

## **BAB II**

### **KAJIAN DAN KERANGKA PENELITIAN**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Review Penelitian Sejenis**

Review penelitian sejenis ini sebagai referensi dan acuan bagi peneliti untuk mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian menemukan beberapa acuan yang relevan dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi literatur yang bertujuan untuk mencari referensi untuk dikaji. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang diteliti:

1. Taufik Idris, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utar,2021.  
Dengan judul penelitian “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat”.  
Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara mendalam dengan orang tua dan pihak terkait, observasi terhadap perilaku anak dan interaksi orang tua-anak, catatan lapangan sebagai pendukung data-data dikumpulkan langsung di lokasi penelitian. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori interaksi simbolik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami bagaimana proses komunikasi interpersonal orang tua dalam menghadapi

anak yang mengalami kecanduan game online free fire, serta bagaimana respon anak terhadap pesan yang disampaikan orang tua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi yang dominan adalah komunikasi dua arah (two-way process). Orang tua berperan sebagai komunikator memberikan respon yang beragam, mulai dari patuh, acuh, hingga menolak atau marah. Efektivitas dari komunikasi dipengaruhi oleh cara penyampaian pesan, kedekatan emosional, serta konsisten orang tua dalam memberai batasan bermain game. Komunikasi yang dialogis lebih efektif dibandingkan komunikasi yang bersifat memerintah. Penelitian ini dilakukan di SDN 056018 Batang Serangan, Kecamatan Batang Serangan, Kab. Langkat, Sumatera Utara (Idris et al., 2021).

2. Novian Candra Ari Pratama, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2022. Dengan judul penelitian “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut”. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Observasi langsung terhadap interaksi orang tua dan anak, wawancara mendalam dengan orang tua anak pecandu game online, dan dokumentasi sebagai data pendukung. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori komunikasi interpersonal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu

game online, membandingkan pola komunikasi pada anak pecandu dan non-pecandu game online, serta melihat dampak pola komunikasi tersebut terhadap perilaku anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pola komunikasi berupa teguran dalam bentuk nasihat, seperti mengingatkan anak tentang kesehatan, kewajiban belajar, dan batasan waktu bermain game. Dan Pola komunikasi berbasis kepercayaan, yaitu orang tua memberi kebebasan kepada anak dengan keyakinan anak mampu mengatur waktunya sendiri tanpa larangan tegas. Efektivitas pola komunikasi sangat konsisten orang tua, serta respons psikologis anak terhadap aturan yang diberikan. Penelitian ini dilakukan di Desa Nusa Indah, Kecamatan Bati-bati, Kabupaten Tanah laut Kalimantan Selatan (Pratama, 2022).

3. Lukman Nul Hakim, Mahasiswa Universitas Islam 45 Bekasi, 2024. Dengan judul penelitian "Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Kecanduan Game Online". Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Observasi terhadap perilaku anak saat bermain game online, wawancara dengan orang tua dan anak, dokumentasi sebagai data pendukung. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori komunikasi interpersonal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak yang mengalami kecanduan game online serta memahami peran pola asuh dalam mengatasi perilaku kecanduan tersebut. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa anak dikategorikan kecanduan game online apabila bermain lebih dari 5 jam per-hari. Anak yang kecanduan cenderung mengabaikan aktivitas lain seperti belajar, interaksi sosial, dan waktu bersama keluarga. Dampak kecanduan mencakup lima aspek, yaitu kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan. Banyak orang tua yang masih kebingungan menentukan cara yang tepat untuk menangani kecanduan anak. Pola komunikais yang efektif berkaitan erat dengan pola asuh demokratis. Penelitian ini dilakukan di Wilayah Kota Bekasi (sesuai afiliasi Universitas islam “45” Bekasi dan lokasi informasi penelitian) (Studi et al., 2024).

**Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis**

<b>NO.</b>	<b>Nama dan Judul Penelitian</b>	<b>Metode</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1.	Taufik Idris, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021. “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi yang dominan adalah komuniakasi dua arah (two-way process). Orang tua berperan	Meneliti komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online.	Objek game online dan lokasi penelitian yang berbeda.

	Free Fire di SDN 056018 Batang Serangan Langkat”.		sebagai komunikasi memberikan respon yang beragam, mulai dari patuh, acuh, hingga menolak atau marah. Efektivitas dari komunikasi dipengaruhi oleh cara penyampaian pesan, kedekatan emosional, serta konsisten orang tua dalam memberai batasan bermain game. Komunikasi yang dialogis lebih efektif dibandingkan komunikasi yang bersifat memerintah.	Menilai bahwa komunikasi dua arah lebih efektif daripada komunikasi yang memerintah	
2.	Novian Candra Ari Pratama, Universitas	Kualitatif	. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa Pola komunikasi	Meneliti pola komunikasi interpersonal	Focus pembahasan yang berbeda,

	<p>Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2022. “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online di Desa Nusa Indah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut”.</p>	<p>berupa teguran dalam bentuk nasihat, seperti mengingatkan anak tentang kesehatan, kewajiban belajar, dan batasan waktu bermain game. Dan Pola komunikasi berbasis kepercayaan, yaitu orang tua memberi kebebasan kepada anak dengan keyakinan anak mampu mengatur waktunya sendiri tanpa larangan tegas. Eektivitas pola komunikasi sangat konsisten orang tua, serta respons psikologis anak</p>	<p>orang tua dan anak pecandu game online. Membahas aturan dan pembatasan waktu bermain game.</p>	<p>pada penelitian ini membandingkan anak pecandu game online dan non-pecandu, sedangkan penelitian saya berfokus pada anak yang sudah mengalami kecanduan game online roblox.</p>
--	--	--	---	--

			terhadap aturan yang diberikan.		
3.	Lukman Nul Hakim, Universitas Islam 45 Bekasi, 2024. “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Kecanduan Game Online”	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak dikategorikan kecanduan game online apabila bermain lebih dari 5 jam per-hari. Anak yang kecanduan cenderung mengabaikan aktivitas lain seperti belajar, interaksi sosial, dan waktu bersama keluarga. Dampak kecanduan mencakup lima aspek, yaitu kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan. Banyak orang tua yang masih	Meneliti anak yang mengalami kecanduan game online.  Menekankan bahwa pola asuh dan komunikasi orang tua sangat menentukan perilaku anak.	Fokus utama yang berbeda pada penelitian ini menekankan dampak dari kecanduan dan peran pola asuh, dan game online tidak disebutkan secara spesifik oleh penulis.

			kebingungan menentukan cara yang tepat untuk menangani kecanduan anak. Pola komunikais yang efektif berkaitan erat dengan pola asuh demokratis.		
--	--	--	--	--	--

## 2.2 Kerangka Konseptual

### 2.2.1 Komunikasi

#### 2.2.1.1 Definisi Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, setiap individu yang hidup dalam suatu kelompok masyarakat, untuk menjalin suatu aktivitas kesehariannya sejak bangun tidur di pagi hari hingga tidur kembali pada malam harinya senantiasa terlibat dalam kegiatan komunikasi. Komunikasi berasal dari Bahasa latin *communication* yang bersumber dari kata *communis* yang artinya sama. Kata sama yang dimaksud adalah sama makna. Jadi komunikasi yang berlangsung manakala orang-orang yang terlibat di dalamnya memiliki kesamaan makna mengenai suatu hal yang dikomunikasikan. Dengan kata lain, jika orang-orang yang terlibat di dalamnya saling memahami satu sama lain apa yang dikomunikasikan, maka hubungan antara mereka bersifat komunikatif.

Pengertian komunikasi secara terminologis, komunikasi adalah proses penyampaian suatu pernyataan seseorang kepada orang lain. Sedangkan definisi komunikasi secara paradigma, komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, dan perilaku, baik langsung (komunikasi tatap muka) maupun tidak langsung (komunikasi melalui media). Menurut Edward Depari menjelaskan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian gagasan, harapan dan pesan yang disampaikan melalui lambing tertentu, mengandung arti, dilakukan oleh penyampai pesan ditujukan pada penerima pesan. Maksud dari pesan ini menyampaikan amanah dengan melalui komunikasi langsung atau bertatap muka sama penerima pesan. Pada intinya komunikasi adalah suatu hubungan kontak antar manusia baik individu maupun kelompok. Dalam kehidupan sehari-hari disadari ataupun tidak, komunikasi ini adalah bagian dari kehidupan manusia itu sendiri (Radenfatah, n.d.).

### **2.2.1.2 Unsur – unsur Komunikasi**

Unsur – unsur komunikasi menurut Harold Laswel dalam buku Deddy Mulyana bahwasannya ada 5 unsur dalam komunikasi:

#### **1. Sumber (*source*)**

Sumber (*Source*) sering disebut juga pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator (*communicator*), pembicara (*speaker*), atau originator. Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk

berkomunikasi. Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau bahkan suatu Negara.

## **2. Pesan (*message*)**

Merupakan seperangkat simbol verbal atau non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud dari sumber (*source*). Menurut Rudolph F Verdeber (dalam Mulyana 2005a: 4), pesan terdiri dari komponen yaitu makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna dan bentuk organisasi pesan.

## **3. Saluran (*channel*)**

Merupakan alat atau wahana yang digunakan sumber (*source*) untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran pun merujuk pada bentuk pesan, cara pesan dan cara penyajian pesan.

## **4. Penerima (*receiver*)**

Nama lainnya adalah *destination, communicate, decoder, audience, listener*, dan interpreter dimana penerima merupakan orang yang menerima pesan dari sumber.

## **5. Efek (*effect*)**

Merupakan apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut. (Mulyana, 2007:69-71)

Poin - poin diatas bersumber pada statement Harold Laswell yaitu: "cara terbaik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan *who says what in which channel to whom with what effect?*" (Unikom, n.d.).

### **2.2.1.3 Tujuan Komunikasi**

Menurut Onong Uchjana Effendy, Tujuan dari komunikasi adalah:

1. Perubahan sikap (*attitude change*)
2. Perubahan pendapat (*opinion change*)
3. Perubahan perilaku (*behavior change*)
4. Perubahan sosial (*sosial change*)

Sedangkan tujuan komunikasi pada umumnya menurut Cangara Hafied dalam bukunya pengantar ilmu komunikasi adalah mengandung hal-hal sebagai berikut:

#### **a. Supaya yang di sampaikan dapat dimengerti**

Seorang komunikator harus dapat menjelaskan kepada komunikan atau penerima pesan dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengikuti atau memahami apa yang dimaksud oleh pembicara.

#### **b. Memahami orang**

Sebagai komunikator harus mengetahui benarnya aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan, jangan hanya berkomunikasi dengan kemauan sendiri.

**c. Supaya gagasan dapat diterima oleh orang lain**

Komunikator harus bisa berusaha agar gagasan yang mereka sampaikan dapat diterima oleh orang lain, dengan menggunakan pendekatan yang persuasive bukan dengan memaksa atau mendesak.

**d. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu**

Menggerakkan sesuatu itu dapat berupa suatu kegiatan yang lebih banyak mendorong lawan bicara untuk melakukan sesuatu yang kita kehendaki (Unpas, 2017).

**2.2.1.4 Fungsi Komunikasi**

Komunikasi memiliki beberapa fungsi. Menurut Effendy ada empat fungsi utama dari kegiatan komunikasi, yaitu:

1. Menginformasikan (*to inform*)

Adalah memberikan informasi kepada masyarakat, memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain.

2. Mendidik (*to educate*)

Adalah komunikasi merupakan sarana pendidikan, dengan komunikasi manusia dapat menyampaikan ide dan pemikirannya kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.

### 3. Menghibur (*to entertain*)

Adalah komunikasi selain berguna, untuk menyampaikan komunikasi, pendidikan, mempengaruhi juga berfungsi untuk menyampaikan hiburan atau menghibur orang lain.

### 4. Mempengaruhi (*to influence*)

Adalah fungsi mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jika pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha merubah sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan yang diharapkan (Unikom, n.d.).

## 2.2.2 Komunikasi Interpersonal

### 2.2.2.1 Definisi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal secara umum adalah komunikasi antara dua orang secara tatap muka, masing-masing orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal ini saling mempengaruhi persepsi lawan bicaranya. Bentuk khusus komunikasi interpersonal adalah komunikasi diadik (antara dua orang). Devito berpendapat bahwa komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, jadi komunikasi interpersonal ini terjadi antara individu yang memiliki hubungan seperti antara ibu dengan anak, dokter dengan pasien, dua orang dalam suatu wawancara, dsb. Deddy mulyana (2005) menyatakan: “komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara

orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap persertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non-verbal.” Dari definisi diatas, komunikasi interpersonal terjadi antara individu yang menjalin suatu hubungan. Ketika kita menjali satu hubungan dengan orang lain, tentu saja kita menganggap dengan individu lain sebagai individu yang menduduki posisi yang khusus dan special dalam kehidupan kita, sehingga kualitas komunikasi kita juga diperhatikan. Yang dimaksud dari kualitas komunikasi adalah adanya keterbukaan, dukungan, empati, kesetaraan dan berfikir positif. Dengan kualitas komunikasi yang baik dengan itu hubungan akan semakin terkelola dengan baik. Komunikasi interpersonal juga bisa menjadi suatu bentuk komunikasi yang dilakukan dengan orang-orang yang tidak dikenal. Dalam komunikasi interpersonal terjadi pertukaran pesan yang sifatnya superficial (informasi yang sifatnya dangkal dan basa basi). Sifat individu dalam komunikasi interpersonal ini ditentukan oleh norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Sehingga perasaan individu kepada kita tidak dapat kita nilai apakah mereka ini tulus atau interaksi itu terjadi karena norma sosial yang ada (Citra Anggraini, 2022).

#### **2.2.2.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal**

Tujuan pokok dalam komunikasi adalah untuk mempengaruhi, menjadikan diri kita sebagai suatu agen yang dapat mempengaruhi, agen yang dapat menentukan atas lingkungan kita menjadi suatu yang kita mau (Sugiyono, 2005: 9) (Upi, n.d.).

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan, baik disadari atau tidak disadari. Tujuan komunikasi interpersonal terdapat pada saat komunikasi interpersonal

berlangsung. DeVito (Hardjana Agus, 2007: 145) mengungkapkan beberapa tujuan komunikasi interpersonal, yaitu:

a. Menemuka jadi diri

Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan untuk berbicara tentang apa yang disukai dan mengenai diri, sehingga seseorang dapat belajar tentang bagaimana cara menghadapi orang lain. Memberikan kesempatan pada diri kita untuk berbicara dengan komunikasi interpersonal tentang apa yang kita sukai, dengan itu kita bisa memberikan sumber kebaikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran dan tingkah laku.

b. Menemukan dan mengenal dunia luar

Komunikasi interpersonal dapat memahami tentang dirinya sendiri dan orang lain yang berkomunikasi. Melalui komunikasi interpersonal, seseorang dapat melakukan interaksi dengan dunia luar atau lingkungan. Komunikasi interpersonal menjadikan seseorang memahami lebih baik dunia luar, dengan objek, kejadian-kejadian dan orang lain.

c. Memelihara hubungan

Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Hubungan yang demikian dapat membantu mengurangi kesepian dan depresi, menjadikan saling berbagai kesenangan dan umumnya membuat merasa lebih positif tentang diri sendiri.

d. Mengubah perilaku

Komunikasi interpersonal juga memberikan tujuan sebagai alat untuk dapat merubah hidup seseorang, karena dalam mengubah sikap dan tingkah lak seseorang dapat dilakukan dengan pertemuan interpersonal. Kita bisa menginginkan mereka memilih cara tertentu, misalnya mencoba diet yang baru, membeli barang tertentu, melihat film, membaca buku, dsb. Berpikir dalam cara tertentu dan percaya bahwa sesuatu itu benar dan salah.

e. Hiburan dan kesenangan

Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan seperti berbicara dengan teman, berdiskusi, bercerita hal yang lucu, pada umumnya merupakan pembicaraan yang dapat memberikan kesenangan dan memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileksasi.

f. Membantu

Komunikasi interpersonal berfungsi untuk membantu orang lain dala teraksi interpersonal sehari-hari. Keberhasilan memberikan bantuan tergantung kepada pengetahuan dan keampilan komunikas interpersonal. Sebagai makhluk sosial, kita juga berfungsi membantu orang lain dalam interaksi interpersonal kita sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari komunikasi interpersonal adalah untuk bersosialisasi serta membantu orang lain dalam berinteraksi. Dengan komunikasi interpersonal kita mampu memahami diri sendiri dan orang lain (Aw, n.d.).

### **2.2.2.3 Fungsi Komunikasi Interpersonal**

Fungsi komunikasi interpersonal berusaha untuk meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik antarpersonal, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain.

Menurut Liliweri, komunikasi interpersonal memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Fungsi sosial, sebagai pemenuh kebutuhan biologis, memenuhi kewajiban sosial, mengembangkan hubungan timbal balik, meningkatkan dan mempertahankan kualitas diri sendiri, dan untuk menangani konflik.
2. Fungsi pengambilan keputusan, individu berkomunikasi untuk membagi informasi, selain dari itu, individu juga berkomunikasi untuk mempengaruhi orang lain.
3. Untuk mendapatkan respon/umpan balik. Hal ini sebagai salah satu efektivitas untuk proses komunikasi.
4. Untuk melakukan antisipasi setelah mengevaluasi respon atau umpan balik.
5. Untuk melakukan control terhadap lingkungan sosial, seperti individu dapat melakukan modifikasi perilaku orang lain dengan cara persuasi (Aw, n.d.).

### **2.2.3 Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak**

Setiap individu pertama kali belajar berkomunikasi melalui lingkungan keluarga. Dalam hal ini, keluarga terutama orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian dan perilaku anak. Komunikasi yang terjalin secara efektif antara orang tua dan remaja menjadi faktor penting untuk membantu remaja menghadapi berbagai perubahan yang terjadi pada dirinya. Proses komunikasi dalam keluarga berlangsung melalui kata-kata, gerak isyarat, ekspresi wajah, intonasi suara, serta tindakan, yang semuanya mengandung tujuan untuk memberikan pengajaran, memengaruhi, dan menumbuhkan pemahaman. Tujuan utama komunikasi keluarga adalah membangun dan menjaga interaksi antaranggota keluarga. Interaksi yang baik antara ayah, ibu, dan anak menunjukkan keberhasilan dalam berkomunikasi. Agar komunikasi berjalan efektif, diperlukan sikap terbuka dan rasa saling percaya di antara anggota keluarga yang terlibat. Ketika interaksi berlangsung secara berkualitas, maka komunikasi antara orang tua dan anak akan berkembang menjadi semakin baik. Komunikasi yang terjalin antara orangtua dengan anak adalah sebuah komunikasi antarpribadi (komunikasi interpersonal). Menurut Effendy (dalam Liliweri, 1997: 12) komunikasi antarpribadi yang terjalin secara terus menerus dianggap efektif untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku manusia. Komunikasi antarpribadi sangatlah penting, karena dalam percakapan dengan anggota keluarga harus intensif dan terus menerus, karena orangtua akan mengetahui perkembangan si anak dan juga dapat mengetahui sampai dimana pengetahuan si anak dan komunikasi ini dilakukan secara jujur dan terbuka.

Penelitian ini membahas perihal komunikasi interpersonal orang tua dan anak dimana dalam komunikasi ini terjalin interaksi tatap muka antara orang tua dan anak yang mana orang tua menyampaikan suatu pesan khususnya, dan anak dapat menerima dan menanggapi pesan tersebut secara langsung. Adapun aspek dari komunikasi antara orang tua dan anak yaitu:

- a. Tatap muka merupakan unsur yang membedakan komunikasi antarpribadi dengan komunikasi jarak jauh atau komunikasi yang menggunakan media. Dalam komunikasi tatap muka, masing-masing pihak memiliki peran sebagai penyampai dan penerima informasi. Peran tersebut merupakan bagian dari proses komunikasi itu sendiri. Agar komunikasi dapat berlangsung dengan baik, diperlukan adanya rasa saling percaya, keterbukaan, dan perasaan saling menyukai di antara kedua pihak yang berkomunikasi.
- b. Komunikasi antarpribadi ditandai dengan adanya hubungan dua arah, di mana kedua pihak dapat saling bertukar pesan. Melalui pertukaran pesan tersebut, tercipta pemahaman bersama terhadap makna pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, yang terpenting dalam komunikasi bukan hanya isi pesan, tetapi makna dari pesan tersebut. Fopp (dalam Sarlito, 1999: 195) menjelaskan bahwa pesan dapat dikatakan dipahami apabila interaksi yang terjadi menghasilkan kepuasan dan saling pengertian antara pihak-pihak yang terlibat.

- c. Komunikasi antarpribadi juga memerlukan adanya niat atau intensi dari kedua belah pihak. Menurut Mounsur (dalam Sarlito, 1999:195), adanya keinginan untuk saling berkomunikasi dapat mempercepat proses tercapainya pemahaman secara kognitif. Proses komunikasi ini berkaitan erat dengan waktu, karena pencapaian saling pengertian tidak terjadi secara langsung. Semakin sering komunikasi dilakukan, semakin tinggi tingkat pemahaman yang dicapai, yang berarti membutuhkan waktu yang lebih lama.

Dapat disimpulkan komunikasi interpersonal orang tua dan anak adalah suatu komunikasi antarpribadi dengan pribadi yaitu komunikasi yang terjalin antara orangtua dan anak secara terus menerus dan dapat mempengaruhi sikap remaja yang terlibat dalam komunikasi tersebut (Lestari, 2009).

#### **2.2.4 Kecanduan Game Online**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan kecanduan bermula dari kata candu yang memiliki arti suatu kegemaran yang membuat individu tersebut ketagihan. Pada kamus istilah psikologi (Hassan, 2018), kecanduan merupakan keadaan patologis dari ketidakmampuan untuk menghindari zat tertentu biasanya disebabkan oleh pemakaian berlebih dan sudah membiasa.

Young (2009) mendefinisikan kecanduan game online adalah suatu kegiatan yang menghabiskan berjam-jam hidup sebagai “orang lain” dan menguras emosi namun meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain game online dan mengabaikan

kegiatan selain dari itu seperti kehidupan sosial, belajar, hobi, dan waktu tidur. Menurut Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) setiap individu yang kecanduan game online memiliki ciri-ciri pada saat bermain game online selama 4-5 kali dalam seminggu, rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain game online lebih dari 4 jam per-harinya, dan bermain lebih dari 4 jam di hari kerja dengan mempertimbangkan waktu standar hari kerja 8 jam sehingga dikategorikan sebagai aktivitas berlebihan (*excessive*).

Berdasarkan penjelasan definisi kecanduan game online diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kecanduan game online ini adalah suatu kegiatan yang berulang menjadi kegemaran dan ketagihan juga menimbulkan dampak negative yang merugikan orang yang bersangkutan hingga bisa menimbulkan masalah sosial dan emosional (Wicaksana, 2021).

#### **2.2.4.1 Faktor Penyebab Kecanduan Game Online**

Penggunaan handphone pada anak usia sekolah zaman sekarang sudah menjadi hal yang biasa, banyak anak yang lebih sering bermain handphone dari pada bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut dikarenakan terdapat hambatan aktivitas kehidupan siswa tersebut baik di rumah maupun di sekolah seperti, pada saat berada di dalam rumah orang tua mereka kurang memperhatikan anak karena mereka sibuk bekerja, sedangkan saat di sekola anak tersebut tidak diterima oleh teman sebaya sehingga anak tersebut hanya duduk sendiri di dalam kelas.

Penelitian Supendi (2012) juga menyatakan bahwa ada dua factor penyebab anak bisa kecanduan bermain game online, yaitu factor internal dan factor eksternal. Factor

internal ketika keinginan yang tuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi didalam game online, rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada dirumah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, dan kurang self control dalam diri anak. Lalu factor eksternalnya berupa lingkungan yang kurang terkontrol karena teman-temannya juga banyak yang bermain game online, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anak untuk mengikuti berbagai les atau kegiatan (Wicaksana, 2021).

### **2.2.5 Hubungan Antara Pola Komunikasi Interpersonal dan Perilaku Kecanduan Game**

Penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara pola komunikasi interpersonal, terutama dalam konteks keluarga atau hubungan sosial sehari-hari dengan kecenderungan seseorang mengalami perilaku kecanduan game online. Komunikasi interpersonal yang kurang efektif atau tidak harmonis sering kali berkaitan dengan peningkatan intensitas bermain game sebagai mekanisme pelarian atau kompensasi emosional, yang kemudian memicu kecanduan. Dalam hubungan keluarga, konflik antara kebutuhan anak untuk bermain dan harapan orang tua dapat menciptakan ketegangan yang berdampak pada bagaimana anak mengelola kebiasaan bermainnya; pola komunikasi yang dialogis, terbuka, dan suportif justru dapat mengurangi perilaku adiktif dengan meningkatkan pemahaman dan dukungan emosional antar anggota keluarga. Studi kuantitatif menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah skor komunikasi interpersonal

dan interaksi sosial yang terbentuk, menunjukkan hubungan negatif antara kedua variabel ini. (Alfifi, staisam.ac.id, 2025)

## **2.3 Kerangka Teoritis**

### **2.3.1 Teori Komunikasi Interpersonal**

Menurut Joseph a devito komunikasi interpersonal adalah tindakan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih, ada yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan (*noise*), terjadi pada suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan suatu umpan balik. Objek materialnya adalah perilaku dari manusia, yang dapat merangkum individu, kelompok dan masyarakat. Sedangkan objek formalnya adalah situasi komunikasi yang mengarah pada perubahan sosial termasuk juga perubahan pikiran, perasaan, perilaku dan sikap dari individu, kelompok, masyarakat dan juga pengaturan kelembagaan. Dan menurut Everett M Rogers yang dikutip oleh Wiryanto, komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang lebih baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Radenfatah, n.d.).

Pentingnya Peranan dari komunikasi interpersonal menurut Johnson (1981), bagi kesehatan mental sebagian besar orang ditentukan dari kualitas komunikasinya dengan orang lain, terlebih seorang guru yang sangat berpengaruh bagi perkembangan siswanya. Bila suatu hubungan dengan orang lain diliputi dengan berbagai masalah, tentu ia akan cemas, merasa sedih, menderita, hingga akhirnya frustrasi. Jika dilanjutkan dengan dia mennghindar dari orang lain, maka rasa sepi yang dideritanya akan

menimbulkan penderitaan. Tidak hanya kerusakan emosional atau batin, namun bisa juga berdampak bagi fisiknya. Untuk mendapatkan kebahagiaan, setiap individu memerlukan konfirmasi dari orang lain, yakni pengakuan dari orang lain yang menyatakan bahwa dia normal, sehat, dan bahagia (Roem, 2019).

Adapun menurut Redmond, komunikasi interpersonal adalah suatu hubungan yang dilakukan secara spesial antar personal melalui suatu interaksi secara simultan dengan upaya pengaruh-mempengaruhi satu dan lainnya. Menurut Mulyana komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap individunya menangkap setiap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun non-verbal (Radenfatah, n.d.).

Komunikasi interpersonal sangat penting bagi kebahagiaan hidup seseorang. Johnson (1981) menunjukkan beberapa peranan yang dihasilkan dari suatu komunikasi interpersonal dalam menciptakan kebahagiaan hidup manusia. Identitas seorang anak terbentuk karena adanya komunikasi dengan orang lain. Selama berkomunikasi dengan orang lain, secara sadar maupun tidak sadar anak pasti akan mengamati, memerhatikan, dan mencatat dalam hati semua pembicaraan yang orang lain berikan terhadap dirinya. Seorang anak akan menjadi tahu bagaimana suatu pandangan orang terhadap dirinya, berkat komunikasi dengan orang lain, seseorang bisa menemukan jati dirinya, yaitu mengetahui siapa dirinya yang sebenarnya (Roem, 2019).

## 2.4 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, peneliti memerlukan teori yang digunakan dalam menunjang penelitian. Adapun teori yang digunakan peneliti adalah teori komunikasi interpersonal menurut Joseph A Devito yang berpendapat bahwa komunikasi adalah suatu keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif dan kesetaraan (KKG, n.d.).

Menurut devito efektifitas komunikasi interpersonal dimulai dari mengemukakan lima yang perlu dipertimbangkan ketika seseorang merencanakan komunikasi interpersonal yaitu, keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan:

1. Keterbukaan (*openness*)

Keterbukaan adalah dapat menerimanya masukan atau pendapat dari orang lain serta berkenan menyampaikan informasi penting kepada orang lain. Hal ini bukan berarti setiap individu harus membuka semua riwayat hidupnya, tetapi ia rela membuka diri ketika orang lain menginginkan informasi yang diketahuinya. Dengan kata lain keterbukaan ini adalah kesediaan untuk membuka diri atau memngungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, sikap keterbukaan ini ditandai dengan adanya kejujuran dalam merespon segala stimuli komunikasi. Pada proses komunikasi interpersonal, keterbukaan menjadi salah satu sikap positif. Hal ini disebabkan karena dengan adanya keterbukaan maka komunikasi interpersonal dapat diterima oleh semua pihak yang berkomunikasi.

2. Empati (*empathy*)

Empati adalah kemampuan setiap orang yang dapat merasakan jika seandainya ia menjadi orang lain, dapat memahami sesuatu yang sedang dialami orang lain dan dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain dan dapat memahami suatu persoalan dari sudut pandang orang lain.

3. Sikap mendukung (*supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan yang berkomunikasinya memiliki suatu komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka. Oleh itu respon yang relevan adalah respon yang bersifat spontan dan lugas, bukan respon bertahan dan berkelit. Pemaparan gagasan bersifat deskriptif naratif, bukan bersifat evaluative. Sedangkan pola pengambilan keputusan bersifat akomodatif, bukan intervensi yang disebabkan rasa diri yang berlebihan.

4. Sikap positif (*positiveness*)

Sikap positif yang ditunjukkan dalam bentuk sikap atau perilaku dalam bentuk sikap, maksudnya adalah bahwa pihak yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki perasaan dan pemikiran positif, bukan suatu prasangka atau curiga. Dalam bentuk perilaku artinya bahwa tindakan yang dipilih adalah yang relevan dengan tujuan komunikasi interpersonal, yaitu secara nyata dengan melakukan aktivitas untuk terjalannya kerjasama. Sikap positif dapat ditunjukkan melalui berbagai macam perilaku dan sikap antara lain : menghargai orang lain, tidak mencurigai secara berlebihan, berpikiran positif

terhadap orang lain, meyakini pentingnya orang lain, memberikan pujian dan penghargaan, dan komitmen menjalin kerjasama.

#### 5. Kesetaraan (*equality*)

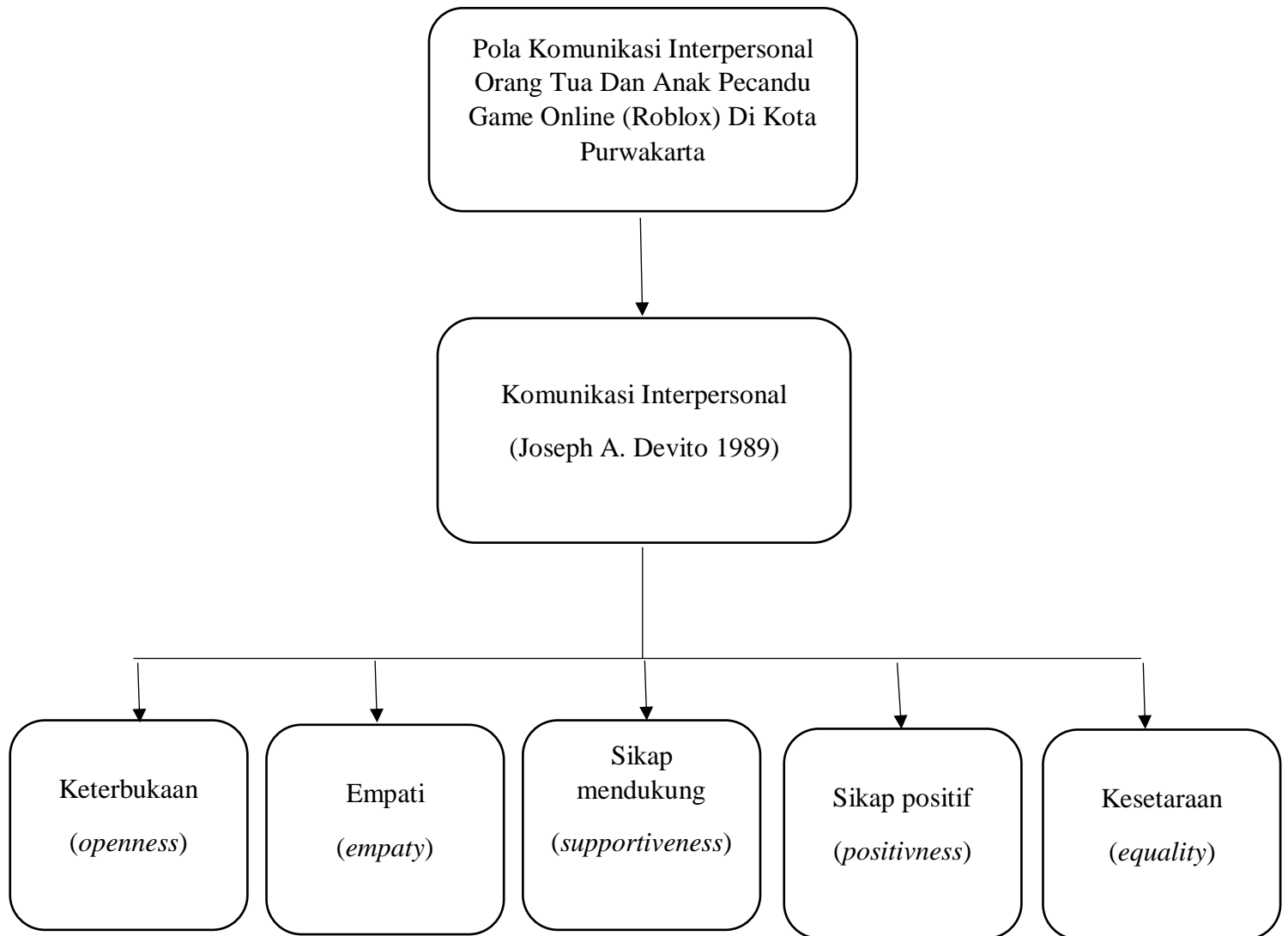
Kesetaraan adalah suatu pengakuan bahwa kedua belah pihak sama sama bernilai dan berharga dan saling memerlukan. Secara ilmiah ketika dua orang berkomunikasi secara interpersonal, tidak pernah tercapai suatu situasi yang menunjukkan kesetaraan atau kesamaan secara utuh diantara keduanya. Pastilah salah satunya lebih kaya, pintar, lebih muda, lebih berpengalaman, dsb. Namun kesetaraan yang dimaksud adalah berupa pengakuan dan kesadaran, serta kerelaan untuk menempatkan diri setara. Dengan demikian dapat dikemukakan indikator kesetaraan, yaitu:

- a. Menempatkan diri setara dengan orang lain.
- b. Menyadari adanya kepentingan yang berbeda.
- c. Mengakui pentingnya kehadiran orang lain.
- d. Tidak memaksakan kehendak.
- e. Komunikasi dua arah.
- f. Saling memerlukan.
- g. Suasana komunikasi akrab dan nyaman.

Dengan menerapkan lima aspek teori komunikasi interpersonal peneliti akan mengetahui pola komunikasi yang akan diteliti oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menyoroti berbagai macam bentuk dan aspek komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua kepada anaknya di purwakarta saat mengalami fenome kecanduan game online. Sebagai landasan guna memecahkan masalah yang sudah dikemukakan oleh peneliti, maka dibutuhkan sebuah kerangka pemikiran berupa teori dari para ahli, yang tidak diragukan kebenarannya yang merupakan teori mengenai hal yang berkaitan dengan penelitian peneliti.

Dari penjelasan diatas terbentuk suatu kerangka pemikiran dalam penelitian ini dengan judul **“POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK PECANDU GAME ONLINE (ROBLOX) DI KOTA PURWAKARTA”** yang dapat diuraikan pada table berikut:

**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

**Sumber: Modifikasi Peneliti (2026)**