspek kemajuan lahiriah dan kepuasan.

- *Environment Communication* merupakan upaya meningkatkan peran ilmu komunikasi dalam melestarikan lingkungan. Intinya adalah menyadarkan khalayak untuk menjaga lingkungan melalui berbagai saluran komunikasi.

12. Sistem Komunikasi

- *Social Responsibility System* merupakan kegiatan perusahaan yang memiliki tanggung jawab secara sosial kepada masyarakat sekitar dan masyarakat secara luas hingga pemangku kepentingan.
- *Authority System* Merupakan Pesan dalam sistem jaringan tidak bisa dimodifikasi atau diubah oleh pihak yang tidak mendapat aksesnya.

2.2.3 Tujuan dan Fungsi Komunikasi

Komunikasi memiliki tujuan, berikut tujuan komunikasi menurut Prof. Drs Onong Uchjana Effendi, M.A. yaitu diantaranya sebagai berikut :

1. Perubahan sikap (*to change to attitude*)

Setiap pesan baik itu berbentuk berita dan informasi yang disampaikan secara luas baik secara antar personal dapat merubah sikap sesamanya secara bertahap.

2. Perubahan opini / pendapat / pandangan (*to change the opinion*)

Memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan akhirnya supaya masyarakat mau merubah pendapat dan persepsinya terhadap tujuan informasi yang disampaikan.

3. Perubahan perilaku (*to change the behavior*)

Pada tahap perubahan perilaku komunikasi berperan secara sistematis sehingga masuk ke dalam perilaku seseorang.

4. Perubahan sosial (*to change the society*)

Memberikan berbagai informasi pada masyarakat yang tujuan akhirnya supaya masyarakat mau mendukung dan ikut serta terhadap tujuan informasi yang disampaikan.

Komunikasi memiliki dampak yang signifikan terhadap penerima pesan atau Informasi. Pesan ditransmisikan dari media ke media dapat mengubah sikap, pendapat atau pandangan, perilaku bahkan dapat mengubah masyarakat dengan informasi yang diberikan oleh pembawa pesan atau komunikator.

Komunikasi memiliki fungsi diantaranya sebagai berikut:

1. Menginformasikan (*to inform*)

Fungsi komunikasi yaitu sebagai sarana untuk memberikan informasi memberitahukan mengenai peristiwa yang terjadi, ide, atau pemikiran dan tingkahlaku orang lain serta segala sesuatu yang akan disampaikan.

2. Mendidik (*to educate*)

Fungsi komunikasi sebagai sarana pendidikan melalui komunikasi manusia dapat menyampaikan ide-ide dan pikirannya kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan. Seperti kegiatan belajar mengajar terdapat interaksi komunikasi yang digunakan untuk saling mengerti.

3. Menghibur (*to entertain*)

Fungsi komunikasi sebagai bentuk hiburan, dapat menyampaikan hiburan atau menghibur orang lain. Pada masa sekarang ini banyak penyajian informasi melaluisarana hiburan, fungsi menghibur ini dapat memberikan kesenangan dan mencegahjenuhnya penerima informasi.

4. Mempengaruhi (*to influence*)

Fungsi komunikasi sebagai alat untuk mempengaruhi mengubah tingkah lakukomunikasikan sesuai denganyang diharapkan.

2.2.4 Proses Komunikasi

Menurut buku Komunikasi Teori dan Praktek dikutip oleh Prof. Onong Uchjana Effendy, M.A. Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap yaitu:

1. Proses Komunikasi secara Primer

Proses komunikasi Primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan simbol sebagai alat komunikasi. Simbol, sebagai media utama dalam proses komunikasi, adalah bahasa, gerak tubuh, tanda, gambar, warna, dan lain-lain, yang mampu menerjemahkan atau mengertikan pikiran dan atau perasaan komunikator secara langsung kepada komunikator.

2. Proses Komunikasi secara Sekunder

Proses sekunder adalah proses dimana seseorang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan menggunakan alat atau media sebagai media kedua setelah menggunakan simbol sebagai media pertama. Komunikator menggunakan media yang berbeda untuk memulai komunikasinya karena komunikator sasaran berada di lokasi yang relative jauh dan dalam jumlah besarseperti surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan lain-lain merupakan sarana komunikasi lain yang umum digunakan.

(Dr.DRS.YANUAR IKBAR, 2012)

2.2.5 Unsur-Unsur Komunikasi

Ilmu komunikasi memuat unsur-unsur yang sangat penting dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Sumber

Sumber merupakan dasar yang dapat digunakan dalam menguatkan dan menyampaikan pesan atau gagasan. Sumber berupa lembaga, dokumen, orang, buku atau sejenisnya.

2. Komunikator

Komunikator dalam sebuah komunikasi yaitu setiap orang ataupun kelompok yang bisa saling menyampaikan pesan atau informasi komunikasi. Hal tersebut menjadi sebuah proses ketika peran komunikator berperan sebagai komunikator atau sebaliknya.

3. Pesan

Pesan merupakan informasi atau segala isi yang disampaikan oleh seorang komunikator. Secara aktual pesan-pesan itu memiliki tema atau makna dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menakar perilaku atau sikap dengan seorang komunikator dan pesan dapat mengubah topik dari berbagai sudut mengarahkan kepada maksud dari komunikasi yang dilakukan.

4. Saluran atau *Channel*

Saluran atau *Channel* adalah sebuah saluran atau media yang menyampaikan sebuah pesan.

5. Efek (*effect*)

Efek merupakan sebuah hasil akhir dari sebuah komunikasi, perilaku maupun sikap seseorang yang sudah atau tidak selaras dengan yang diharapkan yaitu contoh dari apa yang disebut efek. Keberhasilan komunikasi dapat dikatakan berhasil apabila perilaku maupun sikap sudah sesuai dengan yang diharapkan begitupun sebaliknya.

2.2.6 Jenis-jenis komunikasi

Jenis-jenis komunikasi yang diuraikan oleh (Chastopal, 2022) sebagai berikut:

1. Komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal menurut (Muhammad, 2005:158-159) dalam penelitian (Putri, 2020) memiliki definisi yaitu merupakan suatu cara dalam berbagi informasi antara dua orang dengan spontan dan memiliki *feedback*. Sedangkan menurut (Chastopal, 2022) komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan secara langsung baik melalui *face to face* atau berlangsung secara dua arah dengan menggunakan media seperti *gadget* atau telepon. Komunikasi interpersonal ini memiliki pedoman yang begitu kuat dalam suatu komunikasi yang sedang berlangsung atau bertatap muka dengan tujuan mendapatkan timbal balik atau *feedback*.

Terdapat ciri-ciri komunikasi interpersonal dalam (Putri, 2020) menurut (Egna Rogers 2002;1) yaitu:

1. Amanat atau pesan memiliki 2 sudut.
2. Kerangka komunikasi memiliki 2 sudut.
3. Tingkat respon atau peringkat feedbacknya tinggi.
4. Kemampuan dalam mengatasi selektivitas harus tinggi.
5. Kecepatan jangkauan kepada public lebih lambat.
6. Efek yang ditimbulkan yaitu adanya perubahan sikap.

Kemudian menurut Richard L Weaver memberikan karakteristik dalam komunikasi interpersonal yaitu:

1. Melibatkan paling sedikit dua orang
2. Adanya umpan balik atau feedback
3. Tidak harus tatap muka
4. Tidak harus bertujuan
5. Menghasilkan beberapa pengaruh atau effect
6. Tidak harus melibatkan atau menggunakan kata-kata
7. Dipengaruhi oleh konteks.

Fungsi dari Komunikasi Interpersonal yaitu sebagai berikut:

Komunikasi memiliki utama yakni dapat mengendalikan lingkungan sehinggadapat menghasilkan imbalan-imbalan tertentu yaitu berbentuk ekonomi, fisik ataupun sosial. Selain itu didalam komunikasi menurut Prof. Drs. Onong

Uchjana Effendi, M.A dalam (Chastopal, 2022) menyatakan bahwa komunikasi memiliki fungsi diantaranya untuk menginformasikan, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi.

1. Komunikasi intrapribadi

Komunikasi intrapribadi merupakan komunikasi yang dilakukan dengan diri sendiri secara disadari atau tidak disadari dalam suatu proses komunikasi. Proses komunikasi ini terjadi dengan diri sendiri terhadap suatu objek yang sedang diamati dalam pikiran seperti memikirkan berupa bentuk benda, kejadian alam, pengalaman, fakta yang mengandung arti baik terjadi di dalam atau diluar diri seseorang.

2. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang berlangsung menggunakan kata-kata tertulis dan lisan. Pada dasarnya, komunikasi sering digunakan dalam hubungan antar manusia. Kata-kata memungkinkan kita untuk mengungkapkan semua perasaan, emosi, ide, pikiran. Segala maksud dan tujuan yang ingin kita sampaikan dalam bentuk fakta, data dan informasi juga dapat menjelaskannya dengan baik, kita juga dapat bertukar pikiran dan perasaan, berdebat atau berkelahi, berharap mendapat reaksi lawan bicara tentang tujuan dan sasaran komunikasi yang dinyatakan tersampaikan.

Hal ini dapat dilihat dari komunikasi di antara anak dan orang tua merupakan interaksi yang cenderung berusaha mempengaruhi agar terlibat

pikiran dan emosi untuk memperharikan apa yang akan disampaikan orang tua kepada anak atau begitupun sebaliknya.

3. Komunikasi nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi dari setiap informasi atau emosi yang dikomunikasikan tanpa melakukan kata-kata atau non linguistik. Komunikasi nonverbal merupakan komunikasi terpenting karena yang biasa dilakukan memiliki makna sangat penting dibanding yang dilakukan. Terdapat beberapa bentuk komunikasi nonverbal yaitu terdiri atas wajah menyangkut area sentuhan, mata, tubuh, waktu, ruang, pakaian, daya tarik fisik maupun lingkungan. (Kusumawati, 2016).

Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan orang tua ketika memnyuruh anaknya untuk tidak berisik, biasanya meletakan jari telunjuknya di bibir dan kemudian si anak akan memahami apa yang dimaksud oleh orangtuanya. Kebiasaan itu bisa mempengaruhi dan akan ditiru oleh anak.

Terdapat karakteristik komunikasi nonverbal sebagai berikut:

1. Komunikasi nonverbal memiliki sifat berkesinambungan
2. Komunikasi nonverbal kaya dalam makna.
3. Komunikasi nonverbal dapat membingungkan.
4. Komunikasi nonverbal menyampaikan emosi.
5. Komunikasi nonverbal dapat dikendalikan oleh peraturan serta norma- norma mengenai ketaatan.
6. Komunikasi nonverbal terikat pada Budaya.

2.2.7 Pola Komunikasi

Pola merupakan suatu hal yang digunakan untuk menunjukkan suatu objek dalam menemukan suatu proses yang digunakan untuk menemukan unsur-unsur yang menjadi pendukung.

Pola komunikasi merupakan suatu model ataupun bentuk dari proses-proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam menyampaikan pesan yang disampaikan mudah dipahami (Putri, 2020). Pola komunikasi ini dapat dijadikan cara ataupun model dari sebuah proses komunikasi yang dilakukan melalui proses dalam memperoleh pesan, dimana terdapat dua hal yang berkaitan yaitu suatu rencana atau gambaran dari beberapa cara disetiap kegiatan dari adanya komponen untuk melahirkan sebuah elemen penting dalam sebuah proses dari terjadinya suatu ikatan anantara manusia atau antara organisasi. Dalam penelitian ini pola komunikasi yang dikategorikan dengan pola komunikasi primer karena termasuk kedalam pola yang paling efektif untuk dilakukan. Pola ini sebagai sebuah cara dalam menyampaikan amanat dari komunikator untuk seorang komunikan dalam memanfaatkan lambang yang menjadi kanal. Pola komunikasi primer ini dibagi menjadi 2 simbol berupa komunikasi verbal yaitu komunikasi yang dilakukan secara lisan ataupun tulisan, serta komunikasi nonverbal yaitu komunikasi yang dilakukan oleh beberapa bagian tubuh dan ituilustrasi.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pola komunikasi merupakan suatu model ataupun bentuk dari proses-proses komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam menyampaikan pesan yang disampaikan mudah dipahami. Dalam penelitian ini pola komunikasi yang dikategorikan dengan pola komunikasi primer karena termasuk kedalam pola yang paling efektif untuk dilakukan.

2.2.8 Jenis-jenis pola komunikasi

Pola komunikasi terbagi menjadi 4 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Pola komunikasi primer

Pola komunikasi primer merupakan pola komunikasi yang menyampaikan ide kepada seseorang atau komunikan sebagai penerima pesan dengan menggunakan media yang disebut symbol dalam menyampaikan pesan.

2. Pola komunikasi sekunder

Pola komunikasi sekunder merupakan pola komunikasi yang menyampaikan pesan oleh komunikan menggunakan alat atau media dan sarana sebagai media kedua setelah menggunakan symbol pada media utama. Media ini digunakan pemberi pesan agar sasaran komunikasi jumlahnya banyak dan jauh tempatnya.

3. Pola komunikasi linier

Pola komunikasi merupakan pola komunikasi yang mengandung makna lurus ataudari satu titik ke titik lainnya secara terarah. Maka dalam proses komunikasi ini biasanya terjadi secara tata muka,

ataupun melalui media. Pesan yang tersampaikan semakin terbilang efektif dalam proses komunikasi ini dengan dukungan teknologi yang digunakan.

4. Pola komunikasi Sirkuler

Pola komunikasi sirkuler merupakan pola komunikasi untuk menggambarkan komunikasi yang dinamis dimana pesan yang disampaikan melalui proses encoding dan decoding yang saling mempengaruhi satu sama lain. Proses encoding ini merupakan proses transilasi yang dilakukan oleh sumber atas sebuah pesan dan proses decoding adalah transilasi yang dilakukan oleh penerima terhadap pesan yang berasal dari sumber.

2.2.9 Game online

Game online adalah sarana elektronik yang memberikan warna, aksi, dan suara dengan aturan permainan dan level dalam permainan, yang memiliki karakteristik adiktif dan menghibur. Dari segi operasional, game ini merupakan *game* dengan *gameplay* yang luar biasa, karena teknologi grafisnya dan berbagai efek yang sangat baik. Secara etimologi, *game online* muncul dari kata *game* dan juga *online*. *Game* adalah fondasi dari sebuah permainan, dan *daring* atau *online* adalah penggunaan langsung teknologi internet (Putri, 2020). Dari definisi tersebut dapat kita simpulkan bahwa pengertian dari game online sendiri mengacu pada jenis permainan yang dapat kita akses dengan menggunakan internet. Selain itu di dalam

game ini juga terdapat grafis yang memukau berupa peralatan game yang dapat memindahkan barang sesuai keinginan penggunanya. Permainan tidak hanya berupa permainan yang hanya dapat dilihat, pengguna dapat berpartisipasi dengan memindahkan gambar secara bersamaan dengan pengguna lainnya.

Kemudian *game online* pada anak dapat menimbulkan dampak atau pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positifnya adalah anak menjadi melek terhadap teknologi khususnya penggunaan gadget bahwa anak dapat memahami berbagai aplikasi-aplikasi seperti Google Classroom, WhatsApp, Tiktok dan beberapa *game online* diantaranya Mobile Legend, PUBG Mobile dan Freefire. Selain itu, anak memiliki pemahaman dan kosa kata baru dalam Bahasa Inggris yang ada pada game. Adapun pengaruh negatif dari *game online* adalah anak menjadi kecanduan *game online*. Seringnya anak bermain *game online* berpengaruh juga terhadap kesehatan mata anak, pengaruh juga terhadap perkembangan emosi dan sosial anak.

Dampak bermain game online Menurut (Mustika Transmawati & Widya Sartika, 2019) permainan *game online* tidak hanya berdampak negatif saja tetapi ada dampak positif dalam bermain game online. Berikut dampak positif dan dampak negatif dalam bermain *game online* yaitu :

Dampak positif :

1. Meningkatkan konsentrasi, dalam permainan *game online*, kita harus berkonsentrasi untuk memenangkan permainan. Pengaruh juga dapat dilihat dengan meningkatkan fokus dalam hal lain.
2. Mengembangkan daya pikir dan penalaran, dalam permainan *game online* diperlukan untuk memecahkan suatu masalah dan menganalisis situasi. Anak-anak juga harus mengambil keputusan dengan sangat cepat.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dalam permainan *game online* yang menggunakan bahasa Inggris secara keseluruhan, kita akan terbiasa berbicara bahasa Inggris secara tidak langsung, yang dapat berdampak baik pada hal lain.
4. Menghibur, pada dasarnya permainan *game online* untuk selingan saat sedang stress dan game online juga dibuat sebagai media *refreshing*.

Dampak negatif :

1. Kecanduan bermain *game online* secara berlebihan, ketika seseorang kecanduan bermain game online akan banyak menyita waktu, hal ini dituntut untuk bermain game agar tidak tertinggal menjalankan sebuah misi

2. Sulit konsentrasi saat belajar, pada saat seorang siswa mengikuti pembelajaran akan terganggu. Hal ini disebabkan terlalu sering seseorang bermain game.
3. Menurunnya motivasi belajar, saat kecanduan *game online* seorang pelajar menjadi malas untuk menjejakan tugas disekolah. Hal ini disebabkanterlalu sering seseorang bermain *game*.
4. Kurangnya sosialisasi, seseorang pada saat bermain *game* kurang sosialisasidengan lingkungan sekitar karena terlalu asik pada *game online* tersebut. (Hermawan & Abdul Kudus, 2021)

2.2.11 Anak

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KKBI), anak adalah keturunan kedua. Dalam UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, dikatakan bahwa anak adalah amanah dan karunia tuhan yang maha esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya, lebih lanjut dikatakan bahwa anak adalah tunas, potensi, dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa, memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan.

Anak usia sekolah dasar merupakan generasi penerus yang menentukan masa depan suatu bangsa dan negara. Sebagai generasi penerus, anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya masing-masing, karena setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda. Konsisten dengan hal tersebut,

Beichler dan Snowman dalam (Paremeswara & Lestari, 2021) menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan tahap anak tersebut, termasuk bagian fisik, sosial, emosional, kognitif, bahasa, kreativitas, dan komunikasi. Anak usia sekolah dasar masih sangat rentan terhadap hal-hal yang negatif, karena anak pada usia ini belum bisa membedakan mana perilaku yang positif dan mana yang negatif ketika berinteraksi dengan orang lain, dan perilaku mana yang harus diperlihatkan. Kepekaan pada anak usia sekolah dasar juga sedang dalam tahap tumbuh dan berkembang secara pesat.

Pada tahap sekolah dasar, anak memasuki tahap perkembangan mengeksplorasi lingkungan sekitar dan antusias, selalu ingin berkomunikasi dengan orang lain, dan sering senang dengan hal-hal baru, yang membuat anak penasaran. Anak usia sekolah dasar dicirikan sebagai manusia pada tahap perkembangan yang relatif cepat yang dapat menanggapi atau mempersepsikan segala sesuatu yang ada di sekitarnya melalui semua aspek perkembangan yang ada. Anak memasuki tahap sekolah dasar yaitu usia 6-12 tahun dan berada dalam tahap perkembangan pesat. Tidak hanya perkembangan fisik yang cepat, tetapi perkembangan mental juga cepat. Pada usia ini, mereka akan memperoleh berbagai keterampilan dalam segala aktivitas, termasuk keterampilan fisik dalam bermain, keterampilan dasar anak dalam membaca, menulis dan berhitung, serta keterampilan anak dalam menghadapi hubungan keluarga dan teman sebaya.

Pada usia sekolah dasar anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang ada disekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran. Tidak jarang pula siswa bermain hal baru dan memuaskan rasa penasarannya melalui *game online*, karena untuk usia sekolah dasar permainan yang ada dalam gadget seperti *game online* merupakan hal baru yang sangat menarik untuk seusia mereka. Sehingga ketertarikan mereka pada *game online* membuat mereka bisa berdiam diri di dalam rumah hanya untuk menghabiskan waktu berjam-jam lamanya untuk bermain *game online*. Padahal untuk usia anak sekolah dasar seharusnya mereka sedang asyik-asyiknya bermain dan berbaur dengan teman sebayanya.

Bermain *game online* dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya. Pada anak usia sekolah dasar termasuk usia yang masih rentan dengan hal-hal yang negatif, karena anak usia sekolah dasar belum mampu membedakan dan memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Hal ini sejalan dengan maraknya game online yang sudah banyak mempengaruhi anak usia sekolah dasar yang saat ini sudah bisa dikategorikan dalam tahap kecanduan *game online*. Seperti yang sudah diungkapkan dalam (Paremeswara & Lestari, 2021) bahwa anak yang sudah masuk dalam tahap kecanduan game online memberikan pengaruh negatif pada anak. Seperti malas dalam belajar, malas untuk makan, sulit berkonsentrasi, memiliki jam tidur yang

tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain *game online* saja. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mertika & Mariana, 2020) menunjukkan bahwa jika pemain game terlalu larut dalam permainan *game online* maka bias menjadi suatu hal yang terbalik. Maksudnya yaitu *game online* yang mempermainkan pemainnya. Salah satu contohnya yaitu kecanduan. Jika kecanduan sudah timbul dalam diri pemain apalagi dengan tingkat candu yang tinggi maka pemain akan merasakan dominan dampak buruk dibanding dampak baik malahan semuanya berdampak buruk atau positif. Kalangan anak sekolah dasar bisa berdampak pada malasnya anak untuk belajar seperti mengerjakan PR dirumah karena terlalu asik bermain game online. Kemudian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh mengenai adiksi game online pada anak sekolah dikatakan bahwa terdapat dampak negatif baik fisik maupun psikologi dari bermain game online yang dilakukan secara berlebihan.

Seluruhnya tergantung pada cara pemain dalam menahan atau mengontrol diri dalam bermain. Untuk kalangan anak sekolah dasar, orangtua yang sangat membantu anak dalam mengontrol diri bermain game. Pentingnya pola, peran dan komunikasi orang tua terhadap anak dalam hal ini. Karena jika terlalu dikekang anak akan menjadi lebih buruk kalau sudah kecanduan. **(Parmeswara & Lestari, 2021).**

2.2.12 Pengembangan Emosi Usia Anak

Menurut penelitian Suriadi dan Yuliani (2016) dalam (Parmeswara & Lestari, 2021), anak atau anak sekolah usia 6-12 tahun biasanya memiliki perkembangan emosi yang berbeda

1. Usia 5-6 tahun, anak pada kelompok usia ini biasanya memasuki tahap mengetahui dan memahami aturan apa saja yang dapat diterapkan pada anak pada kelompok usianya. Anak-anak seusia ini sudah bisa mengetahui konsep kerahasiaan dan keadilan, ini adalah teknik yang digunakan oleh anak-anak untuk menyembunyikan informasi dari orang lain.
2. Anak usia 7-8 tahun, anak pada kelompok usia ini sudah mulai mengerti dan dapat merasa malu dan bangga terhadap sesuatu. Di usia ini, anak juga sudah bisa melampiaskan dan mengungkapkan emosi yang dirasakannya.
3. Anak usia 9-10 tahun, memasuki kelompok usia ini, anak dapat memilih untuk mengungkapkan atau menyembunyikan emosinya. Pada usia ini, anak juga sudah mampu merespon emosi orang lain, mereka mampu merasakan berbagai macam emosi, seperti perasaan sedih, takut dan marah, sehingga mereka mampu beradaptasi dan mengekspresikan apa yang mereka rasakan.
4. Anak usia 11-12 tahun, memasuki kelompok usia ini anak sudah mulai dapat mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk, nilai-nilai, serta norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya, perkembangannya sudah meningkat, sehingga tidak seperti anak usia dini. Anak-anak waktu begitu kaku di usia ini perilaku anak juga semakin beragam, perkembangan emosi anak usia sekolah dasar sangat erat.

Perkembangan emosi pada anak usia sekolah dasar ini sangat erat kaitannya dengan bagaimana respon anak terhadap berbagai perasaan yang mereka alami dan reaksi yang akan dikeluarkan. Dimana pada perkembangan emosi ini yang akan menentukan bagaimana anak dalam bersikap dan cara anak dalam menyelesaikan personal serta bagaimana anak dalam mengambil keputusan.

2.2.13 Pola Komunikasi orang tua

- **Definisi Keluarga**

Keluarga merupakan tempat dimana individu tumbuh, berkembang dan belajar menganal dan belajar nilai-nilai yang dapat membentuk kepribadianya kelak. Proses belajar tersebut berjalan terus-menerus sepanjang individu tersebut hidup. Menurut Duvall, keluarga merupakan sekumpulan orang yang dihubungkan oleh ikatan perkawinan, adopsi, kelahiran yang bertujuan menciptakan dan mempertahankan budaya yang umum, meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial dari tiap anggota. Keluarga merupakan aspek terpenting dalam unit terkecil dalam masyarakat, penerima asuhan, kesehatan anggota keluarga dan kualitas kehidupan kielurga saling berhubungan, dan menemapti posisi anatar individu dan keluarga. Dapat disimpulkan keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat, yaitu sekumpulan orang yang tinggal dalam satu rumah yang terkait oleh ikatan pernikahan, darah ataupun adopsi. (Fatmawati et al., 2022)

- **Definisi orang tua**

Orang tua adalah madrasah pertama bagi anak. Tanpa orang tua anak tidak bisa mendapatkan Pendidikan yang layak. Oleh karena itu anak perlu dibimbing dan pengawasan yang teratur, supaya anak tidak kehilangan kemampuan

perkembangan secara moral, dan orang tua juga harus mampu memahami anaknya dari segala aspek pertumbuhan, baik jasmani, rohani, maupun sosial. Kemudian, orangtua harus mampu memperlakukan dan mendidik anaknya dengan cara yang akan membawa kebahagiaan dan pertumbuhan yang sehat pada anak.

Menurut Thomas orang tua merupakan guru pertama dalam Pendidikan moral bentuk dan isi serta cara-cara pendidikan didalam keluarga akan selalu mempengaruhi tumbuh dan berkembang watak, budi pekerti dan kepribadian tiap-tiap anak. Pendidikan yang diterima dalam keluarga inilah yang akan digunakan oleh anak sebagai dasar untuk mengikuti Pendidikan selanjutnya di sekolah. Seperti menamakan perbuatan disiplin kepada anak, maka anak akan menerapkannya ke lingkungan sekolah maupun masyarakat. Sehingga penanaman sikap dan nilai hidup yang diberikan kepada anak dapat munculkan pengembangan bakat dan minat serta pembinaan bakat dan kepribadian anak. (Lickona, 2012)

- **Definisi Pola Komunikasi Keluarga**

Secara umum dapat dikatakan bahwa orang tua menginginkan sesuatu berdasarkan pemikirannya sendiri, misalnya perasaan, gagasan, informasi yang dapat dipahami dengan baik oleh anggota keluarga. Selain berbeda, pemikiran orang tua juga lebih abstrak sehingga sulit dipahami oleh keluarga, terutama bagi anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Wood (dikutip oleh Reardon) dalam (Putri, 2020) menyatakan bahwa menyatakan bahwa pola komunikasi keluarga terbagi menjadi pola komunikasi terbuka dan tertutup. Dapat dilihat bahwa model

komunikasi terbuka menawarkan fleksibilitas terhadap regulasi yang ada. Misalnya, apa yang dikatakan orang tua tetap penting, tetapi dapat memungkinkan anak untuk mengungkapkan pendapat, ide, saran, dan lain-lain dan terus mendengarkan satu sama lain. Komunikasi ini memiliki bentuk yang dapat memberikan banyak kesempatan untuk mengungkapkan masalah-masalah umum, dan anak-anak memiliki banyak kesempatan untuk menunjukkan keberadaannya sebagai bagian dari komunikasi yang berkesinambungan, terutama bila telah menetapkan fakta- fakta yang dapat dibanggakan. Bentuk komunikasi ini juga serupa dengan model orang tua kharismatik ketika mendidik anaknya, yaitu orang tua yang berperilaku rasional, persuasif dan mampu menghargai apa yang menjadi kepentingan terbaik anaknya. Menurut Mc David dan Garwood (1978), komunikasi terbuka adalah kecenderungan anak untuk dapat memberikan perspektif terhadap masalah, mencari solusi masalah dan mengatasinya secara mandiri, hal itu karena adanya korelasi dalam komunikasi, tampak wajar lebih pada norma dan itu tidak mengecualikan keberadaannya sebagai orang tua atau anak.

Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pola komunikasi keluarga menunjukkan apa yang dikatakan orang tua tetap penting, tetapi dapat memungkinkan anak juga untuk mengungkapkan pendapat, ide, saran, dan lain-lain dan terus mendengarkan satu sama lain. Adanya saling mendengar dan menghargai di keluarga memandakan adanya komunikasi yang baik.

- **Definisi Pola komunikasi orang tua**

Komunikasi antara orang tua dan anak terdapat suatu pendapat mengenai pola yang dikemukakan oleh (Wright, 1999:93) dalam (Chastopal, 2022) yaitu pola komunikasi orang tua sebagai suatu cara terpenting untuk membantu anak menjadi orang dewasa yaitu dengan belajar berkomunikasi secara positif. Hal ini membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak yang dipengaruhi oleh urutan kelahiran dalam sebuah keluarga dan struktur lainnya sebagai hubungan orang tua dan anak atau anggota keluarga lainnya menjadi suatu peran penting dalam pembentukan kepribadian dan tingkah laku anak. Pendapat ini diperkuat oleh (Arhwardi, 1999:248) bahwasannya suasana dalam rumah yang hangat, adanya perhatian, pengukuhan, penghargaan, kasih sayang dan saling percaya akan melahirkan anak yang kelak nantinya hidup dengan nilai-nilai yang positif.

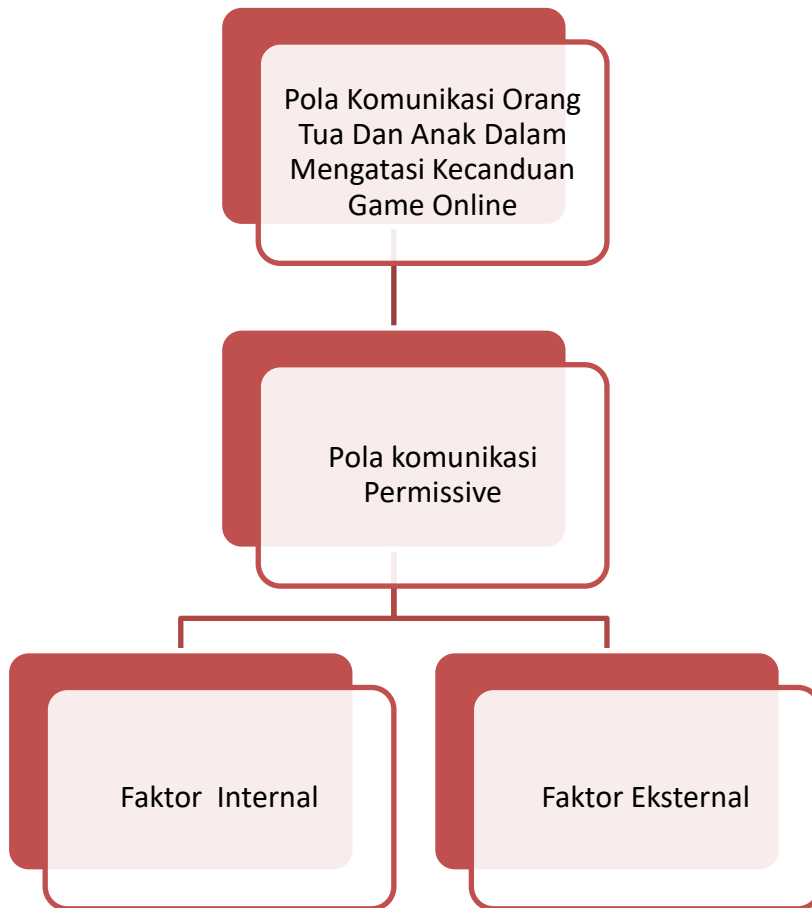
Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak adalah pola interaksi dan pola komunikasi dalam keluarga yaitu orang tua dan anak. Bentuk pola komunikasi anak bervariasi yaitu pola komunikasi berdasarkan apa yang dianggap baik oleh orang tua untuk anaknya sehingga bersikap otoriter, ada pula yang memanjakan anak lalu ada yang acuh tak acuh dan ada pula yang dengan penuh kasih sayang. Selain dari itu komunikasi antar orang tua dan anak akan dapat membantu anak menjadi pribadi yang kritis, harga diri yang kuat, kemudian dapat membangun hubungan baik dengan orang lain dan menjadi pribadi yang baik atau sehat dan berani mengekspresikan diri tanpa adanya rasa takut untuk berbicara. (Ningrum Lilia Kusuma, 2019)

2.2.14 Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak

Pola komunikasi hubungan orang tua dan anak terdiri dari tiga pola komunikasi yaitu (Yusuf 2001:51): *Authoritarian* (cenderung bersikap bermusuhan), *Permissive* (cenderung berperilaku bebas), *Authoritative* (cenderung terhindar dari kegelisahan dan kekacauan) sebagai berikut :

1. Pola komunikasi *Authoritarian* adalah pola komunikasi orang tua dengan anak dimana orang tua bersifat otoriter atau keras, membuat aturan sendiri tanpa adanya kompromi dengan anak kemudian memiliki kendali penuh serta anak harus mematuhi orang tua.
2. Pola komunikasi *Permissive* adalah pola komunikasi orang tua dengan anak, dimana orang tua dengan anak saling bertukar pikiran, orang tua juga membuat aturan yang disepakati bersama dengan anak kemudian orang tua memberi kebebasan terhadap anak tetapi masih dalam kendali.
3. Pola komunikasi *Authoritative* adalah pola komunikasi orang tua dan anak, dimana orang tua memberikan kebebasan sepenuhnya kepada si anak. Selain itu juga orang tua cenderung tidak merespon membiarkan dan tidak menanggapi sang anak, hal ini membuat anak merasa tidak diperdulikan orang tua.
(Gunawan, 2013)

Gambar 2.1 Bagan Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak



Sumber: Hasil Rancangan Peneliti dan Pembimbing 2023

2.2.15 Peran orang tua

Peran orang tua merupakan peran yang sangat penting untuk anak menuju masa dewasanya. Anak di didik agar dapat menentukan jati dirinya dan mampu menjadi dirinya sendiri. Jadi anak diberikan kesempatan untuk memutuskan sendiri pilihan profesi yang ditekuni sesuai dengan keahlian anak. Dalam hal ini tugas orang tua adalah memberi masukan, arahan dan pertimbangan atas pilihan yang telah di buat anak untuk menjadi orang sukses. Orang tua juga memfasilitaskan kebutuhan bagi anak untuk mencapai cita-citanya seperti memenuhi keperluan sekolah dan mengikuti sertakan bimbingan belajar ketika hal itu dirasakan perlu bagi anak.

Setiap orang tua dijadikan cerminan oleh anaknya, sehingga orang tua harus bisa mencontohkan yang baik untuk anaknya. Pemberian Pendidikan yang terbaik untuk anak merupakan tindakan yang akan membuat anak sukses dan membuat orang tua bangga dengan hasil prestasinya.

Setiap orang tua mempunyai cara yang berbeda-beda dalam mendidik anak. Ada orang yang mendidik anak dengan cara kasar, ada yang mendidik anaknya untuk mandiri. Itu semua dilakukan untuk kebaikan si anak supaya anak tidak manja dalam pemberian pendidikan.

Peranan para orang tua sebagai pendidik adalah :

1. Korektor, yaitu bagi perbuatan yang baik dan yang buruk agar anak memiliki kemampuan memilih yang terbaik bagi kehidupnya,
2. Inspirator, yaitu yang memberikan ide-ide positif bagi

pengembangan kreativitas anak,

3. Informator, yaitu memberikan ragam informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan kepada anak agar ilmu pengetahuan anak didik semakin luas dan mendalam,
4. Oranisator, yaitu memiliki kemampuan mengelola kegiatan pembelajaran anak dengan baik dan benar,
5. Motivator, yaitu mendorong anak semakin aktif dan kreatif dalam belajar,
6. Inisiator, yaitu memiliki pencetus gagasan bagi pengembangan dan kemajuan pendidikan anak,
7. Fasilitator, yaitu menyediakan fasilitas pendidikan dan pembelajaran bagi kegiatan belajar anak,
8. Pembimbing, yaitu membimbing dan membina anak ke arah kehidupan yang bermoral, rasional, dan berkepribadian luhur sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam dan semua norma yang berlaku di masyarakat.

Dengan demikian, orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak peranan orang tuab sangat besar dalam membina, mendidik, memotivasi, dan membesarkan anak hingga menjadi sukses. Motivasi tersebut dapat berasal dari dalam diri anak (intrinsik) dan motivasi dari luar (ektrinsik). Diantara peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak adalah sebagai berikut :

1. Pertama, dengan mengontrol waktu belajar dan cara belajar anak,
2. Kedua, memantau perkembangan kemampuan akademik anak. Orang

tau diminta untuk memeriksa kembali nilai-nilai ulangan dan tugas anak mereka,

3. Ketiga, memantau perkembang kepribadian yang mencakup sikap, moral dan tingkah laku anak-anak. Hal ini dapat dilakukan orang tua dengan berkomunikasi dengan wali kelas untuk kita sebagai orang tua mengetahui perkembangan anak di sekolah,
4. Keempat, memantau keefektifitas jam belajar di sekolah. Orang tua dapat menanyakan aktifitas yang dilakukan anak mereka selama berada di sekolah.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk meningkatkan motivasi belajar anak sehingga anak dapat termotivasi dengan sendirinya. Motivasi yang diberikan berupa :

1. Pemberian Perhatian

Perhatian yangv diberikan orang terhadap anak dapat terpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Misalnya pada saat anak pulang sekolah hendaknya orang tua menanyakan apa saja kegiatan yang telah dilakukan di sekolah.

2. Pemberian Hadiah

Pemberian hadiah digunakan orang tua kepada anak jika anak berhasil melakukan suatu kegiatan. Hadiah tersebut pada umumnya berbentuk beda, dengan begitu anak akan selalu termotivasi dan terus giat dalam belajar.

3. Pemberian Penghargaan

Pemberian penghargaan diberikan oleh orang tua dalam rangka memberikan penguatan dari dalam diri anak.

Hal ini bermaksud untuk sebagian pendorong atau pergerakan agar anak dapat belajar sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya dalam rangka meningkatkan prestasi belajarnya.

2.2.16 Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online

Peran pengawasan orang tua menjadi sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk belajar, oleh karena itu orang tua memegang peran penting dalam pembentukan sikap, tingkah laku dan kepribadian anak. Oleh sebab itu orang tua memiliki peran dalam menagwasi mengatasi dalam kebiasaan bermain game online tidak mengganggu belajar dan prestasinya di sekolah. Agar hal tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan tanggung jawab orang tua agar selalu memperhatikan anak dalam belajar, baik di rumah maupun proses belajar di sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Munita, 2021) bahwasannya peran orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online yaitu dengan memberikan pengawasan saat bermain online, memberikan batas waktu jika anak bermain sendiri untuk mencegah agar tidak kecanduan game online, tegas terhadap anak, mengajak anak untuk melakukan hal-hal positif misalnya mengajak bermain di taman atau membersihkan rumah.

Adapun peran orang tua untuk mengatasi kecanduan *game online* menurut (Munita, 2021) yaitu:

1. Bersikap tegas dengan membatasi anak bermain *game online*.

Bermain game online memang merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak, namun akan membuat anak lupa waktu dan mudah menimbulkan kecanduan

dalam bermain game online. Oleh karena itu, orang tua harus menetapkan batasan waktu bagi anak-anaknya untuk bermain game online.

1. Membiasakan anak untuk tidur secara teratur

Membuat anak tidur secara teratur bukanlah tugas yang mudah. Butuh kesabaran dan keahlian khusus untuk melakukannya. Karena jika anak bisa tidur tepat waktu, maka akan mempengaruhi tumbuh kembang dan kesehatan anak

2. Tidak memberikan bantuan ketika anak kesulitan memainkan game *online*.

Kebiasaan anak bermain game online akan berdampak lebih besar pada anak jika tidak diawasi oleh orang tua. Karena orang tua berperan memberikan pengawasan, agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan. Salah satu cara pengawasan adalah dengan tidak membantu anak saat kesulitan bermain game online. Dengan begitu, lama kelamaan anak akan bosan dengan game online.

3. Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah.

Perlunya memilih siapa yang akan bermain dengan sang anak saat diluar rumah karena dengan siapa anak bergaul dalam suatu lingkungan berdampak besar dapat mempengaruhi sang anak.

Sedangkan menurut (Asparini & Sumardi, 2023) terdapat 6 cara yang dapat dilakukan orang tua dalam menanggulangi atau mengatasi kecanduan anak bermaingame *online* yaitu :

1. Membatasi penggunaan gadget pada anak

Pertama, batasi penggunaan gadget pada anak. Kecanduan bermain game online dapat diatasi dengan membatasi penggunaan gadget, karena gadget merupakan

awal dari kecanduan anak terhadap game online. Anak-anak mulai bermain game online karena bisa bermain dengan gadget. Tentu saja, pembelian gadget pada awalnya dilakukan untuk tujuan pendidikan, namun jika dibiarkan dan tidak diawasi, penggunaan gadget dapat berdampak buruk bagi anak-anak. Untuk itu peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak menjadi penting. Mendampingi anak bermain.

2. Mendampingi anak bermain

Sebaiknya orang tua mendampingi anaknya bermain dengan cara bermain langsung bersama anaknya agar bisa melupakan game online. Mengajak anak-anak untuk memainkan permainan apa saja, termasuk permainan modern dan tradisional. Ada berbagai jenis permainan dalam permainan modern. Oleh karena itu sebaiknya orang tua memilih permainan yang mendidik, karena dengan cara ini anak terhindar dari game yang mengandung unsur kekerasan dan pornografi.

3. Mengarahkan anak ke kegiatan yang bersifat positif

Jika anak terbiasa berada di rumah dan menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain game online, sebaiknya orang tua bijak dalam mengatur kegiatan lain untuk anaknya. Kegiatan tersebut dapat membuat anak ingin lebih aktif bergerak dan keluar ruangan, serta anak belajar di sekitarnya. Oleh karena itu, sebaiknya orang tua mencari pengganti permainan online yang menyenangkan, seperti: mengajak mereka berbelanja, membersihkan rumah, menyiram tanaman, membersihkan taman atau kegiatan positif lainnya yang dapat dilakukan di lingkungan sekitar

4. Memberikan nasihat

Orang tua dapat mengajak anak berbicara mengenai beberapa dampak negatif dari game online yang pernah terjadi kepadanya. Taruh gadget di tempat yang tersembunyi dan buat sandi pada gadget Orang tua tidak boleh meletakkan perangkat di tempat yang mudah dijangkau. Orang tua bisa meletakkannya di laci meja rias atau di lemari. Ini menyulitkan anak-anak untuk bermain dengan perangkat secara diam-diam. Jangan lupa bahwa orangtua juga harus menyetel kata sandi yang sulit ditebak. Kata kunci dengan sifat rahasia yang melindungi informasi dari pihak lain yang ingin menggunakannya tanpa izin. Pemasangan kata sandi dilakukan agar anak-anak tidak dapat mengakses perangkat dengan mudah. Jadi, anak-anak harus mendapatkan persetujuan orang tua terlebih dahulu sebelum bermain game online. Para orang tua berharap hal ini dapat mengurangi perubahan adiksi judi anaknya, karena banyak perubahan yang terjadi akibat anak terus menerus bermain game online.

5. Memberikan konsekuensi

Memberi konsekuensi ketika anak tidak mengikuti aturan bisa menjadi salah satu cara untuk menghentikan kecanduan judi online. Namun konsekuensi ini tidak berarti bahwa orang tua harus menghukum anaknya secara fisik, seperti memukul dan mencubit. Konsekuensi terkait dapat digambarkan sebagai "hukuman yang baik", seperti mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak dalam game online, televisi, atau bentuk hiburan lainnya. Hasilnya juga bisa berupa sistem hukuman, di mana anak dapat membayar denda dengan uang saku yang dikurangi

jika peraturan dilanggar. Selain konsekuensi, orang tua juga bisa memberikan reward jika anak berhasil mengikuti semua aturan. Apresiasi adalah penghargaan, baik berupa uang maupun barang, bagi seseorang yang telah berbuat lebih baik dari sebelumnya atau berbuat lebih baik dari orang lain. (Zakkiya Zahro Munita, 2021)

2.2.17 Hambatan komunikasi orang tua dan anak

Diantara orang tua dan anak terdapat hambatan dalam komunikasi yang dapat merusak hubungan, yaitu sebagai berikut:

1. Mengancam : tindakan mengancam anak yang dilakukan oleh orang tua akan memberikan efek ketakutan, tekanan dan kesal terhadap orang tua.
2. Menilai dan mengkritik : tindakan menilai dan mengkritik yang dilakukan orang tua terhadap anak akan membuat anak merasa rendah diri, takut dalam bertindak dan berbicara.
3. Mengintrogasi : tindakan mengintrogasi yang dilakukan orang tua terhadap anak akan membuat anak merasa takut untuk bertanya dan merasa dicurigai melakukan suatu hal yang salah.
4. Jejaring social : tindakan orang tua yang terlalu memberikan kebebasan dalam penggunaan teknologi akan membuat anak menghabiskan waktu sepanjang hari dengan teknologi jejaring social dan kurangnya pendekatan serta komunikasi antara anak dan orang tua. Hal ini akan mengancam hubungan dari keduanya karena anak akan asyik dan senang berkomunikasi dan bermain dengan gadgetnya dibanding bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang tua dan orang sekitar.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Atribusi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, atribusi memiliki arti sebagai pemahaman atas perilaku diri sendiri yakni kualitas, karakter, atau kebenaran yang dianggap sebagai penyebab sesuatu. Kemudian menurut Supratiknya (2005), atribusi menjelaskan sebab dari berbagai tindakan atau peristiwa yang menimpa diri dan orang lain, sebab adalah sebuah jawaban dari pertanyaan mengapa mengenai kejadian atau suatu pengalaman. Sebab hasil konstruksi subjektif preceptor (seseorang yang memberi bimbingan) untuk menjelaskan ikatan antara suatu tindakan dan hasilnya. Suatu tindakan yang menghasilkan akibat adalah atribusi kausal. Tindakan itu sendiri menghasilkan pula akibat tertentu disebabkan berbeda dengan alasan yaitu pembenaran suatu tindakan dan sebab juga berbeda dengan tanggung jawab yang merupakan suatu keadaan seseorang yang dipandang dan merasa memiliki kewajiban menanggung konsekuensi atas perbuatannya.

Terdapat dua motivasi yang mendorong manusia melakukan atribusi kausal. Pertama yaitu kompetensi atau *mastery*. Seseorang perlu meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Oleh karena itu diharuskan memahami lingkungan termasuk dengan diri sendiri. Kedua, fungsionalisme atau hadonisme. Berdasarkan pengetahuan dari sebuah peristiwa yang dialami dan disaksikan seseorang agar tingkah lakunya lebih efektif dimasa mendatang, dalam hal ini atribusi kausal berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan hidup yang lebih efektif.

Kemudian menurut Haider (1985) dalam (Purnadiya dan Rohman, 2015) terdapat dua sumber atribusi dan tingkah laku. Pertama atribusi internal yaitu atribusi yang melekat pada sifat dan kualitas pribadi seseorang. Jadi pada atribusi ini dilihat dari perilaku seseorang dari faktor internal, misalnya yakni sikap, karakter atau aspek internal lainnya. Kedua atribusi eksternal, yaitu menjelaskan bahwa kekuatan dari lingkungan yang terjadi karena adanya tekanan atas lingkungan yang memberikan pengaruh pada perilaku seseorang yakni bahwasanya seseorang akan terpaksa berperilaku seperti itu karena situasi atau lingkungannya. Dikatakan menurut Samelto bahwa faktor eksternal memiliki banyak aspek yang diantaranya aspek keluarga, sekolah dan social atau masyarakat. Dalam aspek keluarga misal bagaimana orangtua mendidikanak supaya orang tua selalu memperhatikan pendidikannya. Aspek sekolah misal metode dalam mengajar dengan baik dan memiliki metode yang semenarik mungkin bagi anak. Teraktih aspek social atau masyarakat yaitu misal teman bergaul agar anak mendapatkan pergaulan yang baik. Maka pada seorang anak jika bergaul dengan yang pandai matematika maka anak itu akan pandai matematika, tetapi jika seorang anak itu bergaul dengan teman yang sering bermain game mak anak itu nantinya akan bermain game juga.

Terdapat tiga kriteria orang yang cenderung kepada atribusi eksternal yaitu :

- 1). Distingi atau kekhususan. Artinya pelaku yang bersangkutan cenderung berperilaku sama dalam suatu yang berbeda. Keterangan distringi tinggi jika “ya” dan disting rendah jika “tidak”. 2). Konsistensi, memiliki arti bahwa pelaku yang berperilaku sama dalam situasi berbeda, konsistensi tinggi jika pelaku melakukan

perlakuan sama dan jika sebaliknya maka konsistensinya dinyatakan rendah.

3). Konsensus artinya suatu perilaku yang cenderung dilakukan oleh semua orang inidalam situasi yang sama. Maka semakin banyak yang melakukan, semakin tinggi juga konsesusnya.

Jika dari ketiga hal tersebut terpenuhi atau tinggi maka dapat dinyatakan dalam atribusi eksternal. Hal ini sejalan dengan teori atribusi haidah (1958) dalam (nurul syifa, 2022) bahwasannya teroi atribusi dikembangkan dmana faktor eksternal yaitu orang lain bisa bebrda tngka lakuknya karena disebabkan oleh pengaruh orang lain atau lingkunga social. Kemudian perilaku yang disebakan oleh internal merupakan sebuah perilaku dalam riri sendiri dalam keadaan sadar. Faktor internal sangat memberikan sebuah pengaruh terhdap perilaku seseorang yang berubah karena banyak sebuah entah dari motivasi, diri sendiri atau lingkungannya. Selain itu mrmiliki banyak faktor salah satunya seperti minat atau motivasi yang rasa penasarannya ini sangat tinggi kepada hal yang disukai.

Terdapat beberapa penyebab yang mendorong individu untuk melakukan tindakan tertentu dalam morisan (2013:75) Friz Haider (Afrilian, 2020) diantaranya: 1). Situasional, penyebab yang meruju pada orang yang bertindak karena pengaruh lingkungan. 2). Personal, penyebab ini merujuk pada keinginan mempengaruhi sesuatu dalam diri individu. 3) Mempunyai kemampuan, merujuk pada kemampuan melakukan sesuatu. 4). Keinginan, seseorang yang memiliki keinginan melakukan sesuatu. 5). Perasaan, perasaam dalam diri seseorang yang menyukai suatu hal. 6). Kewajiban dalam diri sesorang yang dimana dorasa perlu dan harus melakukan sesuatu.

Teori atribusi ini menyimpulkan bahwa seorang komunikator memprediksi atau mencari tahu perilaku seseorang yang menunjukkan perilaku-perilaku diluar kebiasaan pada umumnya. Hal ini dikemukakan mengenai komunikasi emosi yang membagi paradigma kedalam tiga jenis perilaku yaitu informasi perasaan, tanda atau syarat, dan saluran untuk menyatakan.

Atribusi merupakan salah satu proses pembentukan kesan. Atribusi mengacu pada bagaimana orang menjelaskan penyebab perilaku orang lain atau dirinya sendiri. Teori Atribusi adalah teori yang membahas tentang penyebab perilaku seseorang atau diri kita sendiri, yang mana nantinya akan membentuk suatu kesan. Kesan yang dibentuk akan ditarik kesimpulan sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku orang lain. (Reichenbach et al., 2019)

Menurut Robbins dan Judge (2008) dalam Purnaditya dan Rohman (2015) penentuan apakah perilaku disebabkan secara internal atau eksternal dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu:

1. Kekhususan

Kekhususan artinya seseorang akan mempersepsikan perilaku individu lain secara berbeda dalam situasi yang berlainan. Apabila perilaku seseorang dianggap biasa maka akan dinilai sebagai atribusi internal. Sebaliknya, apabila perilaku dianggap suatu hal yang luar biasa maka individu lain yang bertindak sebagai pengamat akan memberikan atribusi eksternal.

2. Konsensus

Konsensus artinya jika semua orang mempunyai kesamaan pandangan dalam merespon perilaku seseorang dalam situasi yang sama. Apabila

konsensusnya tinggi, maka termasuk atribusi internal. Sebaliknya, apabila konsensusnya rendah, maka termasuk atribusi eksternal.

3. Konsistensi

Konsistensi yaitu jika seseorang menilai perilaku-perilaku orang lain dengan respon yang sama dari waktu ke waktu. Semakin konsisten perilaku itu, orang akan menghubungkan hal tersebut dengan sebab-sebab internal. (Timur, 2019)

2.3.2 Teori Atribusi dalam Perilaku Komunikasi

Menurut Febrianto (2019) dalam (Nurul Syifa, 2022) teori atribusi dalam komunikasi ini merupakan salah satu teori komunikasi interpersonal yang digolongkan dalam teori-teori yang menekankan daya motivasi atau tekakan perilaku yang nampak dalam diri yang yang disimpulkan saat bersama orang lain. Hubungan teori atribusi ini dalam sebuah perilaku yaitu karena teori atribusi ini proses pesan apakah hal ini mengacu pada bagaimana penyebab perilaku orang lain atau dirinya sendiri. Adapun komunikasi interpersonal memiliki cara yang artinya komunikasi interpersonal ini secara langsung melebihi orang lain atau lebih dengan sosial masyarakat.

Menurut (Budyana, 2015) dalam *Attribution Theory in Interpersonal Theory*, hubungan antara teori atribusi dengan interpersonal dikarenakan teori interpersonal bersifat individual atau berpusat pada individu. Menurutnya manusia adalah makhluk penasaran yang ingin mengetahui

apa, mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi. Hal ini dapat dikomunikasikan melalui komunikasi interpersonal, yang berarti bahwa komunikasi adalah interaksi langsung lebih dari dua orang dengan masyarakat, dan hubungan kita. Kita bisa melihat banyak contoh sehari-hari lingkungan masyarakat sekitar kita.

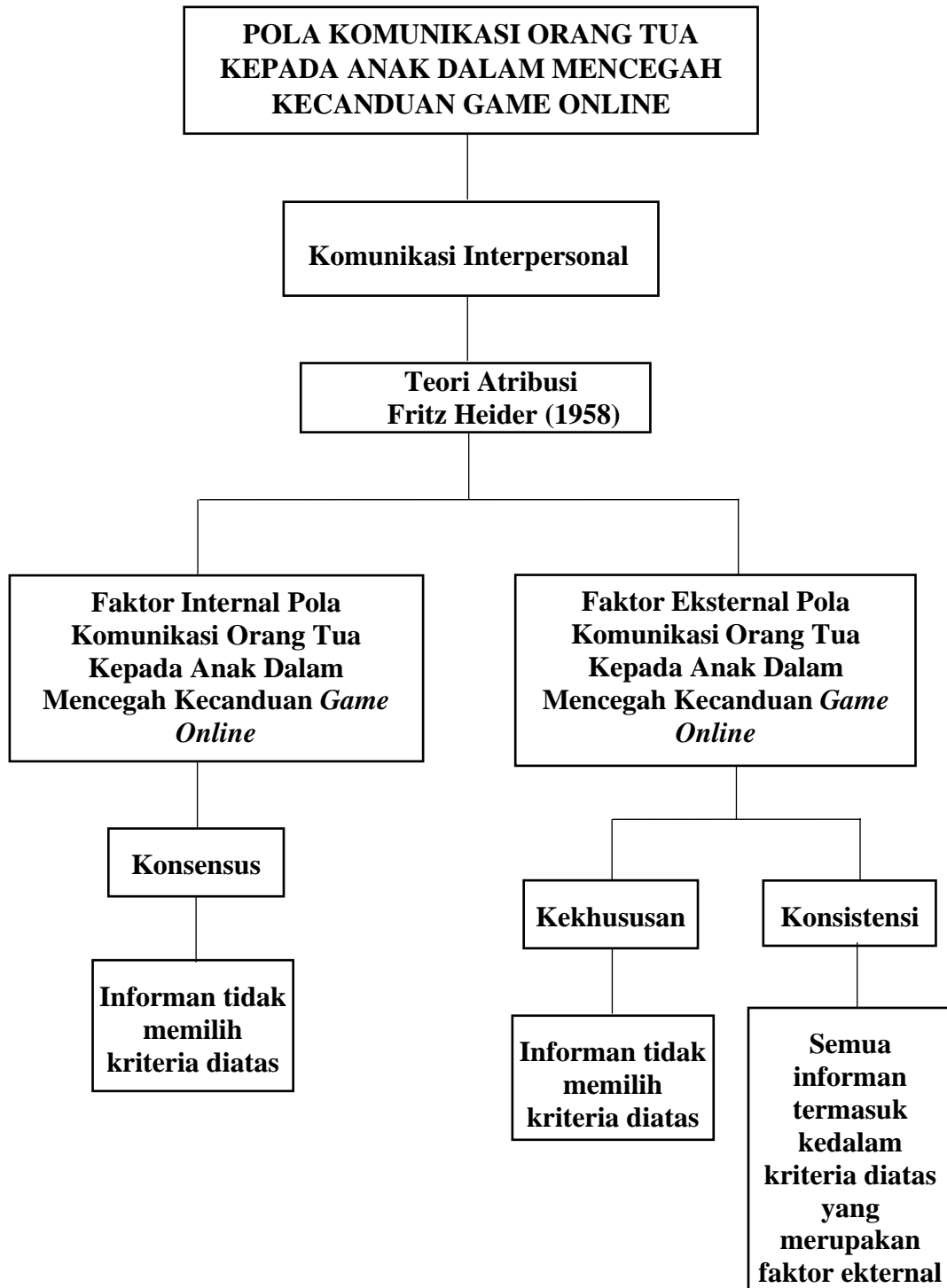
Teori atribusi ini pada dasarnya mencoba untuk menerangkan dari setiap proses mental dan komunikasi yang meliputi penjelasan kegiatan sehari-hari, kebanyakan penjelasannya pun yaitu menjelaskan khusus mengenai peristiwa individu dan sosial atau masyarakat. (Febrianto, 2019)

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir untuk menggambarkan alur pikiran penelitian guna menjelaskan maksud dari penelitian ini. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menjelaskan bagaimana pola komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan game online di desa tambakmekar. Pertama peneliti ingin mengamati bagaimana pola komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan game online. Hal ini akan dianalisis menggunakan teori atribusi yang dikembangkan oleh Frits Heider (1956). Teori ini menghubungkan dengan komunikasi interpersonal Muhammad Budyatna menjelaskan dimana teori ini yaitu sebagai proses untuk mendefinisikan atribusi ini sebagai proses yang bersifat internal (berfikir) dan eksternal (berbicara) dalam menginterpretasikan dan memahami apa yang di balik perilaku-perilaku orang lain. Selain itu penelitian menggunakan teori ini karena dapat digunakan untuk menjelaskan perilaku seseorang dan reaksi mereka terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungan. Peneliti menggunakan teori atribusi untuk

menejelaskan apa faktor pola komunikasi orang tua dan anak dalam mencegah kecanduan game online. Variabel tersebut dapat dikategorikan sebagai faktor internal atau eksternal. Menurut Semy pesireron (2016) Teori atribusi menjelaskan bawasanya seseorang sedang mengamati perilaku orang lain dan apa sebabnya orang lain bisa berperilaku seperti itu. Seseorang berupaya menentukan apakah perilaku tersebut disebabkan faktor internal atau eksternal. Perilaku faktor internal yaitu merupakan perilaku yang berada dibawah kendali seorang seperti presepsi diri, kemampuan dan motivasi diri sendiri. Sedangkan perilaku faktor eksternal merupakan perilaku akibat diri lingkunganya seperti kondisi sosial, pergaulan, budaya dan nilai-nilai sosial lainnya.

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Penelitian



Sumber : Hasil Rancangan Peneliti dan Pembimbing 2023