



**KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA YANG KECANDUAN
GAME ONLINE DI JORONG BATANG TUHUR, NAGARI CUBADAK,
KECAMATAN DUA KOTO, KABUPATEN PASAMAN**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai syarat penyelesaian studi
Jurusan Bimbingan dan Konseling*

OLEH :

MARWINDA
NIM: 1730108033

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marwinda

NIM : 1730108033

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: "**KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI JORONG BATANG TUHUR NAGARI CUBADAK KECAMATAN DUA KOTO KABUPATEN PASAMAN**" adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan semestinya.

Batusangkar, Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Marwinda

NIM. 1730108033

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **MARWINDA**, NIM 1730108033 dengan judul: **KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI JORONG BATANG TUBUR, NAGARI CUBADAK, KECAMATAN DUA KOTO, KABUPATEN PASAMAN**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk dapat disetujui dan dilanjutkan untuk ujian munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Desember 2021

Pembimbing

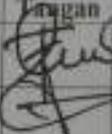


Dra. Fadhilah Syafwar M. Pd
NIP. 19670810 199303 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Marwinda, NIM: 1730108033, Judul: KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI JORONG BATANG TUHUR NAGARI CUBADAK KECAMATAN DUA KOTO KABUPATEN PASAMAN, telah diuji dalam Ujian Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 06 Januari 2022.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd Nip. 196708101993032002	Ketua Sidang/ Pembimbing		11/1/22
2	Dr. Dasril, S.Ag., M.Pd NIP. 197502012005011007	Penguji I		11/1/22
3	Dr. Rafsel Tas'adi, M.Pd NIP. 1964021020003122001	Penguji II		17/1-22

Batusangkar, Januari 2022
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah





Dr. Adripen, M. Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

BIODATA PENULIS



Nama : Marwinda
NIM : 1730108033
Tempat/Tanggal Lahir: Koto Tuo/24 Maret 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Remaja yang Kecanduan game online di jorong batang tuhur nagari cubadak kecamatan dua koto kabupaten pasama

Nama Orangtua

1. Ayah : Suirman
2. Ibu : Yetni Sumarni

Anak Ke/Dari : Dua (2)/Tiga (3) Saudara

Alamat : Kampung Pisang, Jorong batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatra Barat

Riwayat Pendidikan :

- 1.SDN 22 Batang Tuhur (2004-2011)
- 2.MTsN Andilan (2011-2014)
- 3.SMA Negeri 1 Dua Koto (2014-2017)

4. Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Batusangkar (2017-2022)

Motto Hidup : Segala Sesuatu yang telah ditentukan oleh Allah
Pasti akan datang, maka janganlah kalian mintak untuk
disegerakan (QS An Nahl:1)

No Hp/Email : [082268119037](tel:082268119037)/marwinda568@gmail.com

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

*Maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan),
kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan
hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap."*

(Q. S Al- Insyirah: 5-

8)

Alhamdulillah... Puji syukur kepada Sang Khalik yang selalu melimpahkan nikmat dalam jejak langkah kehidupan ini. Syukur tak terhingga kepada-Nya atas anugerah dua malaikat yang selalu menjagaku dalam kegelapan dan cahaya. Sebagai ungkapan terima kasih yang tak terhingga, saya persembahkan karya kecil ini untuk Bapak Suirman dan Umak Yetni Sumarni yang tak pernah kenal lelah dan putus asa membesarkan dan mendidik. Semoga apa yang saya raih hari ini dapat menjadi embun penyejuk dihati Bapak dan Umak Aamiin..... Bapak dan Umak takkan pernah terbalas segala jasamu, takkan pernah tergantikan segala jerih payahmu, takkan pernah terlupakan segala pengorbananmu, Karena setiap tetes keringat yang bercucuran dari keningmu bagaikan butiran mutiara yang menyinari setiap langkah ini. Setiap tetesan air mata dan do'a

tulus dalam sujudmu memberikan kekuatan yang tak terhingga di saat ku rapuh dan jenuh. Kasih sayangmu, nasehatmu & dukunganmu membuat saya mampu untuk berdiri tegar menjalani hidup dan meraih cita2... Terima kasih Apak... Terima kasih Umak.....

*Untuk saudara kandung yang ku sayangi, **Uni Isri Suryani & Adik Satrio**. Terima kasih banyak yang selalu memberi motivasi, menginspirasi, berani bermimpi, kekuatan tekad, keyakinan, kerja keras, dan kesungguhan. banyak hal yang di pelajari dari kalian.*

*Teruntuk **Rektor IAIN Batusangkar, Bapak/Ibu dosen** beserta seluruh **Aktifitas Akademik IAIN Batusangkar** yang tak pernah lelah dalam memberikan pelayanan terbaik kepada mahasiswa. Demi terciptanya tenaga ahli dan berkompeten untuk mewujudkan generasi-generasi pemimpin masa depan.*

*Untuk mereka yang bergelar "**Pahlawan Tanpa Tanda Jasa**", orang yang telah mengenalkan saya dengan dunia, semenjak **TK, SD, MTsM, dan SMA**. Teramat banyak jasa yang engkau lakukan hingga tak mampu menyebutnya di sini, semoga keberkahan-Nya selalu menaungi hidupmu.*

*Tidak lupa, saya ucapkan terima kasih kepada semua rekan-rekan mahasiswa program studi **Bimbingan dan Konseling** yang*

senantiasa membantu dan memberikan motivasi kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terima kasih juga kepada sahabat-sahabat tercinta (Vika Marsesi, Elia Rosa, Neneng Sri Adisa, Nelfaida, Novi Wirawati Putri, Reska Anita Putri dan Ratih Komala Sari) yang tak bosan-bosan menasehati dan memberikan semangat agar tetap semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Dan tak lupa terima kasih banyak kepada adek-adek Kos (Dini nasari dan Sarah) yang telah menemani hari-hari dengan suka duka sebagai anak kos. Serta semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah turut memberikan bantuan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Saya mendoakan semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan kepada saya, diterima sebagai amal saleh dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon karya tulis yang sederhana ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin Ya Rebbal Alamin.

BY: Marwinda, S. Pd

ABSTRAK

Marwinda. NIM 1730108033 (2017). Judul Skripsi: “KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI JORONG BATANG TUHUR NAGARI CUBADAK KECAMATAN DUA KOTO KABUPATEN PASAMAN”. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam Skripsi ini adalah tidak efektifnya komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan game online terhadap orangtuanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan game online di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Pengolahan data dilakukan secara deskriptif kualitatif, kemudian diuraikan serta diklasifikasi terhadap aspek masalah dan dipaparkan melalui kalimat yang efektif..

Hasil wawancara dengan orangtua dari remaja yang kecanduan *game online* dari lima aspek komunikasi interpersonal diantaranya aspek keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, kesamaan. Menunjukkan bahwa dua aspek (keterbukaan dan sikap positif) menggambarkan komunikasi yang kurang lancar, untuk 3 aspek lainnya (empati, dukungan dan kesamaan) menggambarkan komunikasi yang lancar. Selanjutnya komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan teman sebayanya untuk semua aspek terjadi komunikasi yang lancar.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, termasuk nikmat iman dan Islam, nikmat kesehatan, kekuatan serta kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI JORONG BATANG TUHUR NAGARI CUBADAK KECAMATAN DUA KOTO KABUPATEN PASAMAN”**. Selanjutnya, sholawat dan salam penulis mohonkan kepada Allah SWT. agar senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju jalan yang benar, sebagai rahmat untuk seluruh manusia, sebagai personifikasi yang utuh dari ajaran Islam dan sebagai tumpuan harapan pemberi cahaya syari’at di akhirat kelak.

Skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi syarat penyelesaian studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor IAIN Batusangkar
2. Bapak Dr. Adripen, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Dr. Dasril, S.Ag., M.Pd selaku ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling dan juga sebagai penguji utama
4. Ibuk Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd sebagai Dosen Penasehat Akademik sekaligus sebagai pembimbing skripsi yang telah

membimbing dan memberikan arahan, masukan serta bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini

5. Ibuk Dr. Rafsel Tas'adi, M.Pd. selaku penguji pendamping sekaligus validator yang sudah membimbing demi perbaikan skripsi ini
6. Kepada kedua orang tua penulis Yetni Sumarni (Ibu) dan Suirman (Ayah) yang selalu memberikan do'a dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh teman-teman BK-A, BK-B dan BK-C angkatan 2017 dan terkhusus untuk (Novi Wirawati Putri, Ratih Komala Sari dan Reska Anita Putri)
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah jualah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh Allah SWT. dengan balasan yang berlipat ganda, Aamiin.

Batusangkar, Januari 2022
Penulis,



MARWINDA
NIM. 1730108033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
BIODATA PENULIS	
KATA PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Sub Fokus	6
D. Pertanyaan Penelitian.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat dan Luaran Penelitian	7
G. Defenisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	
1. Game Online	
a. Pengertian <i>Game Online</i>	13
b. Sejarah <i>Game Online</i>	14
c. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	14
d. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	17
e. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	18
f. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	20
g. Ciri-ciri <i>Game Online</i>	22
2. Komunikasi Interpersonal	
a. Pengertian Komunikasi Interpersonal.....	23

b. Aspek-aspek Komunikasi Interpersonal.	24
c. Tujuan komunikasi Interpersonal.....	27
d. Fungsi komunikasi Interpersonal	28
e. Hambatan Komunikasi.....	30
f. Komunikasi Interpersonal dengan Orangtua.....	31
g. Komunikasi Interpersonal dengan Teman Sebaya.....	35
3. Remaja.....	37
B. Penelitian yang Relevan	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	41
B. Latar dan Waktu Penelitian.....	42
C. Instrument Penelitian	42
D. Sumber Data.	43
E. Teknik Pengumpulan Data.	44
F. Teknik Analisis Data.	49
G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data.	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Temuan Penelitian.....	53
B. Pembahasan	95
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	101
B. Saran	101
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
Table 3.1: kisi-kisi wawancara dengan remaja	46
Table 3.2: kisi-kisi wawancara dengan orangtua	47
Table 3.3: kisi-kisi wawancara dengan teman sebaya	48
Tabel 4.1 : Keterbukaan tentang kegiatan keseharian dan masalahb kepada orangtua	55
Tabel 4.2: Kejujuran menceritakan masalah terhadap orangtua dan bentuk masalahnya	59
Tabel 4.3: Mendengarkan dengan penuh perhatian (meperhatikan wajah, mata, atau memberikan sentuhan).....	62
Tabel 4.4: Sikap membantu kesulitan yang sedang dialami orang lain	65
Tabel 4.5: Memberikan reaksi positif saat orangtua menceritakan masalahnya	68
Tabel 4.6: Ketika berkomunikasi apa anak mendominasi percakapan	70
Tabel 4.7: Menghargai dan menanggapi informasi yang disampaikan oleh orangtua	72
Tabel 4.8: Gaya bahasa yang digunakan saat komunikasi.....	74
Tabel 4.9 : perasaan nyaman ketika bercerita masalah kepada orangtua.....	75
Tabel 4.10: Keterbukaan tentang kegiatan keseharian dan masalah kepada orangtua	78
Tabel 4.11: Kejujuran menceritakan masalah terhadap orangtua dan bentuk masalahnya	81
Tabel 4.12: Mendengarkan dengan penuh perhatian (meperhatikan wajah, mata, atau memberikan sentuhan).....	83
Tabel 4.13: Sikap membantu kesulitan yang sedang dialami orang lain	85
Tabel 4.14: Memberikan reaksi positif saat orangtua menceritakan masalahnya	87

Tabel 4.15 : Ketika berkomunikasi apa anak mendominasi percakapan	89
Tabel 4.16: Menghargai dan menanggapi informasi yang disampaikan oleh Orangtua.....	91
Tabel 4.17: Gaya bahasa yang digunakan saat komunikasi.....	93
Tabel 4.18 : perasaan nyaman ketika bercerita masalah kepada orangtua.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Foto Wawancara dengan Narasumber
Surat Penelitian dari IAIN Batusangkar
Surat Penelitian dari KESBANGPOL
Surat Keterangan Selesai Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang paling mulia yang diciptakan Allah SWT. di muka bumi ini. Manusia sebagai makhluk sosial, atau makhluk yang tidak bisa hidup sendiri. Dimana dalam kehidupannya manusia harus saling membantu dan saling melengkapi kebutuhannya. Oleh karena itu antara sesama manusia harus saling ada komunikasi. Komunikasi menjadi sangat penting karena manfaat yang dirasakan oleh pengguna atau pelaku komunikasi tersebut. Melalui komunikasi seseorang dapat menyampaikan apa yang tersimpan dalam pikiran atau perasaan yang ada dalam hatinya kepada orang lain, hal ini dapat disampaikan secara langsung maupun tidak langsung.

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sudah semakin pesat. Walaupun kemajuan tersebut masih dalam perkembangan namun sudah dapat dilihat berbagai perubahan yang terjadi karena perkembangan teknologi pada saat sekarang ini salah satunya dalam bidang *game online*.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi (Ulfa, 2017:4).

Remaja yang berada pada masa transisi mengalami perubahan diantaranya perubahan fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja. Remaja sering kali didefinisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau seseorang

yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur dan mudah terangsang perasaannya. (Papalia (dalam Nirwanda dan Ediati, 2016: 19)

Bermain *game online* pada saat ini sangat diminati oleh semua orang baik itu anak-anak, remaja bahkan dewasa karena mendapatkan keasikan tersendiri dalam memainkan *game online*. Kecanduan yang ditimbulkan oleh *game online* menimbulkan dampak yang sangat besar dalam kehidupan remaja, khususnya bagaimana berkomunikasi dengan orang sekitar terutama orangtua dan teman sebayanya.. Tidak jarang sambil memakai seragam sekolah, remaja tingkat SMP dan SMA tetap asik memainkan *game online* di tempat yang dijangkau jaringan di Jae Ampung. Jae Ampung disini merupakan sebutan tempat berkumpulnya remaja yang bermain *game online*. Di Jae Ampung ini ada sebuah rumah tempat berkumpulnya remaja tersebut memainkan *game online*. Tidak jarang remaja itu sebagian masih memakai seragam sekolah. Karena di Jae Ampung itu adalah ada salah satu rumah yang sangat cepat dijangkau oleh jaringan internet. bahkan belum sempat pulang kerumahnya masing-masing. Media yang digunakan oleh remaja dalam memainkan game online ini hanya *handphone*. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016).

Pada umumnya *Game Online* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan permainan bahkan bisa lebih waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan sebuah *game online* tersebut., dan dalam permainan game online ini sifatnya menantang, oleh karena itu seseorang yang bermain *game online* ini akan merasa ketagihan dan akan menjadi kecanduan sehingga juga menghabiskan paket data untuk bermain *game online*. Berdasarkan observasi rata-rata remaja yang kecanduan *game online* menghabiskan uang 25.000 untuk perharinya saja.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai

tempat yang berbeda untuk saling terhubung diwaktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.” Young (Kartini, 2016: 484)

Permasalahan yang berkaitan dengan *game online* telah mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat maupun pihak sekolah melihat bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan game online terutama dalam hal efektivitas waktu dan cara berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Orang yang sudah kecanduan *game online* tidak akan tertarik lagi pada kegiatan apapun selain bermain *game online*.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di Jorong Batang Tuhur ini, penelitian sering melihat anak-anak usia SMP dan SMA sering berkumpul di Jae Ampung yaitu tempat biasanya digunakan untuk mencari jaringan. Hampir tiap hari remaja bermain *game online* di jae ampung, mereka biasanya berkumpul mulai dari jam 17.00 hingga sampai jam 01.00 dini hari, tetapi ada juga yang dari jam 13.00 siang sudah mulai rata-rata remaja yang bermain game online menghabiskan waktu bermain game online di Jae ampung 8-10 jam setiap harinya. Banyaknya jumlah remaja yang berkumpul di Jae Ampung ada 6 orang (4 orang dari Kampung Pisang dan 2 orang dari Koto Tuo).

Selanjutnya sikap acuh tak acuh adalah salah satu sifat yang muncul akibat fokus *game online*. Tidak jarang orang tua dari para remaja itu menegur langsung ke tempat mereka bermain *game online*. Dimana orang tua ini berharap anaknya yang sering bermain *game online* itu dapat membantunya untuk bekerja seperti ke sawah, kebun dan lain-lain sebagainya, tetapi para remaja ini mengabaikan larangan orang tuanya. Mereka hanya sibuk dengan *game online* yang mereka mainkan.

Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi sendiri. Sebagian besar *game* dirancang sedemikian rupa agar membuat pemain game ketagihan dan juga penasaran dan mengejar nilai tinggi dari suatu permainan yang dimainkannya tersebut. Bahkan ketika bermain *game online* siswa ini

diajak temannya berbicara mereka acuh tak acuh saja dan tidak merespon apa yang dikatakan teman yang disampingnya.

Dampak penggunaan *game online* bagi remaja di Jorong Batang Tuhur saat ini membuat mereka lalai dalam kewajibannya seperti mengerjakan tugas sekolah, malas untuk membantu orang tua, lalai dalam mengerjakan sholat lima waktu dan bahkan makan pun untuk kebutuhan fisiknya pun tidak teratur. Mereka tidak menyadari bahwa adiksi *game online* ini jika tidak bisa membatasi waktu dalam memainkannya maka sangatlah merugikan diri sendiri.

Banyak orang yang membuang-buang waktunya hanya untuk hal-hal yang tidak berguna. Kebanyakan dari mereka tidak menyadari bahwa mereka telah mensia-siakan waktu yang tidak akan mungkin kembali lagi. Firman Allah: (QS al-Hadid:20)

إِغْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُمْ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي
الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ. كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ. ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًّا
ثُمَّ يَكُونُ حُطْمًا. وَفِي الْآخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ. وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ. وَمَا
الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ

Artinya: *Ketahuilah, bahwa Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan Para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu Lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu. (QS al-Hadid: 20).*

Waktu yang luang pada dasarnya adalah waktu yang sangat berharga untuk dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk hal-hal yang bermanfaat dan hal yang positif. Waktu yang telah terlewat satu detik saja kita tidak dapat mengulanginya biar bagaimana sekalipun, oleh karena itu manfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya untuk kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Sebagaimana firman Allah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ. وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ .

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah Setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*” (QS al-Hasyr: 18).

Bermain *game online* secara berlebihan akan menyebabkan munculnya obsesi untuk menang dan menjadi tokoh imajinasi dalam *game* yang seperti yang diinginkan. Apabila tidak segera dikendalikan, maka keinginan untuk selalu bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan dampak negatif bagi dirinya maupun lingkungan.

Komunikasi interpersonal perlu dimiliki bagi setiap orang, terutama terhadap remaja. Menurut Mulyana (Abubakar, 2015: 54) Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun non verbal. Kemampuan berkomunikasi remaja akan menentukan perkembangan sosial pada tahap selanjutnya. Remaja yang memiliki komunikasi yang baik akan mempermudah dengan hubungan pertemanan dan hubungan pertemanan tersebut akan semakin baik jika komunikasi yang dilakukan dengan bahasa yang lugas dan mudah dimengerti oleh lawan bicara.

Fakta yang peneliti temukan di lapangan adalah ada seorang remaja dengan inisial ST bahwa jarang sekali dia pulang ke rumah, jika pulang ke rumah jika ada keperluan saja bahkan serin orangtua dari ST ini menjemputnya ke tempat bermain *game online* tersebut. Meskipun sudah sampai di rumah ST ini susah diajak untuk berkomunikasi.

Kenyataan inilah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *game online* dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal seseorang. Walaupun *game* memiliki pengaruh positif bagi penggunanya, akibat yang ditimbulkan *game online* lebih tertuju ke hal yang negatif.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik mengangkat masalah sebagai judul skripsi : “Komunikasi Interpersonal Remaja Yang Kecanduan *Game Online* di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman.

C. Sub Fokus

Berdasarkan fokus masalah diatas, maka sub fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orang tua di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman.
2. Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan teman sebaya di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaiman Komunikasi Interpersonal Remaja yang Kecanduan Game Online di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan sub fokus penelitian di atas, mak tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orang tua di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan teman sebaya di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman

F. Manfaat dan Luar Penelitian

1. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai pengembangan dan pembinaan disiplin ilmu bimbingan dan konseling.
- b. Sebagai tambahan referensi di perpustakaan IAIN Batusangkar
- c. Bagi Penulis, untuk menambah pengetahuan dan memperoleh wawasan penulis sebagai calon guru bimbingan dan konseling di sekolah sesuai bidang keahlian yang penulis miliki dan sebagai salah satu persyaratan akademis guna menyelesaikan studi strata 1 (S1) dalam Bidang Ilmu Bimbingan dan Konseling pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar
- d. Sebagai sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengantisipasi permasalahan kecanduan *game online*, dan khusus guru Bimbingan dan Konseling nantinya.
- e. Sebagai referensi peneliti dalam memahami bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* di Jorong Batang Tuhur, Nagari Simpang Tonang, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman.

2. Luar Penelitian

Peneliti mengharapkan karya ilmiah ini diterbitkan pada jurnal ilmiah, diseminarkan pada forum seminar nasional atau internasional dan lain-lain sebagainya.

G. Defenisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan penelitian ini maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, yaitu:

1. Kecanduan *game online*

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.” (Adams & Rollings, 2010).

Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Menurut Ulfa (2017:4) kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game).

Kecanduan *game online* yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah suatu kondisi yang membuat seseorang kehilangan kontrol terhadap sesuatu hal (*game online*).

2. Remaja

Menurut Yusuf (2012: 77) masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa anak-anak dan masa ke dewasa, dimulai dari masa pubertas, yang ditandai dengan perubahan yang pesat dalam berbagai aspek perkembangan, baik fisik maupun psikis. Tahap ini dimulai ketika usia seorang anak telah genap 12 atau 13 tahun, dan berakhir pada usia 17 atau 18 tahun. (Al-Mighwar, 2006:69).

Remaja yang penulis maksud adalah anak-anak yang berada direntangan usia 13 sampai 18 tahun yang mengalami berbagai aspek perkembangan. Fisik, psikis, sosial dan komunikasinya.

3. Komunikasi Interpersonal

Kata komunikasi interpersonal berasal dari dua kata yaitu komunikasi dan interpersonal. Istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *communis* yang artinya membuat kebersamaan atau

memnbangun kebersamaan antara dua orang atau lebih Cangara (Salfina, 2018: 15).

Menurut Mulyana (Abubakar, 2015: 54) Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun non verbal.

Komunikasi interpersonal yang penulis maksudkan adalah adalah komunikasi yang dilakukan remaja yang kecanduan *game online* dengan orang tua dan teman sebaya. Adapun aspek-aspek dari komunikasi interpersonal sebagai berikut:

a. keterbukaan

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. *Pertama*, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berintegrasi. Hal ini tidak berarti bahwa seorang harus segera membuka semua riwayat hidupnya. Aspek keterbukaan *kedua* mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang menjemukan. Seseorang ingin orang lain bereaksi secara terbuka terhadap apa yang diucapkan. Aspek *ketiga* menyangkut “kepemilikan” perasaan dan pikiran. Terbuka dalam pengertian ini adalah seseorang mampu mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang dilontarkan adalah dari dirinya sendiri dan dapat dipertanggung jawabkan.

b. Empaty

Henry Bachrach (Sujarwo, 2017: 18) mendefinisikan empati sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kaca mata orang itu. Bersimpati adalah merasakan bagi orang lain atau merasa ikut bersedih.

Sedangkan berempati adalah merasakan sesuatu seperti orang lain yang mengalaminya, berada di kapal yang sama dan merasakan perasaan yang sama dengan cara yang sama.

Sikap Mendukung

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (supportive). Maksudnya adalah satu samalain saling memberikan dukungan terhadap pesan yang disampaikan. Sikap mendukung adalah sikap yang mengurangi sikap defenisip dalam komunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal akan gagal, karena orang yang di defenisif akan melindungi diri sendiri dari ancaman yang ditanggapi dalam komunikasi dibandingkan memahami orang lain

c. Sikap mendukung

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (supportive). Maksudnya adalah satu samalain saling memberikan dukungan terhadap pesan yang disampaikan. Sikap mendukung adalah sikap yang mengurangi sikap defenisip dalam komunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal akan gagal, karena orang yang di defenisif akan melindungi diri sendiri dari ancaman yang ditanggapi dalam komunikasi dibandingkan memahami orang lain

d. Sikap positif

Seseorang mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara:

- 1) Menyatakan sikap positif
- 2) Secara positif mendorong orang yang menjadi teman berintegrasi.

Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi atau suasana interaksi, tentu akan mengganggu dan menciptakan reaksi negatif dan membuat komunikasi terputus.

Sikap positif dapat dijelaskan dengan istilah dorongan (*stroking*). Dorongan dipandang sangat penting dalam interaksi dengan orang lain, perilaku mendorong seperti menghargai keberadaan dan pentingnya orang lain, perilaku ini bertentangan ketidakacuhan. Dorongan positif sama dengan sikap positif, misalnya berbentuk pujian atau penghargaan dan terdiri atas perilaku yang biasanya diharapkan, dinikmati, dan dibanggakan.

e. Kesetaraan

Setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai, lebih kaya, lebih tampan, atau lebih cantik daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidaksependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang ada, bukan sebagai kesempatan untuk menjauhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan non verbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita

menerima pihak lain atau menurut Carl Rogers, kesetaraan meminta seseorang untuk memberikan “penghargaan positif tak bersyarat” kepada orang lain

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Pada awalnya istilah kecanduan digunakan untuk mengidentifikasi merusak perilaku diri sendiri yang termasuk individu pecandu dengan ketergantungan fisiologis pada suatu obat-obatan yang ilegal. Namun, dalam 20 tahun terakhir istilah kecanduan telah diperluas mencakup bahan atau memperkuat perilaku yang memiliki sifat afektif, kompulsif dan merusak diri sendiri serta sulit Erwin (Luhsasi, 2017: 1504) membagi permainan dan *game* menjadi dua pengertian. Pertama, permainan merupakan sekumpulan peraturan untuk menghentikan (Adiningtias, 2017:31). yang membangun situasi bersaing dengan pemilihan strategi guna mencapai kemenangan. Kedua, *game* merupakan permainan berbasis elektronik yang dibuat dengan Teknik dan metode animasi.

Menurut (Fauziawati, 2015:117) *Game online* adalah sebuah permainan “*games*” yang dimainkan dengan teknologi komputer dan dihubungkan melalui suatu jaringan internet.

Menurut (Surbakti, 2017: 30) *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Menurut Young (dalam Saputra, 2019: 6) *Game online* merupakan situs permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet

baik melalui computer maupun *hanphone* yang dimainka oleh banyak orang dalam bersamaan dimana pemainnya di belah bumi manapun.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru Jordan & Andersen (Novrialdy, 2019:149)

b. Sejarah Game Online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi *computer* dan jaringan *computer* itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya berskala kecil (*small local network*). Pada saat pertama kali muncul tahun 1960, computer hanya dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah *computer* dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multipleyer Games*) Yuniarsa (Lestari, 2018: 19).

Game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, yang dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* di indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari bergenre action, sport, maupun *RPG (role playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini mendadak berapa besarnya antusias para game di indonesia dan juga besarnya pasar-pasar *game* di Indonesia Saputra dkk (Lestari, 2018: 20)

c. Jenis-Jenis Game Online

Game online memiliki jenis yang baik, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan berbentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus

Jenis-jenis *games online* menurut Fiutami dalam Theresia dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni “*Massively Multi Player Online Role Playing Game (MMORPG)*, *Massively Multi Player Online Real*

Time Strategi (MMORTS), Massively Multi Player Online First Person Shooter (MMOFPS)” (Theresia, 2012: 8-9)

1. *Massively Multi Player Online Role Playing Game (MMORPG)*
Massively Multi Player Online Role Playing

Game (MMORPG) adalah salah satu jenis *games online* yang memainkan karakter tokoh maya. Seorang pemain dapat menghubungkan computer atau laptop ke sebuah server dan memainkannya bersama dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Pemain dalam permainan MMORPG akan dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya. Permainan ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan MMORPG yang terkenal di Indonesia adalah *Ragnarok, Perfect World, Seal Online, Ran online, Audition Ayo Dance, Risk Your Life*.

2. *Massively Multi Player Online Real Time Strategi (MMORTS)*
Massively Multi Player Online Real Time

Strategi (MMORTS) merupakan permainan yang menggabungkan *Real Time Strategi (RTS)* dengan banyak pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang di dalamnya terdapat kegiatan pengembangan teknologi, konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh dari permainan ini adalah *Command an Conqueror (1995), War Craft, Sim City (1999)*.

3. *Massively Multi Player Online First Person Shooter (MMOFPS)*.

Massively Multi Player Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis *games online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibandingkan dengan permainan lainnya karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut dengan permainan pertarungan. Pemain MMOFPS

dapat bermain sendiri dan dapat juga bermain secara tim untuk melawan musuh. Contoh permainannya adalah *Counter Strike*, *Point Blank*, dan lain-lain)”

(Theresia, 2012: 8-9).

4. *PUBG*

PUBG merupakan sebuah game multiplayer kompetitif yang bisa dimainkan secara solo atau kelompok dalam format Duo (2 orang) dan juga Squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari friend list dengan cara bertahan hidup selama mungkin di arena. (santoso (Safitri, 2020: 31)

5. *Free Fire*

Game online Free fire adalah permainan yang memiliki kecanggihan dengan aksi petualang dari genre battle royale, dimana gamer dapat memilih karakter, senjata, tempat yang diinginkan sesuai level permainannya dan dapat dimainkan secara bersamaan dalam waktu yang sama karena terhubung dengan jaringan internet sehingga mendatangkan emosi (rasa puas, senang, bosan, sedih dan lain-lain). *Game Free fire* merupakan jenis game *onlineaction-adventure* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya (Winarni, 2020: 22).

6. *Mobile Legend*

Mobile Legend adalah permainan berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA). Jenis permainan ini merupakan game dengan berorientasi kerja sama yang melibatkan dua kelompok (*Team*) untuk saling bertanding, setiap kelompok masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan *tower* dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan (Yudha, 2020: 3).

Berdasarkan Jenis-jenis *game online* di atas dapat dipahami bahwa terdapat 6 jenis permainan. Pertama, permainan bermain peran seorang tokoh terkenal. Kedua, bermain konstruksi dan

mengolah sumber daya alam. Ketiga, permainan perang atau pertarungan, *PUBG*, *Mobile Legend*, *Firee fire*.

7. *Clash of Clans*

Clash of Clans merupakan game yang dikembangkan oleh Supercell, yang merupakan perusahaan game asal Finlandia, game ini merupakan tipe game MMO (*Massively Multiplayer Online*), yang artinya CoC merupakan game yang bisa dimainkan dengan banyak pemain dalam waktu bersamaan secara online (Damayanti, 2015: 39)

d. Aspek kecanduan *game online*

Menurut Chen (Cahyo, 2019: 17) aspek seorang kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- 3) *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki, karena mereka hanya fokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Berdasarkan penjelasan di atas aspek seseorang yang kecandua *game online* antara lain seseorang tersebut mengalami perilaku konfulsif yaitu dorongan untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

e. Faktor-faktor Penyebab kecanduan *Game online*

Game online adalah permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet sebagai media bermainnya. Banyak faktor yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*.

Menurut Detria (Adiningtias, 2017: 34) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut.

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.
- 4) *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan

Dari beberapa faktor di atas maka dapat disimpulkan bahwa *faktor* yang menyebabkan remaja itu candu *game online* adalah karena lingkungan dan ajakan dari teman-temannya dan sulit untuk dihindari.

Menurut Young (Fitri dkk, 2018: 213) faktor yang mempengaruhi *kecanduan game online* terdapat tiga faktor, yaitu: gender, kondisi psikologis, dan jenis *game*. Adapun penjelasan masing-masing adalah sebagai berikut:

1) Gender atau jenis kelamin

Laki-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan *game online*, laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk *game* dibandingkan perempuan.

Kondisi psikologis. Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada *game* sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.

Jenis *game*. Setiap permainan memiliki keterkaitan yang berbeda pada jenis *game* tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa

penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Dari beberapa faktor di atas maka dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* tersebut adalah merasa penasaran dan ingin sekali mencoba *game online* yang membuat pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

f. Dampak Kecanduan *Game Online*

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberikan manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Begitu juga dengan dampak negatif yang ditimbulkan remaja yang kecanduan *game online* yaitu yang dapat dikatakan memberikan pengaruh buruk dan kerugian terhadap dirinya dan orang lain.

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Siswa yang kecanduan *game online* tidak mampu mengatur waktunya kapan untuk bermain dan tidak peduli terhadap kegiatan sosial.

1) Dampak negatif *game online*

a) Masalah sosial

Banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain dengan mesin (bukan manusia), anak bisa merasa canggung dan kurang nyaman jika ada kesempatan untuk bergaul dengan temannya.

b) Masalah komunikasi

Kegiatan komunikasi bukan sebatas berbicara dan mendengarkan kalimat yang terucap, tetapi juga membaca

ekspresi lawan bicara. Anak yang kurang bersosialisasi biasanya kesulitan melakukan hal ini

c) Mengikis empati

Seringkali anak menyukai jenis game yang melibatkan kekerasan seperti perang-perangan, martial art dan sebagainya. Efek samping dari memainkan jenis *game* ini adalah terpicunya agresivitas anak dan terkikisnya empati remaja terhadap orang lain

d) Gangguan motorik

Tubuh yang kurang aktif bergerak akan mengurangi kesempatan anak untuk melatih kemampuan motorik. Resikonya anak bisa terserang obesitas dan pertumbuhan tinggi badan yang tidak maksimal.

e) Gangguan kesehatan

Menatap layar *game online* secara konstan dalam waktu yang lama bisa mencetus serangan sakit kepala, nyeri leher, nyeri punggung, gangguan tidur dan gangguan penglihatan Adam (Lestari, 2018: 22)

Dari beberapa uraian di atas maka dapat dipahami bahwa remaja yang kecanduan *game online* sangat besar dampaknya, rusaknya sosialisasi dengan sekitar dan komunikasi kita terhadap lingkungan, gangguan kesehatan seperti penglihatan dan mengurangi aktifitas bergerak.

Ada Kasus Remaja 17 Tahun di Aceh Timur gangguan saraf yang diduga kecanduan game online di HP. Tangannya bergerak seperti sedang mengerjakan sesuatu. Namun tak ada yang dikerjakannya. Ia terlihat gelisah. Tak Cuma tangannya, kakinya juga terlihat terus bergerak berganti pose (<https://makassar.tribunnews.com>)

2) Dampak Positif *Game Online*

- a) *Game online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi anak dengan pemain lain, bahkan dengan pemain yang berasal dari negara yang berbeda. Hal ini juga dapat melatih anak dalam mempelajari bahasa asing.
- b) *Game online* dapat menambah wawasan anak, terutama dalam hal ,emyusun strategi. Beberapa game juga ada yang memberikan quiz tentan pengetahuan umum yang dapat memperkaya wawasan anak.
- c) *Game online* juga dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi anak.
- d) *Game online* juga dapat melatih anak bekerja sama dengan teman atau kelompok Adam (Lestari, 2018: 23

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa *game online* memiliki dampak positif yaitu menambah sosialisai dengan pemain lain yang bukan berasal dari luar daerah kita bahkan dari Negara yang berbeda.

g. Ciri-Ciri Kecanduan *Game Online*

Permasalahan yang terkait dengan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat, dan orang mengalami kecanduan *game online* akan kelihatan jelas dari kesehariannya.

Menurut nuryono dan laili 2015: 67 Ciri-ciri Kecanduna Game Online

- 1) Bermain *Game* yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari
- 2) Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game online*
- 3) Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *games* yang sama
- 4) Bisa punya teman atau komunitas sesame pecinta *game* tersebut
- 5) Kesal dan marah jika dilarang total bermain *game online* tersebut

- 6) Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya.
- 7) Sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game online*
- 8) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah
- 9) Tertidur di sekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek
- 10) Lebih memilih bermain *game online* dari pada bermain dengan teman

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri remaja yang kecanduan *game online* adalah mereka akan lebih senang berurusan dengan *game online* dan tidak begitu tertarik dengan pembahasan yang lain.

2. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian komunikasi interpersonal

Menurut Cangara (Salfina, 2018: 15) Kata komunikasi interpersonal berasal dari dua kata yaitu komunikasi dan interpesnol. Istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *communis* yang artinya membuat kebersamaan atau memnbangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Selain itu kata komunikasi berasal dari kata *communico* artinya membagi yang diambil dari bahasa latin juga. Sebagaimana yang dikutip oleh Hafied Cangara dalam bukunya *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Everet M, Rogers dan D Lawrence Kincaid mendefinisikan komunikasi sebagai suaatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu dan lainnya, dan pada gilirannya aka nada saling pengertian yang mendalam Cangara (Salfina, 2018: 15).

Menurut Mulyana (Abubakar, 2015: 54) Komunikasi interpersrsonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap

muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun non verbal.

Menurut Widjaja (Salfina, 2018: 16) komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara dua orang atau lebih di dalam suatu kelompok manusia kecil dengan berbagai efek dan umpan balik (*feedback*).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka yang berada dalam jarak yang dekat dan mereka saling menerima dan mengirim pesan.

b. Aspek-aspek komunikasi interpersonal

De Vito (Sujarwo, 2017: 16) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal mempunyai aspek-aspek sebagai berikut:

1) Keterbukaan

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. *Pertama*, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Hal ini tidak berarti bahwa seorang harus segera membuka semua riwayat hidupnya. Aspek keterbukaan *kedua* mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang menjemukan. Seseorang ingin orang lain bereaksi secara terbuka terhadap apa yang diucapkan. Aspek *ketiga* menyangkut “kepemilikan” perasaan dan pikiran. Terbuka dalam pengertian ini adalah seseorang mampu mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang dilontarkan adalah dari dirinya sendiri dan dapat dipertanggungjawabkan.

2) Empaty

Henry Bachrach (Sujarwo, 2017: 18) mendefenisikan empati sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kaca mata orang itu. Bersimpati adalah merasakan bagi orang lain atau merasa ikut bersedih. Sedangkan berempati adalah merasakan sesuatu seperti orang lain yang mengalaminya, berada di kapal yang sama dan merasakan perasaan yang sama dengan cara yang sama.

Orang yang empati mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang. Seseorang dapat mengkomunikasikan berempatik baik secara verbal maupun non verbal. Secara nonverbal, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan:

- a) Keterlibatan aktif dengan orang lain melalui ekspresi wajah dan gerak gerik yang sesuai
- b) Konsentrasi terpusat melalui kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian dan kedekatan fisik.
- c) Sentuhan atau belaian yang sepiantasnya

3) Sikap Mendukung

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (supportive). Maksudnya adalah satu samalain saling memberikan dukungan terhadap pesan yang disampaikan. Sikap mendukung adalah sikap yang mengurangi sikap defenisip dalam komunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal akan gagal, karena orang yang di defenisif akan melindungi diri sendiri dari ancaman yang ditanggapi dalam komunikasi dibandingkan memahami orang lain

4) Sikap positif

Seseorang mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara:

- a) Menyatakan sikap positif
- b) Secara positif mendorong orang yang menjadi teman berintegrasi.

Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi atau suasana interaksi, tentu akan mengganggu dan menciptakan reaksi negatif dan membuat komunikasi terputus.

Sikap positif dapat dijelaskan dengan istilah dorongan (*stroking*). Dorongan dipandang sangat penting dalam interaksi dengan orang lain, perilaku mendorong seperti menghargai keberadaan dan pentingnya orang lain, perilaku ini bertentangan ketidakacuhan. Dorongan positif sama dengan sikap positif, misalnya berbentuk pujian atau penghargaan dan terdiri atas perilaku yang biasanya diharapkan, dinikmati, dan dibanggakan.

c) Kesetaraan

Setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai, lebih kaya, lebih tampan, atau lebih cantik daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya

setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidaksependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang ada, bukan sebagai kesempatan untuk menjauhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan non verbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain atau menurut Carl Rogers, kesetaraan meminta seseorang untuk memberikan “penghargaan positif tak bersyarat” kepada orang lain

c. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Tujuan dari komunikasi antar pribadi adalah sebagai berikut Wiryanto (Awi, 2016: 1):

1) Mengetahui diri sendiri dan orang lain

Komunikasi antarpribadi memberikan kita kesempatan untuk membicarakan diri kita sendiri, belajar bagaimana dan sejauh mana terbuka pada orang lain serata mengetahui nilai, sikap dan perilaku orang lain sehingga kita dapat menanggapi dan memprediksi tindakan orang lain.

2) Mengetahui dunia luar

Komunikasi antarpribadi memungkinkan kita untuk memahami lingkungan kita baik objek, kejadian dan orang lain. Nilai, sikap keyakinan dan perilaku kita banyak dipengaruhi dari komunikasi antarpribadi.

3) Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi bermakna

Komunikasi antar pribadi yang kita lakukan banyak bertujuan untuk menciptakan dan memelihara hubungan yang baik dengan orang lain. Hubungan tersebut membantu

mengurangi kesepian dan ketegangan serta membuat kita lebih positif tentang diri kita sendiri.

4) Mengubah sikap dan perilaku

Banyak waktu yang dipergunakan untuk mengubah atau mempersuasi orang lain melalui komunikasi antarpribadi

5) Bermain dan mencari hiburan

Kejadian lucu merupakan kegiatan untuk memperoleh hiburan. Hal ini bisa memberi suasana yang lepas dari keseriusan, ketegangan, kejenuhan dan sebagainya.

6) Membantu orang lain

d. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Menurut Alo Liliweri (Pratama, 2011: 20-22) fungsi-fungsi komunikasi antar pribadi terdiri atas fungsi sosial dan fungsi pengambilan keputusan. Antara lain sebagai berikut:

1) Fungsi sosial

Komunikasi antar pribadi secara otomatis mempunyai fungsi sosial, karena proses komunikasi beroperasi dalam konteks sosial yang orang-orangnya berinteraksi satu sama lain. Dalam keadaan demikian maka fungsi sosial komunikasi antar pribadi mengandung aspek-aspek:

a) Manusia berkomunikasi untuk mempertemukan kebutuhan biologis dan psikologis.

Para psikologis memandang bahwa setiap orang secara alamiah merupakan makhluk sosial. Tanpa mengadakan interaksi sosial maka seseorang gagal dalam hidupnya. Melalui komunikasi antar pribadi setiap manusia berusaha mencari dan melengkapi kebutuhannya.

b) Manusia berkomunikasi memenuhi kewajiban sosial

Setiap orang terikat dalam suatu sistem nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat seperti, ia wajib

secara sosial berhubungan dengan orang lain. Norma dan nilai-nilai telah mengatur kewajiban-kewajiban tertentu secara sosial dalam berkomunikasi sebagai suatu keharusan yang tak dapat dielakkan.

- c) Manusia berkomunikasi untuk menghubungkan timbal balik

Salah satu aspek fungsi sosial dari komunikasi dalam pengembangan hubungan timbal balik. Seperti dalam kehidupan sosial di sekolah terdapat berbagai tingkat perbedaan interaksi, relasi, transaksional seperti, antara kepala sekolah dengan guru, antara guru dengan rekan kerjanya, antara guru dengan muridnya. Hal demikian terjadi karena kebutuhan timbal balik diantara pergaulan itu tidak sama.

- d) Manusia berkomunikasi untuk meningkatkan dan merawat mutu diri sendiri

Dalam pergaulan orang-orang juga membina relasi, dan menghasilkan transaksi yang menguntungkan pihak-pihak yang berkomunikasi. Jadi adanya peningkatan mutu hubungan ke arah yang lebih tinggi dan mengadakan perbaikan pada tahap sebelumnya. Ternyata bahwa hanya melalui komunikasi antarpribadi setiap orang akan mendapatkan penilaian dari orang lain. Seseorang yang secara terus menerus berkomunikasi dengan lugas, segar, terbuka, saling tukar pikiran dan perasaan sampai pada tahap psikologis maka keadaan kesehatan jiwa orang lain yang berkomunikasi dengannya.

- e) Manusia berkomunikasi untuk menangani konflik

Pertentangan antar manusia, terutama antar pribadi merupakan kenyataan hidup yang tak dapat dihindari. Konflik tidak bisa terelakan karena ia datang tidak

direncanakan yang mungkin hanya kesalahan kecil sekali. Melalui komunikasi antar pribadi konflik dapat di hindari karena telah terjadi pertukaran pesan dan kesamaan makna tentang sesuatu makna tertentu.

2) Fungsi pengambilan keputusan

Banyak dari keputusan yang sering diambil manusia dilakukan dengan berkomunikasi, karena mendengar pendapat, saran, pengalaman, gagasan, pikiran maupun perasaan orang lain. Pengambilan keputusan meliputi penggunaan informasi dan pengaruh yang kuat dari orang lain. Ada dua aspek dari fungsi pengambilan keputusan jika dikaitkan dengan komunikasi, yaitu:

a) Manusia berkomunikasi untuk membagi informasi

Informasi merupakan kunci utama dalam pengambilan keputusan yang efektif. Banyak kegiatan komunikasi antar pribadi dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi. Jika informasi itu benar dan dapat dibagi lalu diterima karena kesamaan makna, maka akan menguntungkan pengambilan keputusan.

b) Manusia berkomunikasi untuk mempengaruhi orang lain

Karena informasi sangat menentukan sukses tidak pengambilan keputusan, maka komunikasi pada awalnya bertujuan untuk mendapatkan persetujuan dan kerja sama dengan orang lain. Tujuan pengambilan keputusan antara lain mempengaruhi orang lain terutama sikap serta perilakunya

e. Hambatan-hambatan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal atau yang lebih dikenal dengan sebutan komunikasi antarpribadi, merupakan kebutuhan dimana syarat mutlak dalam kehidupan manusia baik individu maupun

organisasi. Oleh karena itu, dalam berkomunikasi tentu terdapat kesenjangan dan masalah yang dapat menghambat jalannya komunikasi tersebut.

Menurut Sunarto (dalam Febriati, 2014:31)tiga aspek yang termasuk dalam hambatan komunikasi interpersonal yaitu sebagai berikut:

1) Hambatan mekanik

Hambatan mekanik yaitu hambatan yang timbul akibat adanya gangguan pada saluran komunikasi yang digunakan.

2) Hambatan sematik

Hambatan sematik adalah yang sering terjadi pada tahap saat proses komunikasi, karena berkisar pada masalah yang dikomunikasikan dan disampaikan pada tahap-tahap yang komunikasi. Suatu pesan akan berarti lain pada seseorang dalam konteks yang berbeda, hal ini disebabkan adanya gangguan pada komunikator karena salah persepsi.

3) Hambatan manusiawi

Hambatan manusiawi yaitu segala masalah yang paling umum dalam proses komunikasi adalah masalah yang timbul karena berasal dari manusia sendiri. Terjadi karena faktor emosi dan prasangka pribadi, kemampuan atau ketidak mampuan panca indera.

f. Komunikasi Interpersonal dengan Orangtua

Menurut Mulyana (Ekawati, 20017: 23) mengatakan bahwa Komunikasi keluarga adalah karakteristik pola-pola interaksi sirkular dari keluarga yang disamping mempengaruhi dan mengorganisir anggota keluarga, pola-pola ini menghasilkan arti dari transaksi diantara para anggota keluarga, melalui interaksi ini kebutuhan efektif keluarga terpenuhi. Kebanyakan komunikasi keluarga terjadi pada sub-sistem seperti antara orang tua dan anak, suami dan istri, saudara kandung. Ciri pertama dari keluarga sehat

adalah komunikasi yang jelas dan kemampuan mendengar satu sama lain.

Macam-macam pola komunikasi keluarga menurut Yusuf (Ekawati, 2007: 34-37), pola komunikasi orang tua dapat diidentifikasi menjadi 3, yaitu:

1) Pola komunikasi membebaskan (*Permissive*)

Pola komunikasi permisif ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Pola komunikasi permisif atau dikenal pula dengan pola komunikasi serba membiarkan adalah orangtua yang bersikap mengalah, menuruti semua keinginan, melindungi secara berlebihan, serta memberikan atau memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan.

2) Pola komunikasi otoriter

Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang melarang anaknya dengan mengorbankan otonomi anak. Pola komunikasi otoriter mempunyai aturan-aturan yang kaku dari orang tua. Dalam pola komunikasi ini sikap penerimaan rendah, namun kontrolnya tinggi, suka menghukum, bersikap mengkomando, mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi, bersikap kaku atau keras, cenderung emosional dan bersikap menolak. Biasanya anak akan merasa mudah tersinggung, penakut, pemurung, dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh stress, tidak mempunyai arah masa depan yang jelas serta tidak bersahabat.

3) Pola komunikasi demokratis

Pola komunikasi orangtua yang demokratis pada umumnya ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orangtua dan anak. Mereka membuat semacam aturan-aturan yang disepakati

bersama. Orangtua yang demokratis ini yaitu orangtua yang mencoba menghargai kemampuan anak secara langsung.

Keluarga sangat berperan saat anak memiliki keinginan untuk bersosialisasi. Sebelum bersosialisasi tahap perkembangan yang harus dilalui anak adalah kemampuan berbicara. Banyak faktor yang menghambat proses sosialisasi anak yang disebabkan oleh terhambatnya perkembangan kemampuan bicara anak, diantaranya:

a) Pola komunikasi yang buruk dalam keluarga

Seringkali orang tua secara sadar atau tanpa sadar bersikap dan berkata kasar pada anak karena terdapat tekanan kesibukan, ekonomi, konflik keluarga, atau tidak terpenuhinya harapan. Karena keinginan orang tua untuk mendisiplinkan anak, agar menjadi pribadi yang patuh, seringkali orangtua mendorong untuk berlaku keras dan tegas pada anak. Seperti suka membentak, menghardik, berteriak, menjewer, memukul atau menampar bahkan berkata-kata kasar. Perlakuan kasar yang diperoleh anak tentunya akan membekas dalam hati anak sehingga menyebabkan anak menjadi merasa tertekan, ketakutan, tidak berani berpendapat atau takut menyatakan isi hatinya, takut melakukan kesalahan, dan timbul perasaan tidak enak pada anak karena dirinya merasa kurang berharga untuk dapat memenuhi harapan orang tua. Hasilnya berbagai aspek perkembangan anak menjadi terhambat.

1) Anak suka diremehkan atau dicemoohkan

Anak tentu akan merasa tertekan apabila anak sering mendapat perlakuan yang tidak disenangi dari anggota keluarga seperti, tidak dihargai, disepelkan, dicemoohkan, dan diolok-olok. Sehingga menyebabkan anak merasa terpojok, dianggap tidak memiliki

kemampuan apa-apa, seperti setiap usaha, ucapan, pendapat maupun sikap anak. Hal ini dapat menimbulkan perasaan inferior di hati anak dan berkembang konsep diri yang negatif dapat menghilangkan usah anak untuk dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki, termasuk keinginan dalam mengembangkan kemampuan komunikasinya untuk bersosialisasi.

2) Anak kurang mendapat perhatian

Kemungkinan ini terjadi karena orang tua yang sibuk, masalah ekonomi keluarga, hubungan yang harmonis atau memiliki banyak anak sehingga kurang memperhatikan anak secara komprehensif. Ketiadaan waktu orangtua tanpa sadar telah membuat jarak antara orangtua dan anak. Interaksi yang minim antara orang tua dan anak akan berdampak besar pada perkembangan anak. Anak akan kehilangan figur untuk mengembangkan berbagai potensi dirinya. Pola interaksi dan komunikasi yang terbangun dilingkungan keluarga mempengaruhi perkembangan bicara anak. Pada dasarnya anak memiliki kecenderungan untuk meniru atau mencontoh cara bicara, tata bahasa, sikap, perilaku, kebiasaan dan sikap empati orang terdekatnya.

3) Anak kurang bersosialisasi atau bergaul

Kebiasaan menutup diri atau kurangnya kebebasan menjalin hubungan dengan orang tua dan lingkungan sosial akan berdampak pada perkembangan psikososial anak. Disebabkan karena minimnya interaksi dengan orang lain akan membuat anak tidak memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang berbagai karakter orang lain.

Menurut surya (Ekawati, 2007: 37) mengatakan bahwa:

Kurangnya pengetahuan anak tentang karakter orang akan mempersulit anak untuk menarik perhatian dan membangun empati dengan orang lain sehingga anak selalu merasa tidak nyaman dan canggung berada di lingkungan yang baru.

g. Komunikasi interpersonal antar teman sebaya

Penjelasan komunikasi antar teman sebaya terdiri dari pengertian komunikasi antar temans ebaya, pentingnya komunikasi antar teman sebaya, tujuan komunikasi antar sebaya, faktor-faktor komunikasi antar teman sebaya. Berikut penjelasannya sebagai berikut:

1) Pengertian komunikasi antar teman sebaya

Dalam kehidupan sehari-hari seorang individu selalu berkomunikasi apalagi manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang, untuk dapat mengungkapkan apa yang manusia inginkan. Manusia harus berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi terjadi diaman saja, dilingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah, salah satu komunikasi dalam sekolah adalah komunikasi antar teman sebaya yang akan dijadikan sebagai alat ukur peneliltian ini.

Menurut Depdiknas (Sulistinganah, 2013: 24) mengemukakan pengertian sebaya yaitu sama umumnya, sejajar atau seimbang contohnya bermain dengan teman satu kelasnya. Komunikasi antar teman sebaya yang dimaksud adalah proses pertukaran informasi antara individu yang saling bertatap muka antara dua orang atau lebih baik secara verbal maupun non verbal yang dilakukan bersama teman seumuran dengan mempunyai tujuan dan keinginan yang sama.

2) Tujuan komunikasi antar sebaya

Setiap individu berkomunikasi tentu memiliki tujuan, sama halnya dengan komunikasi yang dilakukan antar teman sebaya tentu memiliki maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Sebagaimana yang disebutkan oleh Widjadja (Sulistinganah, 2013: 26) ada 6 tujuan dari komunikasi interpersonal, yaitu:

a) Mengetahui diri sendiri dan orang lain

Komunikasi antar teman sebaya memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat membicarakan diri dengan teman-teman sebayanya, dengan begitu siswa akan mendapat perspektif baru tentang diri sendiri dan memahami lebih mendalam tentang sikap dan perilaku temannya.

b) Mengetahui dunia luar

Dengan komunikasi antar teman sebaya siswa dapat memahami lingkungan secara baik yakni tentang objek, kejadian-kejadian, dan orang lain. Banyak informasi yang diperoleh dari komunikasi antar teman sebaya. Obrolan tentang suatu hal atau berita sebenarnya, sebenarnya kita sebelumnya belum tahu namun karena adanya komunikasi antar teman sebaya tersebut menjadi tahu dan paham tentang informasi tersebut.

c) Menciptakan dan memelihara hubungan

Dalam kehidupan sehari-hari di sekolah atau di rumah siswa pasti ingin memelihara hubungan dekat dengan teman, baik dekat sebagai teman ataupun sahabat karib. Dalam berkomunikasi antar teman sebaya terdapat tujuan untuk menciptakan hubungan baik dengan teman sebaya, mengobrol, bercerita, hal-hal yang membuat seseorang makin dekat dengan teman sebayanya dan hal tersebut membantu mengurangi kesepian dan ketegangan serta merasa lebih positif tentang diri kita sendiri.

d) Mengubah sikap dan perilaku

Dalam berkomunikasi siswa akan berupaya menggunakan sikap dan perilaku orang lain dan dengan komunikasi siswa dapat mempersuasi teman lain. Dari komunikasi teman sebaya tersebut seseorang yang tidak baik dapat menjadi baik karena ia mendapatkan teman dan lingkungan yang baik.

e) Bermain dan mencari hiburan

Bermain mencakup semua kegiatan untuk memperoleh kesenang. Sering kali hal tersebut dianggap tidak penting tetapi sebenarnya komunikasi yang dilakukan saat bermain bisa memberi suasana yang lepas dari keseriusan, ketegangan, kejenuhan, dan sebagainya. Dengan bermain tersebut dapat membuat komunikasi teman sebatya dapat berlangsung dengan natural dan menyenangkan dan hal tersebut dapat membuat siswa semakin akrab.

f) Membantu orang lain

Bercerita masalah-masalah dengan teman, menolong dan member nasihat pada teman yang sedang mengalami masalah, tugas-tugas tersebut dilakukan melalui komunikasi antar teman sebaya dan sifatnya membantu orang lain.

3. Remaja

1) Pengertian remja

Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere*, yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan (Ali, 2009: 9).

Menurut Yusuf (2012: 77) masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa anak-anak dan masa ke dewasa, dimulai dari masa pubertas, yang ditandai dengan perubahan yang pesat dalam berbagai aspek perkembangan, baik fisik maupun psikis.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan seseorang yang tidak lagi dikatakan anak-anak dan belum bisa dikatakan dewasa, dan biasanya dalam pemikiran masih labil, mengikut kepada pengaruh yang lebih kuat.

2) Tahap-tahap Remaja

a) Tahap remaja awal

Tahap ini dimulai ketika usia seorang anak telah genap 12 atau 13 tahun, dan berakhir pada usia 17 atau 18 tahun. Anak usia belasan tahun sering dijuluki sebagai remaja awal. Adapun ciri khas yang dimiliki oleh remaja awal adalah:

- 1) Tidak stabilnya emosi
- 2) Lebih menonjol sikap dan moral
- 3) Membingungkan status
- 4) Banyaknya masalah yang dihadapi. (Al- Mighwar, 2006: 69).

Menurut Sarwono (2008:74) ciri remaja awal adalah sebagai berikut:

- 1) Perasaan dan emosi tidak stabil
- 2) Mengenai status remaja masih sulit untuk ditemukan
- 3) Kemampuan mental dan daya pikir mulai agak sempurna
- 4) Sikap dan moral menonjol menjelang pada akhir remaja awal
- 5) Masa remaja awal adalah masa remaja kritis
- 6) Remaja awal banyak masalah yang dihadapinya.

b) Tahapan remaja akhir

Pada tahap ini, terjadi proses pematangan fungsi dan fisik pada remaja yang berlangsung secara berangsur-angsur dan teratur. Selama masa remaja akhir. Mereka tidak lagi disebut dengan anak-anak belasan tahun, tetapi

menyandang julukan laki- laki muda atau wanita muda.

Adapun ciri- ciri tahapan remaja akhir adalah:

- 1) Stabilitas mulai timbul dan meningkat
 - 2) Citra diri dan sikap pandang lebih realistis
 - 3) Perasaannya sering tenang
 - 4) Dalam menghadapi masalah lebih matang
- (Sarwono,2008:83).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tahapan remaja itu terbagi kepada dua macam yaitu remaja awal yang masih labil, tergantung mana arus yang lebih kuat sedangkan remaja akhir yang ditandai dengan kematangan baik dari segi pola pikirnya dan lain sebagainya.

B. Penelitian yang relevan

Sejauh penelusuran peneliti, maka peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan terkait dengan judul yang peneliti angkat sebagai penelitian, diantaranya adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi Eliana (2017) dengan judul: “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online*”. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu sama-sama ingin meneliti tentang bagaimana perilaku komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan game online. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini fokusnya kepada interaksi pecandu *game online*, sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti fokusnya kepada bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Dwianda Muhammad Bayu (2018) dengan judul: “Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial” dengan hasil penelitian yaitu: komunikasi interpersonal antar gamers dalam interaksi sosial diantaranya kurang baik, dapat dilihat dari interaksi dengan keluarganya maupun lingkungan sekitar, sedangkan hubungan sesama pemain *game online*

semakin erat, dilihat dari solidaritas mereka semakin tinggi, adapun dampak dari *game online* di Singosaren adalah renggangnya hubungan anak dan orang tua, anak sulit untuk diatur dan dinasihati dan anak sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Adapun dampak positif yang ditimbulkan *game online* adalah memperluas jaringan pertemanan sesama pemain game online, mewakili event-event turnamen *game online* dan bisa mendapatkan uang dan *skin*. Perbedaan dengan peneliti ini meneliti tentang komunikasi interpersonal antara gamers dalam interaksi sosial, sedangkan yang ingin peneliti teliti adalah fokus bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orang tua dan teman sebaya..

- c. Penelitian Yang dilakukan oleh Furoan Shelly (2020), dengan judul: “Model Komunikasi Mahasiswa Pemain *Game Online* Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)” dengan hasil penelitian yaitu: 1) *game online* Free fire memiliki perkataan atau pesan yang agresif. 2) *game Online* Free fire akan berperilaku emosi dan perasaan yang prustasi karena kalah dalam bermain. Adapun persamaannya dengan penelitian ini adalah yaitu sama-sama meneliti tentang bagaiman komunikasi interpersonal yang kecanduan *game online*, perbedaannya penelitian ini melakukan penelitian pada mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu, sedangkan bagi peneliti akan dilakukan pada remaja yang ada di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif (*Qualitative Research*), dengan melakukan penelitian lapangan (*Field Research*). Menurut Nana Sudjana (dalam Sri Wahyuni), “penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menggambarkan suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi di masa sekarang (Wahyuni, 2013: 54).

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang menggambarkan suatu gejala atau peristiwa yang terjadi di lapangan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang ingin mencari makna kontekstual secara menyeluruh (*holistic*) berdasarkan fakta-fakta (tindakan, ucapan, sikap, dsb) yang dilakukan subjek penelitian dalam latar alamiah secara *emic*, menurut yang dikonstruksi subjek penelitian untuk membangun teori (nomotetik, mencari hukum keberlakuan umum) (Hanafi, 2011: 92).

Sejalan dengan itu Nana Syaodih Sukmadinata menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah Penelitian ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran, persepsinya. Pemahaman diperoleh melalui analisis berbagai keterkaitan dari partisipan, dan melalui penguraian “pemaknaan partisipan” tentang situasi-situasi dan peristiwa-peristiwa (Sukmadinata, 2006: 94).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa penelitian kualitatif adalah merupakan metode penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena dalam konteks sosial yang ada di lapangan, yang dilihat dari subjek penelitian/partisipan yang diperoleh melalui analisis yang dilakukan oleh peneliti kepada

partisipan (subjek penelitian), dalam penelitian kualitatif ini peneliti bertugas melihat dan mendeskripsikan fenomena yang dilihat di lapangan dalam bentuk kata-kata atau rangkaian bahasa secara alami.

Berdasarkan pendapat di atas, adapun alasan penulis untuk memilih metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah: 1) Dalam penelitian ini penulis hanya ingin mengetahui dan mendeskripsikan kejadian atau fenomena yang terjadi di lapangan terkait dengan “Komunikasi Interpersonal Remaja Yang Kecanduan *Game Online* di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman” penulis akan mendeskripsikan kejadian atau fenomena tersebut dalam bentuk kata-kata atau rangkaian bahasa.

B. Latar Dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman. Penelitian ini dilaksanakan pada remaja yang kecanduan *game online*. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah tanggal 12 Juni-13 Agustus 2021.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang diperlukan atau dipergunakan untuk mengumpulkan data (Afrizal, 2015: 134). Instrumen utama dalam penelitian ini yaitu peneliti sendiri, yang dalam pelaksanaan menggunakan alat bantu berupa pedoman wawancara dan daftar pertanyaan tentang bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orang tua, teman sebaya dan lingkungan masyarakat di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman. Instrumen pendukung lainnya yang berguna untuk menunjang kelengkapan data yaitu buku catatan, kamera dan alat perekam.

D. Sumber Data

Sumber data adalah tempat atau sumber informasi untuk menggali informasi sebanyak mungkin, sesuai dengan fokus penelitian. Sumber data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, untuk itu harus jelas siapa yang akan menjadi sumber data agar data yang diperoleh benar dan sesuai dengan maksud dilakukannya penelitian. Menurut Sugiyono, “Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder”(Sugiyono, 2007: 308). Berikut ini dapat dijelaskan:

a. Sumber primer

Sugiyono menjelaskan “Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data” (Sugiyono, 2007: 308).

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dipahami bahwa sumber data primer dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan game online tersebut.

Pemilihan sampel sumber data ini peneliti menggunakan teknik sampling *purposeful sampling*. Haris Herdiansyah menjelaskan *Purposeful sampling* ”Merupakan teknik dalam *non-probability sampling* yang berdasarkan kepada ciri-ciri yang dimiliki oleh subjek yang dipilih karena ciri-ciri tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan” (Herdiansyah, 2014: 106).

b. Sumber sekunder

Sugiyono menjelaskan “sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2007: 308-309).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa sumber data sekunder dalam penelitian ini peneliti peroleh dengan teknik pengumpulan data wawancara, yang secara langsung peneliti melakukan wawancara di lapangan. Sumber sekunder disini bisa teman

dekat yang tidak kecanduan *game online*, orang tua dari remaja yang kecanduan *game online* dan lingkungan masyarakat tempat remaja yang kecanduan *game online*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama didalam penelitian, dengan teknik pengumpulan data peneliti akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara (*interview*), observasi (pengamatan) dan studi dokumentasi terhadap remaja yang kecanduan *game online*. Berikut ini penulis uraikan masing-masing teknik pengumpulan data di antaranya:

1. Wawancara

Wawancara atau *interview* menurut Bimo Walgito “merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data tentang anak atau individu lain dengan mengadakan hubungan secara langsung dengan informan (*face to face relation*) (Walgito, 2010: 76). Sejalan dengan itu Moleong (dalam Haris Herdiansyah) menjelaskan, wawancara adalah: “percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Herdiansyah, 2014: 121).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan metode penelitian untuk memperoleh data terkait individu dengan menandakan hubungan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti atau pewawancara dengan terwawancara dengan berupa mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan terkait dengan hal yang diteliti oleh peneliti (Herdiansyah, : 131)

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono), mengemukakan beberapa macam wawancara yang terdiri atas tiga bentuk, “yaitu wawancara

terstruktur, wawancara semi-terstruktur, wawancara tak berstruktur (Sugiyono,2007: 309). Berikut ini penjelasannya:

a. Wawancara terstruktur (*Structured interview*)

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.

b. Wawancara semiterstruktur, (*Semistruktur Interview*)

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur

c. Wawancara tak berstruktur (*unstructured interview*)

Wawancara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2007: 319-320).

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dipahami bahwa dari beberapa macam wawancara yang ada, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semiterstruktur, wawancara tak berstruktur, pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semiterstruktur karena untuk melakukan wawancara penulis telah menyusun pedoman wawancara dan kisi-kisi pertanyaan wawancara untuk di ajukan saat wawancara berlangsung. Berikut kisi-kisi wawancara:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Wawancara dengan remaja

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Keterbukaan	Kejujuran	<ol style="list-style-type: none"> 1. bagaimana anda selalu terbuka tentang kegiatan keseharian dan masalah anda kepada orang tua anda? 2. Apa anda jujur menceritakan masalah anda terhadap orang tua anda dan bagaimana masalahnya.?
2	Empati	Memahami/mengerti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika berkomunikasi bagaimana anda mendengarkan dengan penuh perhatian (memperhatikan wajah, mata atau memberikan sentuhan?)
3	Dukungan	Saling membantu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika orang tua anda kesulitan bagaimana anda membantu mereka?
4	Sikap positif	Memberikan penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana anda memberikan reaksi positif saat orang tua anda menceritakan masalahnya ?
5	Kesamaan	Adil Menghargai Menciptakan suasana yang akrab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika berkomunikasi apakah anda mendominasi percakapan? 2. Bagaimana anda menghargai dan menganggapi informasi yang disampaikan oleh orang tua anda penting.? 3. Bagaimana gaya bahasa anda yang digunakan ketika komunikasi? 4. Apakah anda merasa nyaman ketika bercerita masalah kepada orang tua?

Table 3.2

Kisi-kisi wawancara dengan Orangtua Remaja

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Keterbukaan	Kejujuran	<ol style="list-style-type: none"> 1. bagaimana anak selalu terbuka tentang kegiatan keseharian dan masalahnya kepada Ibuk? 2. Apa anak jujur menceritakan masalahnya terhadap ibuk dan seperti apa masalahnya.
2	Empati	Memahami/mengerti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika berkomunikasi bagaimana Ibuk mendengarkan dengan penuh perhatian (memperhatikan wajah, mata atau memberikan sentuhan?)
3	Dukungan	Saling membantu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana anak membantu Ketika Ibuk kesulitan?
4	Sikap positif	Memberikan penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana cara anak memberikan reaksi positif saat Ibuk menceritakan masalah?
5	Kesamaan	Adil, Menghargai a. Menciptakan suasana yang akrab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika berkomunikasi apakah anak Ibuk mendominasi percakapan? 2. bagaimana anak Ibuk menghargai dan menganggapi informasi yang disampaikan oleh Ibuk penting.? 3. Bagaimana gaya bahasa yang anak Ibuk gunakan ketika berkomunikasi? 4. Apakah anak merasa nyaman ketika bercerita masalah kepada Ibuk?

Tabel 3.3

Kisi-kisi wawancara dengan Teman Sebaya

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1	Keterbukaan	Kejujuran	<ol style="list-style-type: none"> 1. bagaimana teman selalu terbuka tentang kegiatan keseharian dan masalahnya kepada anda? 2. Bagaimana teman anda jujur menceritakan masalahnya terhadap anda dan seperti apa masalahnya.
2	Empati	Memahami/mengerti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika berkomunikasi bagaimana teman anda mendengarkan dengan penuh perhatian (memperhatikan wajah, mata atau memberikan sentuhan?
3	Dukungan	Saling membantu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana teman anda membantu Ketika anda kesulitan?
4	Sikap positif	Memberikan penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. bagaimana teman anda memberikan reaksi positif saat anda menceritakan masalah?
5	Kesamaan	Adil Menghargai Menciptakan suasana yang akrab	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika berkomunikasi apakah teman anda mendominasi percakapan? 2. bagaimana teman anda menghargai dan menganggap informasi yang disampaikan oleh anda penting.? 3. Bagaimana gaya bahasa yang digunakan ketika berkomunikasi? 4. Apakah teman anda merasa nyaman ketika bercerita masalah kepada anda?

F. Teknik Analisis Data dan Interpretasi Data

Menurut Sugiyono (2013: 145) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Menurut Patton (Lexy, 2010: 280) teknik analisis data adalah proses kategori urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Patton membedakannya dengan penafsiran yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi. Menurut Bogdan dan Tylor (Lexy(2010: 280), analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis tersebut, jika dikaji definisi pertama lebih menitik beratkan pada pengorganisasian data sedangkan definisi yang kedua lebih menekankan maksud dan tujuan analisis data, dan dari kedua definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data dalam kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dalam penelitian, penulis menggunakan teknik analisis data model miles *and* Huberman. Adapun langkah –langkah meliputi: Reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data (*data Reduction*)

Data yang didapatkan dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara rinci dan teliti. mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang dianggap penting, kemudian dicari tema dan polanya. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang

lebih jelas, dan mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Dalam hal ini, penulis merangkum semua data yang didapatkan selama berada di lapangan. Kemudian data tersebut akan dipilah-pilah dengan memfokuskan pada hal penting yang berkaitan erat dengan penelitian, serta membuang data yang relevan dengan penelitian.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Data yang sudah direduksi dideskripsikan dalam sebuah uraian untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi. dalam penelitian kualitatif, penyajian data juga bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, hubungan antar kategori dan lain sebagainya.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Setelah data direduksi dan di display maka langkah selanjutnya yaitu melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel.

G. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data penulis menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah pengecekan dengan cara pemeriksaan ulang. Pemeriksaan ulang bisa dan biasa dilakukan sebelum dan sesudah data dianalisis. Pemeriksaan dengan cara triangulasi dilakukan untuk meningkatkan derajat kepercayaan dan akurasi data. Triangulasi dilakukan dengan tiga strategi yaitu triangulasi sumber, metode, dan waktu. (Sugiyono, 2013:273). Siswa yang kecanduan game online

Triangulasi adalah suatu cara mendapatkan data yang benar-benar absah dengan menggunakan pendekatan metode ganda. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu perbandingan terhadap data itu. Triangulasi ada berbagai macam cara yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti membandingkan mengecek ulang derajat kepercayaan atau informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan antara apa yang dikatakan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi.

2. Triangulasi teori

Triangulasi teori adalah memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu atau dipadu. Untuk itu diperlukan rancangan penelitian pengumpulan data dan analisis data yang lebih lengkap, dengan demikian akan dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif.

3. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu digunakan untuk validitas data yang berkaitan dengan perubahan suatu proses dan perilaku manusia, karena perilaku manusia mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Untuk mendapatkan data yang sah melalui observasi, peneliti perlu mengadakan pengamatan tidak hanya satu kali pengamatan saja.

4. Triangulasi metode

Triangulasi metode adalah usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama. Pelaksanaannya juga dapat dengan cara cek dan recek. Bachri (2010:56).

Dari lima macam cara triangulasi di atas maka penulis hanya menggunakan empat cara saja yaitu triangulasi sumber, triangulasi waktu, triangulasi teori dan triangulasi metode. Triangulasi peneliti tidak penulis gunakan dalam penelitian ini karena penulis meneliti sendiri bukan meneliti dengan peneliti lain atau kelompok.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berusaha mengungkapkan fenomena dengan cara mengumpulkan data di lapangan sesuai dengan apa adanya melalui wawancara dengan sumber data. Pengumpulan data yang telah penulis lakukan terhadap remaja yang kecanduan game online dan masing-masing orang tuanya, teman sebaya dari remaja yang kecanduan game online.

Penulis akan menyajikan hasil temuan penelitian yang telah penulis lakukan berdasarkan hasil wawancara selama kurang lebih dua bulan untuk menggambarkan bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman.

1. **Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orang tua**

Penulis memberikan 9 pertanyaan berdasarkan aspek-aspek komunikasi interpersonal untuk melihat bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman.

Dalam proses komunikasi interpersonal dengan remaja yang kecanduan *game online*, kemampuan berkomunikasi antara orang tua dan anak sangat berhubungan erat dengan kedekatan yang terjalin diantara keduanya, baik itu ketika di rumah ataupun tidak dan dalam situasi yang lain, karena dengan menjalin kedekatan yang baik maka komunikasi yang dilakukan akan berjalan dengan efektif.

Dalam menjalin hubungan dengan remaja yang kecanduan *game online*, dimana setiap orang tua dan anak pasti akan melakukan pengelolaan terhadap hubungan mereka melalui komunikasi, dengan harapan menjalin hubungan yang baik dan harmonis, walaupun anak

jarang dirumah dan sering bermain dengan temannya namun tetap bertukar pesan diantara keduanya. Pada bagian ini peneliti akan menguraikan tentang apa remaja yang kecanduan *game online* terbuka terhadap perasaan mereka

Penulis melakukan wawancara dengan lima remaja yang kecanduan *game online* dan orang tua dari remaja tersebut terkait dengan bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online*, berikut pemaparannya:

1. Keterbukaan

Kualitas keterbukaan dalam komunikasi antarpribadi mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal . pertama komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berintegrasi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membuka semua riwayat hidupnya. Aspek kedua mengacu kepada kesediaan komunikator untuk berintegrasi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Aspek ketiga menyangkut kepemilikan, perasaan dan pikiran. (Devito, 2007: 286). Pada bagian ini peneliti akan menguraikan tentang keterbukaan remaja terhadap orang tuanya. Pertanyaan yang peneliti ajukan yaitu:

Dari hasil wawancara saat peneliti, penulis mendapatkan informasi dan keterangan dari informan sebagai berikut:

Table 4.1
Keterbukaan tentang Kegiatan Keseharian
dan Masalah terhadap Orangtua

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Untuk terbuka soal masalah pribadi saya ke orangtua jarang, karena keseharian saya juga jarang dirumah dan saya juga sibuk bermain diluar bersama teman saya.	saya juga sibuk bekerja sehari-hari dan jarang untuk bersama dirumah bersma anak saya, dan anak saya juga sibuk bermain game diluar dan jarang sekali pulang kerumah	ST	YS
2	Terkadang saya jujur terhadap orang tua namun terkadang tidak juga kalau dirumah kan cuma saya sendiri ayah saya pergi kerja palingan pulang sekali dua minggu dan ibunya saya juga sudah tidak ada. Jadi kalau untuk cerita tentang masalah keseharian saya lebih sering cerita ke teman	Saya jarang sekali untuk berkomunikasi dengan anak saya, disebabkan karena jarang untuk bersama dirumah, saya juga jarang pulang kerumah, terkadang saya pulang dua kali seminggu keterbukaan.	AA	ER
3	Saya selalu terbuka terhadap orang tua saya, selalu memberikan pengertian kepada orang tua dengan menceritakan hal-hal terkait dengan saya. Saya juga selalu keluar malam bermain dengan teman . kalau untuk berbohong, saya pernah berbohong kepada orang tua saya karena setelah selesai mengerjakan tugas dengan teman-teman kami juga melanjutkan dengan	bahwa anaknya HH sering berbohong terhadapnya jika ada masalah yang yang dialminya dan tertutup untuk menceritakannya, pernah ada masalah dua hari dua malam tidak pulang ke rumah dikarenakan terlalu sibuk bermain game online dengan temannya sampai larut malam.	HH	TT

	bermain game online			
4	Saya selalu terbuka terhadap orang tua saya, jika saya mau keluar malam untuk bermain game online. Jika orang tua saya bertanya tidur dirumah atau tidak iya saya bilang tidak. Karena saya kalau main game sampai larut malam jadi nggak pulang ke rumah	selalu terbuka terhadap kegiatannya kesehariann kepadanya, setiap kali ditanya kenapa sering pulang malam ke rumah dia selalu berkata jujur bahwa dia baru siap bermain game sama belajar dari tempat temannya.	AR	IW
5	Saya selalu terbuka terhadap orang tua saya, dan selalu memberika pengertian terhadap orang tua saya dan menceritakan semua hal-hal yang terkait dengan saya sehari-hari, jadi untuk berbohong kepada orang tua saya rasa tidak ada. Karena disini orang tua saya mengajarkan saya untuk terbuka dan bersikap jujur terhadap apayang terjadi	bahwa anaknya IM kadang terbuka dan kadang juga tidak menentu dan dilihat bagaimana keadaan hatinya ke kita sebagai orang tuanya, karena dia juga tidak tau apa masalahnya sering dia diam tanpa bicara dirumah sedikitpun	IM	AN

a. Informan ST

Wawancara dengan informan ST terkait bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* pada tanggal 16 Juli 2021, informan ST menyatakan: Untuk terbuka soal masalah pribadi saya ke orangtua jarang kak, karena keseharian saya juga jarang dirumah dan saya juga sibuk bermain diluar bersama teman saya.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua ST (YS) bahwa dia juga sibuk bekerja sehari-hari dan jarang untuk bersama dirumah bersma anaknya, dan anaknya juga sibuk bermain *game* diluar dan jarang sekali pulang kerumah.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa komunikasi remaja ST yang kecanduan *game online* tidak mempunyai sifat

keterbukaan kepada orangtuanya, karena jarang berkomunikasi dengan orang tuanya dirumah dikarenakan sibuk dengan urusannya masing-masing.

b. Informan AA

Wawancara dengan orang tua AA terkait bagaimana komunikasi interpersonal remaja AA yang kecanduan *game online* pada tanggal 16 Juli 2021, informan AA menyatakan: Tidak, ia orangnya tidak suka bercerita dan pendiam, jika mau bercerita apabila dia ingin mau sesuatu saja, karena ibunya sudah meninggal dia tinggal bersama ayahnya, ayahnya juga pergi kerja dan hanya pulang sekali seminggu untuk memberi uang jajannya saja. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AA (ER) bahwa jarang sekali untuk berkomunikasi dengan anaknya disebabkan karena jarang untuk bersama dirumah. Hal itu membuat antara orang tua dan anak tidak memiliki sikap keterbukaan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja yang kecanduan *game online* tidak bersikap terbuka terhadap apa yang ia rasakan, karena AA ini memiliki sikap tertutup dan tidak suka menyampaikan perasaannya terhadap orang tuanya.

c. Informan HH

Wawancara dengan HH terkait bagaimana komunikasi interpersonal remaja HH yang kecanduan *game online* pada tanggal 15 Juli 2021 informan AA menyatakan: Saya selalu terbuka terhadap orang tua saya, selalu memberikan pengertian kepada orang tua dengan menceritakan hal-hal terkait dengan saya. Saya juga selalu keluar malam bermain dengan teman . kalau untuk berbohong, saya pernah berbohong kepada orang tua saya karena setelah selesai mengerjakan tugas dengan teman-teman kami juga melanjutkan dengan bermain *game online*. Hal yang sama diungkapkan oleh orang tua HH (TT) bahwa anaknya sering berbohong terhadapnya jika ada masalah yang yang dialaminya dan tertutup untuk menceritakannya, pernah ada

masalah dua hari dua malam tidak pulang ke rumah dikarenakan terlalu sibuk bermain game online dengan temannya sampai larut malam.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja yang kecanduan *game online* terbuka terbuka terhadap ibunya dan tidak ada yang disembunyikannya Informan AR

d. Wawancara dengan informan AR

terkait bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* pada tanggal 20 Juli 2021 informan AR menyatakan: Saya selalu terbuka terhadap orang tua saya, jika saya mau keluar malam untuk bermain *game online*. Jika orang tua saya bertanya tidur dirumah atau tidak iya saya bilang tidak. Karena saya kalau main game sampai larut malam jadi nggak pulang ke rumah

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja yang kecanduan *game online* selalu terbuka terhadap orang tuanya meskipun semua yang ia katakan itu tidak selalu menyenangkan orang tuanya.

e. Informan IM

Wawancara dengan informan IM terkait bagaimana komunikasi interpersonal remaja IM yang kecanduan *game online* pada tanggal 20 Juli 2021 informan IM menyatakan: Saya selalu terbuka terhadap orang tua saya, dan selalu memberika pengertian terhadap orang tua saya dan menceritakan semua hal-hal yang terkait dengan saya sehari-hari. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua IM (AN) bahwa anaknya IM kadang terbuka dan kadang juga tidak menentu dan dilihat bagaimana keadaan hatinya ke kita sebagai orang tuanya, karena dia juga tidak tau apa maslaahnya sering dia diam tanpa bicara dirumah sedikitpun

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja IM yang kecanduan game online selalu terbuka kepada orang tuanya tentang kegiatan kesehariannya..

Table 4.2
Kejujuran Menceritakan terhadap Orangtua
dan Bentuk Masalahnya

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Iya kalau sedang sama-sama dirumah kadang jujur kak tentang masalah sekolah dan jujur apalagi tentang masalah di sekolah yang selalu bayar SPP, uang pembangunan terus menerus padahal belajarnya kebanyakan online	Jika ada waktu bersama sama di rumah untuk cerita pasti dia jujur tentang masalah yang dialaminya, karena dia anaknya sedikit sedikit suka cerita, terutama masalah sekolahnya.	ST	YS
2	Kalau untuk soal masalah pribadi sih saya tidak suka bercerita, tapi kalau seperti habis uang jajan itu sering saya katakana pada ayah saya, lagian saya dan ayah saya jarang sama-sama dirumah	Dia anaknya tertutup, jadi untuk menceritakan masalahnya kepada saya sebagai ayahnya boleh dikatakan tidak, kecuali tentang permasalahan dalam keuangannya.	AA	ER
3	Iya jujur, saya ada masalah kalau ada masalah saya langsung cerita ke ibu seperti masalah kurang uang la ya, iya saya katakana langsung, soalnya kan untuk beli kuota internet juga penting untuk nyari tugas sekalian main game online.	bahwa anaknya HH bahwa HH menceritakan masalahnya jika kehabisan uang untuk beli kuota internet saja baru cerita	HH	TT
4	Kadang juga jujur kadang nggak juga sih, tapi kalau seperti masalah saya dengan teman saya iya sering	kalau menceritakan masalahnya berkaitan dengan temennya juga sering tentang pertengkaran yang terjadi diantara mereka.	AR	IW

	cerita, tapi juga rasanya percuma cerita ke ibu, soalnya nantik dia yang marah ke kita, bukannya di nasehati malah di salahin balik.	Terkadang itu yang membuat saya sebagai orangtua marah kepada AR		
5	Iya saya selalu jujur, apalagi tiap hari saya begadang bermain game online jadi saya cerita kalau siangya saya sering sakit kepala sama mata, ibu saya meresponnya dengan baik dan positif. Jadi untuk apa dibohongkan	orangnya jujur tapi suka diam di rumah tanpa sebab. Kadang dinasehati dia diam saja tanpa berkata-kata.	IM	AN

a. Informan ST

Informan ST menyatakan : Iya kalau sedang sama-sama dirumah kadang jujur kak tentang masalah sekolah dan jujur apalagi tentang masalah di sekolah yang selalu bayar SPP, uang pembangunan terus menerus padahal belajarnya kebanyakan online. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua ST (YS) bahwa anaknya bersama sama di rumah untuk cerita pasti dia jujur tentang masalah yang dialaminya, karena dia anaknya sedikit sedikit suka cerita, terutama masalah sekolahnya.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja ST yang kecanduan *game online* bersikap jujur tentang permasalahan yang dialaminya, jadi keterbukaan antara orang tua dan anak masih sangat terjalin.

b. Informan AA

Informan AA menyatakan: Kalau untuk soal masalah pribadi saya tidak suka bercerita, tapi kalau seperti habis uang jajan itu sering saya katakana pada ayah saya, karena saya dan ayah saya jarang sama-sama dirumah. Hal yang sama juga diungkapkan oleh ayah AA (ER) bahwa

anaknya AA menceritakan masalah kepadanya jika sudah habis uang jajannya saja, dan untuk masalah kesehariannya jarang untuk menceritakannya.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja yang kecanduan *game online* tidak begitu terbuka dan tidak suka menceritakan masalahnya terhadap ayahnya kecuali masalah uang jajannya yang habis.

c. Informan HH

Informan HH menyatakan : iya jujur, saya ada masalah kalau ada masalah saya langsung cerita ke ibu seperti masalah kurang uang, iya saya katakana langsung, soalnya kan untuk beli kuota internet juga penting untuk nyari tugas sekalian main game online. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua HH (TT) bahwa anaknya HH bahwa HH menceritakan masalahnya jika kehabisan uang untuk beli kuota internet saja baru cerita.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja HH yang kecanduan *game online* terbuka dan jujur menceritakan permasalahannya kepadanya ibunya.

d. Informan AR

Informan AR menyatakan : kadang juga jujur kadang nggak juga sih, tapi kalau seperti masalah saya denga teman saya iya sering cerita, tapi juga rasanya percuma cerita ke ibu, soalnya nantik dia yang marah ke kita, bukannya di nasehati malah di salahin balik. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AR (IW) bahwa anaknya AR kalau menceritakan masalahnya berkaitan dengan temnnyaa juga sering tentang pertengkaran yang terjadi diantara mereka. Terkadang itu yang membuat saya marah kepada AR

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja AR yang kecanduan *game online* tidak jujur terhadap ibunya, dia lebih memilih menceritakan masalahnya terhadap temannya.

e. Informan IM

Informan IM menyatakan : Iya saya selalu jujur, apalgi saya tiap hari saya begadang bermain game online jadi saya cerita kalau siangnya saya sering sakit kepala sama mata, ibu saya meresponnya dengan baik dan positif jadi untuk apa dibohongkan. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua IM (AN) bahwa anaknya IM orangnya jujur tapi suka diam dirumah tanpa sebab. Kadang dinasehati dia diam saja tanpa berkata-kata.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa remaja IM yang kecanduangame online tidak jujur dalam menceritakan masalah kesehariannya bahkan dia lebih memilih temannya untuk bercerita.

2. Empati

Table 4.3
Mendengarkan dengan Penuh Perhatian
(Memperhatikan Wajah, Mata atau Memberikan Sentuhan)

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Tidak juga kak, soalnya saya sama-sama susah dengan orang tua untuk bercerita itu jarang, jika saya bercerita sambil makan atau main-main hanphone gitu	Kalau cerita dia anaknya tidak suka duduk sambil cerita, dia lebih sibuk ke hanphonenya disbanding menatap dan memperhatikan kita yang lagi bicara.	ST	YS
2	Kalau untuk memperhatikan wajah, mata atau memberikan sentuhan tidak kak, lagian kan untuk cerita aja jarang gimana mau gitu, lagian segan juga	bahwa anak saya AA untuk memberikan sentuhan atau memperhatikan kita jarang sekali ketika saya sedang cerita	AA	ER
3	Iya, saya selalu memperhatikan wajah dan mata ibu saya ketika bercerita apa lagi bercerita tentang kesedihan tentang	bahwa anak saya HH kalau dia lagi cerita pasti diperhatikannya meskipun anaknya nakal tapi penyayang terhadap saya	HH	TT

	keuangan di keluarga saya sering memeluk ibu saya dan langsung bilang roda itu selalu berputar, yang di bawah ada kalanya akan diatas dan begitupun sebaliknya	ibunya		
4	Kadang sesekali iya diperhatikan juga matanya tapi nggak lama juga, soalnya kan lain juga rasanya kak, kalau cerita iya sering sambil makan, sambil main hanphone .	Anak saya terlalu sibuk dengan haanphonenya sehari-hari dan jarang untuk memperhatikannya ketika berbicara. Pulang ke rumah pun ketika ada perlu saja.	AR	IW
5	Iya sering saya memeluk ibu saya kalau cerita, baik itu cerita bahagia ataupun sedih. Soalnya saya dan ibu saya sudah dekat banget	Anak saya apapun itu yang saya ceritakan pasti selalu memperhatikan wajah kita ketika bicara, dan begitu peduli dan penyayan g.	IM	AN

a. Informan ST

Informan ST menyatakan: bahwa dia kalau soalnya sama-sama susah dengan orang tua untuk bercerita itu jarang, kalau saya bercerita palingan sambil-makan atau main-main *hanphone*. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua ST (YS) bahwa anaknya ST kadang jika lagi sama-sama dirumah suka cerita tapi lebih sibuk ke *hanphonenya* dibanding menatap dan memperhatikan kita yang lagi bicara.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ST yang kecanduan *game online* tidak begitu memperhatikan ibunya ketika berkomunikasi dan dia hanya sibuk dengan *hanphonenya*.

b. Informan AA

AA menyatakan: Kalau untuk memperhatikan wajah, mata atau memberikan sentuhan tidak kak, lagian untuk cerita saja jarang gimana mau gitu, lagian segan sama ayah. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AA (ER) bahwa anaknya AA untuk

memberikan sentuhan atau memperhatikan kita jarang sekali ketika saya sedang cerita

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dilihat bahwa kedekatan antara anak dan orang tua kurang sehingga sikap empati kurang ketika terjadinya komunikasi.

c. Informan HH

Informan HH menyatakan: Iya, saya selalu memperhatikan wajah dan mata ibu saya ketika bercerita apa lagi bercerita tentang kesedihan tentang keuangan di keluarga saya sering memeluk ibu saya dan langsung bilang roda itu selalu berputar, yang di bawah ada kalanya akan diatas dan begitupun sebaliknya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua HH (TT) bahwa anaknya HH kalau dia lagi cerita pasti diperhatikannya meskipun anaknya nakal tapi penyayang terhadapnya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dilihat bahwa komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* ketika berkomunikasi dengan orang tuanya ada memperhatikan wajahnya dan rasa empati antara orang tua dan anak masih erat.

d. Informan AR

Informan AR menyatakan: kadang sesekali iya diperhatikan juga matanya tapi tidak lama juga, soalnya kan lain juga rasanya kak, kalau cerita iya sering sambil makan, sambil main hanphone. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AR (IW) bahwa anaknya IM bahwa anaknya terlalu sibuk dengan haanphonenya sehari-hari dan jarang untuk memperhatikannya ketika berbicara.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dilihat bahwa komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* rasa empati ke orangtua kurang karena dia selalu sibuk dengan hanphonenya dan tidak fokus terhadap apa yang sedang di ceritakan dengan orang tuanya. Informan IM.

e. Informan HH

menyatakan: bahwa Iya sering saya memeluk ibu saya kalau cerita, baik itu cerita bahagia ataupun sedih. Soalnya saya dan ibu saya sudah sangat dekat. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua IM (AN) bahwa anaknya IM sangat peduli terhadapnya dan selalu mendengarkan ceritanya apapun yang ia ceritakan. Kedekatannya dengan anaknya sangat erat sehingga anaknya memiliki kasih sayang yang lebih terhadap orang tuanya. Ketika bercerita kesedihan IM selalu memeluk ibunya dan menepuk-nepuk punggung ibunya

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dilihat bahawa komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua ketika bercerita anaknya masih memperhatikannya dan memberikan sentuhan terhadap orang tuanya.

3. Dukungan

Table 4.4
Sikap Membantu Kesulitan yang Sedang Dialami Orang Lain

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Kadang iya dibantu juga, kalau masalah pribadi orang tua kita tidak mungkin diceritainnya kepada kita, palingan iya masalah keuangan, kita membantunya iya dengan berhemat dan tidak bnyak mintak uang jajan lagi.	jika saya cerita tentang masalah apa yang sedang saya alami pasti ST membantu, tapi untuk cerita antara saya dan anak jarang sekali jika tidak begitu penting.	ST	YS
2	kalau saya tau masalah iya dibantu, kalau orang tua nggak cerita kita mana tau apa masalahnya kan. Dan ayah saya juga jarang pulang kerumah dan bercerita panjang lebar kepada saya.	Untuk membantu masalah yang sedang saya alami bisa dikatakan tidak, karena saya juga berpikir untuk apa diceritakan.	AA	ER
3	Iya pasti saya bantu, ibu	Kalau masalah seperti	HH	TT

	selalu mengeluh kepada saya kalau soal keuangan. Kadang saya bantu dengan menolongnya mencari sayur untuk dijual kepasar	masalah pribadi tentu tidak saya ceritakan, tapi untuk masalah keuangan dan perekonomian sehari-hari iya sering mengeluh juga ke anak-anak, dan anak saya HH jika tidak sibuk dengan kegiatannya kadang iya ada dibantu juga.		
4	Tidak, soalnya juga kan masih dikatakan anak-anak la. Mana bisa saya membantu masalah yang dialami orang tua.	Kalau untuk membantu masalah yang sedang dialami bisa dikatan tidak, tapi anak saya AR ini bisa dikatan orangnya tidak mau tau terhadap apa yang terjadi sama kita keluarga maupun orang sekitarnya.	AR	IW
5	Iya pasti dibantu la, soalnya kan susah senangnya kita mereka juga yang ngurus kita, jadi kita juga harus bersikap seperti itu kepada mereka.	Kalau membantu masalah yang sedang dialami iya ada juga. Tapi IM ini tidak peduli terhadap apa yang sedang dialami baik itu kesulitan, masalah maupun bentuk apapun	IM	AN

a. Informa ST

Informan ST menyatakan : bahwa ketika orang tuanya kesulitan Kadang iya dibantu juga, kalau masalah pribadi orang tua kita tidak mungkin diceritakan kepada kita, palingan iya masalah keuangan, kita membantunya iya dengan berhemat dan tidak bnyak mintak uang jajan lagi. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua ST (YS) bahwa anaknya ST akan membantu masalah yang dialami jika saya terbuka terhadap apa yang sedang saya alami

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* jika orang tuanya terbuka dia akan membantu masalah dan kesulitan yang sedang dihadapi ibunya.

b. Informan AA

Informan AA menyatakan bahwa: kalau saya tau masalah iya dibantu, kalau orang tua nggak cerita kita mana tau apa masalahnya kan. Dan ayah saya kan juga jarang pulangkerumah dan bercerita panjang lebar kepada saya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AA (ER) bahwa anaknya AA Untuk membantu masalah yang sedang saya alami bisa dikatakan tidak, karena saya juga berpikir untuk apa diceritakan masalah ke anak

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* kurang ada kedekatan dengan orang tua..

c. Informan HH

Informan HH menyatakan bahwa: Iya pasti saya bantu, ibu selalu mengeluh kepada saya kalau soal keuangan. Kadang saya bantu dengan menolongnya mencari sayur untuk dijual kepasar. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua HH (TT) bahwa anaknya HH Kalau masalah seperti masalah pribadi tentu tidak saya ceritakan, tapi untuk masalah keuangan dan perekonomian sehari-hari iya sering ngeluh juga ke anak-anak, dan anak saya HH jika tidak sibuk dengan kegiatannya kadang iya ada dibantu juga.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua jika orang tua dalam keadaan kesulitana anak ada membantu.

d. Informan AR

Informan AR menyatakan bahwa: dia tidak ada membantu, soalnya juga kan masih dikatakan anak-anak la. Mana bisa saya membantu masalah yang dialami orang tua. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AR (IW) bahwa anaknya AR Kalau untuk membantu masalah yang sedang dialami bisa dikatan tidak, tapi anak

saya AR ini bisa dikatakan orangnya tidak mau tau terhadap apa yang terjadi sama kita keluarga maupun orang sekitarnya

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua jika orang tua dalam keadaan kesulitana anak tidak peduli dan sikap saling membantunya tidak ada.

e. Informan IM

Informan IM menyatakan bahwa: Iya pasti dibantu la, soalnya kan susah senangnya kita mereka juga yang ngurus kita, jadi kita juga harus bersikap seperti itu kepada mereka. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua IM (AN) bahwa anaknya AR Kalau membantu masalah yang sedang dialami iya ada juga. Tapi IM ini tidak peduli terhadap apa yang sedang dialami baik itu kesulitan, masalah maupun bentuk apapun

. Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua jika orang tua dalam keadaan kesulitana pasti akan membantunya.

4. Sikap positif

Table 4.5
Memberikan Reaksi Positif Saat Orang Tua Menceritakan
Masalahnya

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Iya pasti positif, tidak mungkin juga kita tidak mendengarkannya	Iya pasti positif, meskipun dia nakal tpi jika saya sudah cerita pasti anak saya ST memberikan reaksi positif meskipun dia sibuk dengan pekerjaannya seperti main hanphone.	ST	YS
2	Kadang-kadang juga sih, lagian kedektan saya	akan mendengarkan pembicaraan orang tua	AA	ER

	sama ayah kalau saya pribadi iya amat kurang dekat.	dilihat bagaimana suasana hatinya.		
3	Iya kalau saya tidak lagi ada kerjaan saya berikan reaksi positif, kalau saya ada kerjaan ibu saya ceritakan masalahnya iya saya iyakan saja ceritanya	akan mendengarkan pembicaraan orang tua dilihat bagaimana suasana hatinya.	HH	TT
4	Iya pasti saya berikan reaksi positif kak	Iya pasti positif, meskipun dia nakal tpi jika saya sudah cerita pasti anak saya ST memberikan reaksi positif.	AR	IW
5	Iya pasti saya berikan reaksi yang positif, soalnya saya dan orangtua sering cerita apapun yang terjadi.	Anak saya suka membantu dan memberikan reaksi yang positif ketika berbicara dan tidak pernah mengabaikannya.	IM	AN

a. Informan ST, AR

Informan ST, AR menyatakan bahwa: ketika orang tua mereka bercerita tentang masalah yang sedang dialminya mereka selalu memberikan reaksi positif dan mendengarkan apa yang diceritakan oleh orang tuanya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua ST, AR (YS, IW) bahwa anaknya ST dan AR bahwa anaknya selalu memberikan reaksi yang positif.

b. Informan HH, AA

Informan HH menyatakan bahwa: Iya kalau saya tidak lagi ada kerjaan saya berikan reaksi positif, kalau saya ada kerjaan ibu saya ceritakan masalahnya iya saya iyakan saja ceritanya. . Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua HH, AA (TT, ER) bahwa anaknya HH, AA akan mendengarkan pembicaraan orang tua dilihat bagaimana suasana hatinya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua jika orang tua menceritakan masalahnya tergantung bagaimana kondisi yang sedang dialami oleh anaknya

c. Informan IM

Informan IM menyatakan bahwa: Iya pasti saya berikan reaksi yang positif, soalnya saya dan orangtua sering cerita apapun yang terjadi. . Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua IM (AN) bahwa anaknya IM suka membantu dan memberikan reaksi yang positif ketika berbicara dan tidak pernah mengabaikannya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua jika orang tuanya menceritakan masalahnya akan selalu memberikan reaksi positif

5. Kesamaan

Tabel 4.6

Ketika Berkomunikasi Apa Mendominasi Percakapan

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Tidak, sama aja rasanya, kalau ibu saya bicara iya saya dengar, kalau ibu saya bicara iya saya dengar juga jadi seimbang lah.	bahwa anak saya ST dan HH orangnya tidak suka mendominasi ketika berbicara dengannya bahkan seimbang apa yang ditanya itu yang dijawab.	ST	YS
2	Tidak juga, bahkan lebih banyak ayah saya yang bicara dari pada saya.	Anak saya AA tidak begitu suka bercerita kepada saya sebagai ayahnya, jadi untuk memancingnya agar lebih dekat lagi iya dengan banyak merespon pembicaraannya.	AA	ER
3	Saya rasa sama dan	Anak saya TT tidak suka	HH	TT

	seimbang	mendominasi ketika berbicara dengannya bahkan seimbang apa yang ditanya itu dijawab, jadi untuk bercerita panjang lebar itu sedikit susah.		
4	Iya, saya rasanya iya lebih banyak bicara dari pada ibu saya, soalnya saya iya suka cerita	Anak saya suka mendominasi ketika berbicara, saya orangtua baru bicara satu saja maka sudah tiga jawaban dari anak saya AR	AR	IW
5	Saya rasa iya, soalnya saya kalau sudah cerita harus didengarin gitu, jadi saya lebih banyak yang cerita	Anak saya suka mendominasi ketika berbicara, kadang saya belum sempat bicara semuanya dia sudah langsung menjawab aja.	IM	AN

a. Informan ST, HH

Informan ST, HH menyatakan bahwa: ketika berkomunikasi ST dan HH mereka tidak mendominasi percakapan ketika bercerita bahkan ketika berbicara dengan ibu mereka seimbang. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua ST, HH (YS, TT) bahwa anaknya ST dan HH orangnya tidak suka mendominasi ketika berbicara dengannya bahkan seimbang apa yang ditanya itu yang mereka jawab.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua ketika bercerita antara orang tua dan anak seimbang dalam hal tanya jawab ketika sedang bercerita.

b. Informan AA.

Informan AA menyatakan bahwa: kedekatan sehingga ketika bercerita orang tua yang lebih mendominasi untuk bicara. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AA (ER) Anak saya AA tidak begitu suka bercerita kepada saya sebagai ayahnya, jadi untuk

memancingnya agar lebih dekat lagi iya dengan banyak merespon pembicaraannya

c. Informan AR, IM

Informan AR, IM menyatakan bahwa: iya kalau sedang bercerita dengan ibunya mereka lebih banyak bicara daripada ibunya, karena mereka suka bercerita dan ingin selalu di dengarkan apa yang sedang mereka katakana dan ceritakan. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AR, IM (IW, AN) bahwa anaknya suka mendominasi ketika berbicara, ibunya baru bicara satu saja maka sudah tiga jawaban dari anaknya.

Tabel 4.7
Menghargai dan menanggapi informasi yang disampaikan oleh orang tua

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Iya kadang-kadang pasti dihargai juga apapun yang disampaikan oleh ibu saya, kadang meskipun saya lagi main hanphone didengarkan juga sambil main hanphone.	Pasti anak saya menghargai apa yang saya sampaikan dan menghargai saya,	ST	YS
2	Iya kadang iya saya didengar, ayah saya juga jarang dirumah dan jarang cerita ke saya	Anak saya orangnya bisa dikatakan cuek terhadap kami keluarganya, jadi jika tidak ada yang begitu penting disampaikan iya jarang sekali untuk menanggapi hal-hal yang tidak perlu baginya.	AA	ER
3	Iya pasti dihargai, namanya juga orang tua kita, apalagi ibu saya sering cerita bagaimana perekonomian kami saat ini, untuk sehari-hari saja susah dan ini membuat	Iya dihargainya, meskipun kadang dia sibuk dengan urusannya seperti hanphonanya tapi dia ada menghargai dan merespon dengan baik.	HH	TT

	saya sedih melihat ibu saya dan ingin selalu menghiburnya.			
4	Iya apa pun yang dikatakan oleh ibu pasti saya hargai dan menanggapi dengan positif	Iya anak saya pasti menanggapi dengan positif	AR	IW
5	Iya pasti di dengar sama orang tua, kadang saya cerita-cerita apa aja	Iya dia anaknya pasti menanggapi dengan positif.	IM	AN

a. Informan ST, HH, AR, IM

Informan ST, HH, AR, IM menyatakan bahwa: ketika orang tua mereka menyampaikan informasi mereka selalu menanggapi dan menghargai apa yang disampaikan orang tua mereka. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua ST, HH, AR, IM (YS, TT, IW, AN) jika sedang bercerita anaknya pasti menghargai dan menanggapi dengan positif, meskipun belum dikatakan begitu

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua ketika menyampaikan informasi mereka selalu menanggapi dan menghargai apa yang disampaikan orang tua mereka.

b. Informan AA

Informan AA menyatakan bahwa: Iya kadang saya didengar, ayah saya juga jarang dirumah dan jarang cerita kes vya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua ketika memberikan informasi AA kurang menanggapi karena kurang kedekatan antara keduanya.

Tabel 4.8
Gaya Bahasa Anda Yang Digunakan Ketika Komunikasi

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Iya pakai bahasa sehari-hari, bahasa mandailing. Orang tua pun asli mandailing.	Saya dengan anak saya menggunakan bahasa mandailing saja ketika berkomunikasi.	ST	YS
2	Iya pakai bahasa sehari-hari, bahasa mandailing. Orang tua pun asli mandailing.	Saya dengan anak saya menggunakan bahasa mandailing saja ketika berkomunikasi	AA	ER
3	Iya pakai bahasa sehari-hari, bahasa mandailing. Orang tua pun asli mandailing.	Saya dengan anak saya menggunakan bahasa mandailing saja ketika berkomunikasi	HH	TT
4	Iya pakai bahasa sehari-hari, bahasa mandailing. Orang tua pun asli mandailing.	Saya dengan anak saya menggunakan bahasa mandailing saja ketika berkomunikasi	AR	IW
5	Iya pakai bahasa sehari-hari, bahasa mandailing. Orang tua pun asli mandailing.	Saya dengan anak saya menggunakan bahasa mandailing saja ketika berkomunikasi	IM	AN

a. informan ST, AA, HH, AR, IM

Informan ST, AA, HH, AR, IM menyatakan: ketika bercerita gaya bahasa yang digunakan ketika berkomunikasi dengan orang tua adalah bahasa sehari-hari yaitu bahasa mandailing, karena orang tua asli orang mandailing.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa bahasa yang digunakan ketika berkomunikasi sehari-hari dengan orang tua adalah pakai bahasa mandailing. yang sama juga diungkapkan oleh orang tua ST, AA, HH, AR, IM (YT, ER, TT, IW, AN) bahwa anaknya ketika bercerita menggunakan bahasa mandailing semua dan mempunyai logat yang sama karena asli orang mandailing juga.

Table 4.9
Perasaan Nyaman Ketika Bercerita Masalah Kepada Orang Tua

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Orangtua	Anak	Orangtua
1	Iya pasti nyaman, namanya juga orang tua kita, tempat segala berkeluh kesah kita	Kalau saya melihat sebagai orang tua ST ketika bercerita masalahnya ke saya dikatakan nyaman kak, tapi untuk waktu bercerita itu yang paling jarang, palingan nantik kalau cerita sebentar aja	ST	YS
2	Kalau masalah cerita saya bisa katakana lebih nyaman cerita ke teman saya dibandingkan dengan orang tua saya.	Untuk anak saya AA jarang sekali cerita kepada saya tentang masalah apa yang dialaminya, kecuali masalah tentang keungannya. mungkin karena kurang terjalannya kedekatan saya sebagai ayah dengan anak saya dikarenakan saya pulang ke rumah karena sibuk kerja.	AA	ER
3	Kurang nyaman juga sih,	Kalau untuk cerita	HH	TT

	kalau soal masalah pribadi saya lebih banyak cerita ke teman	masalahnya iya tidak pernah, karenakan anak saya HH juga jarang di rumah, dia pulang ke rumah ketika ada keperluan saja.		
4	Iya lihat-lihat masalah saya juga, kadang jika itu membuat orang tua saya marah kepada saya, saya tidak cerita	Kalau anak saya HH kalau cerita masalah iya jarang sekali, bahkan dikatakan tidak pernah, kadang jika ada masalahnya saya dapat informasi dari temannya saja.	AR	IW
5	Nyaman, apa pun itu saya selalu cerita kepada orang tua saya	Anak saya meskipun jarang di rumah dan juga anaknya nakal kalau soal cerita masalahnya kepada saya iya sering juga kak, contohnya tentang masalahnya dengan teman-temannya dia sering cerita.	IM	AN

a. Informan ST

Informan ST, HH, IM menyatakan bahwa: Iya pasti nyaman, namanya juga orang tua kita, tempat segala berkeluh kesah. Hal yang sama juga disampaikan oleh orang tua ST (YS) Kalau saya melihat sebagai orang tua ST ketika bercerita masalahnya ke saya dikatakan nyaman kak, tapi untuk waktu bercerita itu yang paling jarang, palingan nantik kalau cerita sebentar aja Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua ketika bercerita tentang masalahnya terhadap orang tuanya dia merasa nyaman.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ST ketika ada masalah merasa nyaman bercerita terhadap orang tuanya, hanya saja terkendala pada waktu yang jarang untuk berkumpul dikarenakan sibuk dengan urusan masing-masing.

b. Informan AA

Informan AA menyatakan bahwa: Kurang nyaman juga sih, kalau soal masalah pribadi saya lebih banyak cerita ke teman

Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AA (ER) bahwa anaknya tidak begitu bercerita terhadapnya dan AA juga tidak dekat terhadap saya sebagai orang tuanya, jadi nyaman untuk bercerita itu kurang karena tidak terjalinnya kedekatan antara ayah dan anak.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa AA tidak merasa nyaman terhadap masalah yang diceritakan ke orang tua karena kurang kedekatan antara ayah dan anak.

c. Informan HH

Informan HH menyatakan bahwa: Kurang nyaman juga kak, kalau tentang masalah pribadi saya lebih banyak cerita ke teman. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua HH (TT) bahwa anaknya Kalau untuk cerita masalahnya iya tidak pernah, karenakan anak saya HH juga jarang di rumah, dia pulang ke rumah ketika ada keperluan saja.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa HH tidak nyaman menceritakan masalahnya terhadap ibunya, juga dikarenakan kurangnya kebersamaan ketika di rumah dan HH lebih memilih

d. Informan AR

Informan AR menyatakan bahwa: Iya lihat-lihat masalah saya juga, kadang jika itu membuat orang tua saya marah kepada saya, saya tidak cerita. Hal yang sama juga diungkapkan oleh orang tua AR (IW) bahwa anaknya Kalau anak saya HH kalau cerita masalah iya jarang sekali, bahkan dikatakan tidak pernah, kadang jika ada masalahnya saya dapat informasi dari temannya, jadi dia yang menceritakan langsung masalahnya ke saya tidak pernah.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa dia tidak nyaman menceritakan masalahnya jika akan membuat orangtuanya marah terhadapnya dia tidak akan menceritakan masalahnya.

6. **Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan game online dengan Teman sebaya**

a. Keterbukaan

Table 4.10
Keterbukaan Tentang Kegiatan Keseharian Dan Masalah
Terhadap Teman Sebaya

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Tem an
1	Iya kalau sudah akrab pasti saya selalu terbuka terhadap teman saya tapi tidak semua masalah juga, tapi kalau saya tidak bisa lagi memendamnya pasti saya selalu ceritakan tentang masalah saya yang sering diejek teman saya karena gaya terlalu kampungan dan tidak kayak anak yang kekinian	Iya kak kalau teman saya ST dia selalu terbuka terhadap apa yang terjadi terhadap dirinya dan kesehariannya. kadang dia cerita masalahnya yang sering diejek temannya tentang penampilan dan gayanya yang tidak kekinian	ST	JH
2	Iya pasti saya selalu terbuka, soalnya teman saya itu tempat saya curhat suka maupun duka. Maslah saya dengan keluarga ataupun masalah saya dengan teman saya.	Kalau AA sangat terbuka orangnya kak, baik itu masalah keluarga, perte,manna, maslah dengan pacarnya dia selalu menceritakannya kepada saya kak, hal sekecil apapun di selalu cerita ke saya.	AA	AM
3	Iya saya sangat terbuka terhadap teman saya jika sudah akrab. Seperti masalah saya yang dikatakan tidak keren tidak mempunyai hanphone secanggih teman-teman yang lain kalau sedang main game.	Iya kak teman saya juga selalu bercerita tentang maslalahnya tentang perekonomiannya dan tidak bisa membeli hanphone secanggih yang teman-temannya punya.	HH	IS
4	Kalau untuk terbuka bicara iya, tapi kalau untuk terbuka tentang masalah, saya lebih bercerita terhadap orang tua saya sendiri	Kalau AR orangnya tidak begitu suka bercerita kak, dan untuk bergaul dengan kami teman-temannya pu susah kak, dia orangnya lebih memilih sendiri dan	AR	WP

		bermain game online sehabian.		
5	Kalau saya pasti terbuka terhadap teman saya yang sudah sangat akrab dengan saya sejak dari kecil. Apalagi tentang masalah kehidupan saya yang selalu kekurangan dalam segi kebutuhan sehari-hari.	IM orangnya sangat terbuka dan selalu menceritakan bagaimana kehidupannya sehari-hari. Kadang kami sebagai temannya ingin membantu dengan apa yang kami dengar dari ceritanya kak, tapi apalah daya kami yang masih sekolah dan belum punya pendapatan sama sekali dan masih mintak uang kepada orang tua.	IM	AS

a. Informan ST

Informan ST menyatakan bahwa: Iya kalau sudah akrab pasti saya selalu terbuka terhadap teman saya tapi tidak semua masalah juga, tapi kalau saya tidak bisa lagi memendamnya pasti saya selalu ceritakan tentang masalah saya yang sering diejek teman saya karena gaya terlalu kampungan dan tidak kayak anak yang kekinian. Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa akan terbuka kegiatan kesehariannya apabila sudah berteman dekat. Hal yang sama juga diungkapkan teman ST (JH) bahwa temannya ST selalu terbuka terhadapnya apapun masalah yang dialaminya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa remaja yang kecanduan game online selalu terbuka terhadap keseharian yang sedang dialaminya dan tidak ada yang disembunyikannya

b. Informan AA, HH

Informan AA, HH menyatakan bahwa: Iya pasti saya selalu terbuka, soalnya teman saya itu tempat saya curhat suka maupun duka dari dulu baik itu masalah dengan orang tua maupun dengan teman saya. Hal yang sama juga diungkapkan teman AA, HH (AM, AS) bahwa temannya selalu terbuka terhadapnya apaun masalah yang

sedang dialaminya. Dimana AA dan HH tidak ada kedekatannya dengan orang tua mereka sehingga lebih dekat bercerita terhadap teman dibandingkan orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat ketika ada masalahnya akan selalu terbuka terhadap temannya lebih memilih temannya untuk berbagi cerita dibandingkan dengan orang tuanya sendiri.

c. Informan AR

Informan AR menyatakan bahwa: Kalau untuk terbuka bicara iya, tapi kalau untuk terbuka tentang masalah, saya lebih bercerita terhadap orang tua saya sendiri. Karena merasa takut dengan apa yang diceritakannya akan dibocorkan oleh temannya kepada orang lain. Hal yang sama juga diungkapkan teman AR (WP) bahwa AR tidak begitu suka bercerita kak, dan untuk bergaul dengan kami teman-temannya pu susah kak, dia orangnya lebih memilih sendiri dan bermain game online seharian

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa sifat terbuka tentang masalah yang sedang dialaminya dia tidak mau cerita. Hal yang sama juga diungkapkan teman AR (WP) bahwa temannya tidak terbuka terhadap apa yang sedang dialaminya. Dan selalu menghindar ketika ditanya tentang dirinya.

d. Informan IM

Kalau saya pasti terbuka terhadap teman saya yang sudah sangat akrab dengan saya sejak dari kecil. Apalagi tentang masalah kehidupan saya yang selalu kekurangan dalam segi kebutuhan sehari-hari. Hal yang sama juga diungkapkan teman IM (AS) bahwa temannya selalu terbuka menceritakan masalah tentang keadaannya dan perekonomian keluarganya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa sifat terbuka apa pun yang dialaminya dalam kehidupannya selalu terbuka terhadap temannya.

Table 4.11
Kejujuran Menceritakan Masalah Terhadap Teman
Dan Bentuk Masalaahnya

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Tem an
1	Iya jujur, contohnya masalah seperti saya yang sering diejek teman saya karena katanya gaya saya terlalu kampungan dan tidak seperti gaya mereka yang kekinian	Iya teman saya ST selalu terbuka itu pak. Hal sekecil apapun dia sering cerita ke saya sebagai teman dekatnya. Seperti masalah penampilannya dan gaya berpakiannya yang sering diejek temannya.	ST	JH
2	Iya sangat jujur, apalagi soal masalah dikeluarga saya. Saya seperti anak yang tidak diperhatikan keluarga terutama orang tua saya sendiri	Iya selalu jujurkak, teman saya AA soalnya tidak begitu dekat dengan orang tuanya, jadi saya selalu tempat curhatnya. Kadang dia selalu mengeluh mengapa dia terlahir seperti anak yang tidak di inginkan dan tidak diperhatikan oleh keluarganya sendiri.	AA	AM
3	Iya jujur, masalahnya seperti sama pacar saya yang sering putus nyambung.		HH	AS
4	Iya lihat bagaimana masalah yang sedang saya alami kak, kalau menurut saya itu tidak aib dan membuat saya malu iya saya ceritakan, tapi saya kalau cerita tentang permasalahan jarang juga kak.	Iya kalau AR orangnya tidak begitu terbuka orangnya kak, AR hanya sering cerita-cerita tentang game online.	AR	WP
5	Iya kalau sama teman lebih banyak cerita-cerita tentang game, kalau untuk masalah palingan	Iya kak pasti selalu jujur tentang maslah pacarnya, tapi IM lebih sering menceritakan tentang	IM	AS

	soal pacar sering juga kak	pacarnya yang selalu bertengkar dan sering putus nyambung.		
--	----------------------------	--	--	--

a. Informan ST

Informan ST menyatakan bahwa: Iya jujur, contohnya masalah seperti saya yang sering diejek teman saya karena katanya gaya saya terlalu kumpungan dan tidak seperti gaya mereka yang kekinian. Hal yang sama juga di ungkapkan teman ST (JH) bahwa temannya Iya teman saya ST selalu terbuka itu pak. Hal sekecil apapun dia sering cerita ke saya sebagai teman dekatnya. Seperti masalah penampilannya dan gaya berpakiannya yang sering diejek temannya

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa jujur dalam menceritakan masalahnya terhadap temannya bahwa temannya ST selalu bercerita dan terbuka menceritakan masalah tentang penampilan yang sering diejek teman-temannya.

b. Informan AA

Informan ST menyatakan bahwa: Iya sangat jujur, apalagi soal masalah dikeluarga saya. Saya seperti anak yang tidak diperhatikan keluarga terutama orang tua saya sendiri dan merasa anak yang dibuang dari keluarga dan tidak anak-anak seperti yang lainnya yang mendapatkan kasih sayang sepenuhnya dari ayah dan ibu mereka. Hal yang sama juga di ungkapkan teman AA (AM) Iya teman saya ST selalu terbuka itu pak. Hal sekecil apapun dia sering cerita ke saya sebagai teman dekatnya. Seperti masalah penampilannya dan gaya berpakainya yang sering diejek temannya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa AA jujur terhadap masalah pribadinya dikarenakan dia juga kurang dekat dengan orang tuanya dan merasa anak yang terbuang.

c. Informan HH, AR

Informan AA menyatakan bahwa: iya sangat jujur, tentang masalah saya dengan pacar saya yang sering putus nyambung gara-

gara selingkuh. Hal yang sama juga diungkapkan teman HH, AR (WP) bahwa mereka kalau cerita selalu masalah dengan pacarnya yang sering putus nyambung

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa AA jujur terhadap masalah tentang hubungannya dengan pacarnya..

d. Informan IM

Informan AR menyatakan bahwa: Iya kadang ada juga bohong, saya tidak suka menceritakan masalah, kadang saya hanya cerita-cerita tentang permainan game saja sama teman saya. Hal yang sama juga diungkapkan teman IM (AS) bahwa Iya IM pasti selalu jujur tentang masalah pacarnya, tapi IM lebih sering menceritakan tentang pacarnya yang selalu bertengkar dan sering putus nyambung.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa AR tidak begitu terbuka dan jujur terhadap temannya dan dia memprivasikan masalah pribadinya. Hal yang sama juga diungkapkan teman IM (AS) bahwa IM jarang cerita masalahnya, setiap bertemu dia lebih cerita *game online*.

b. Empati

Table 4.12

Mendengarkan Dengan Penuh Perhatian (Perhatian Wajah/Mata atau Memberikan Sentuhan)

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Tem an
1	Iya jika teman saya bercerita apalagi tentang kesedihan saya selalu memperhatikan wajah sama mata nya	Iya teman saya selalu memperhatikan saya ketika bicara kak.	ST	JH
2	Iya pasti selalu begitu, kadang saya sering menepuk-nepuk badannya kalau dia cerita tentang kesedihan	Iya kalau teman saya AA selalu diperhatikanny kak, kdang kalau saya cerita tentang masalah yang sedang saya alami	AA	AM

		di pasti menpuk punggung dan memperhatikan kita sedang berbicara		
3	Iya selalu saya perhatikan	Pasti kak, kadang jika teman saya HH tidak memperhatikan saya langsung suruh diperhatikan saja, dengan begitu dia pasti langsung memperhatikan kita yang sedang bercerita.	HH	AS
4	Kalau untuk cerita kesedihan pasti diperhatikan kak, soalnya kan kita juga harus hargai keberadannya yang lagi cerita ke saya.	Kalau teman saya AR orangnya baik dan selalu jadi pendengar terbaik ketika saya bercerita dan selalu melihat mata dan wajah saya.	AR	WP
5	Iya kalau cerita dan curhat tentang pacarnya saya sering memperhatikannya dan menepuk bahunya kasih semangat ke teman saya	Teman saya IM iya kadang tidak begitu peduli dan memperhatikan kita dalam bercerita baik itu cerita sedih ataupun cerita bahagia.	IM	AS

a. Informan ST, AA, AR, HH, IM

Informan ST, AA, AR, HH, IM menyatakan bahwa: Iya jika teman saya bercerita apalagi tentang kesedihan saya selalu memperhatikan wajah sama matanya. Hal yang sama juga diungkapkan teman ST, AA, AR, HH, IM (JH, AM, WP, AS) rasa empati ketika bercerita ketemannya masalah dan beban pikirannya akan serasa berkurang, karena rasa empati temannya yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa Ketika berkomunikasi memiliki sifat empati, ketika temannya bercerita dia selalu menatap matanya dengan penuh perhatian.

b. Dukungan

Table 4.13
Membantu Menghadapi Kesulitan yang
Sedang Dialami Oleh Temannya

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Tem an
1	Iya kalau dia cerita ke saya pasti bantu kak, apalagi soal teman saya yang sering putus dengan pacarnya	Iya teman saya ST orangnya bisa dikatakan susah juga kalau saya mintak tolong kak, kadang sudah lama saya mintak tolong baru diresponnya kak.	ST	JH
2	Iya saya selalu membantu teman saya apapun itu masalahnya, karena kami berdua juga tidak ada yang ditutup-tutupi, jadi jika ada masalah satu sama lain pasti cerita dan saling membantu	Kalau teman saya AA pasti selalu membantu saya apabila dalam kesulitan kak, baik itu saya mintak tolong maupun tidak, AA selalu ada di saat saya susah dan senang kak.	AA	AM
3	iya lihat kesibukan saya kak.	Kalau HH untuk membantu bisa dikatan susah juga kak, orangnya selalu sibuk terus dan cuek terhadap yang disekitarnya.	HH	AS
4	Jika dia ada bantu masalah saya sebelumnya iya saya bantu	Kalau AR jika sebelumnya saya ada menolongnya pasti dia menolong saya kak, sebaliknya jika saya tidak ada menolongnya sebelumnya dia ada masalah sudah jelas dia akan tidsk peduli ketika saya ada msalah kak.	AR	WP
5	Jika dia ada bantu masalah saya sebelumnya iya saya bantu	Kalau IM harus ada timbal baliknya kak kalau sebelumnya kita ada menolong pasti ditolongnya	IM	AS

a. Informan ST

Informan ST menyatakan bahwa: Iya kalau dia cerita ke saya pasti bantu kak, apalagi masalah teman saya yang sering putus dengan pacarnya. Berbeda halnya dengan apa yang dikatakan oleh teman ST (JH) bahwa Iya teman saya ST orangnya bisa dikatakan susah juga kalau saya mintak tolong, kadang sudah lama saya mintak tolong baru diresponnya kak.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa kurangnya sikap membantu antara satu sama lain dan komunikasi interpersonal dengan temannya jika temannya mengalami kesulitan sedikit tidak peduli terhadap apa yang sedang temannya alami.

b. Informan AA

Informan ST menyatakan bahwa: Iya saya selalu membantu teman saya apapun itu masalahnya, karena kami berdua juga tidak ada yang ditutup-tutupi, jadi jika ada masalah satu sama lain pasti cerita dan saling membantu. Hal yang sama juga diungkapkan teman AA (AM) bahwa temannya AA selalu membantunya jika ada masalah dan kesulitan yang dialaminya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa selalu membantu temannya apapun yang terjadi.

c. Informan HH

Informan HH menyatakan bahwa: iya akan membantu jika tidak memiliki kesibukan yang lain dan tidak mengganggu aktifitasnya ketika mau menolong temanya. Hal yang sama juga diungkapkan teman HH (AS) Kalau HH untuk membantu bisa dikatan susah juga kak, orangnya selalu sibuk terus dan cuek terhadap yang disekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa kurangnya komunikasi interpersonal dalam hal membantu temannya karena tidak mau terganggu aktifitas yang sedang dikerjakannya.

d. Informan AR, IM

Informan HH, IM menyatakan bahwa: Jika dia ada bantu masalah saya sebelumnya iya saya bantu. Hal yang sama juga diungkapkan teman AR, IM (WP, AS) AR jika sebelumnya saya ada menolongnya pasti dia menolong saya kak, sebaliknya jika saya tidak ada menolongnya sebelumnya dia ada masalah sudah jelas dia akan tidak peduli ketika saya ada masalah kak.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa jika temannya ada membantu pasti dia bantu begitu juga sebaliknya jika temannya tidak membantu yang sedang dihadapinya dia juga tidak akan membantu temannya. Jadi AR ini dapat dikatakan seimbang dan sedikit dendam terhadap perilaku seseorang terhadapnya.

c. Sikap positif

Table 4.14
Memberikan Reaksi Positif Menceritakan Masalah

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Tem an
1	Iya pasti positif kak, tidak mungkin juga diabaikan begitu saja jika ia bercerita	Kalau reaksi positif kalau kita sedang menceritakan masalah iya sikapnya positif kak dan se lalu menggagai kita.	ST	JH
2	Iya saya selalu memberikan reaksi positif jika dia bercerita, saya selalu memberikan pujian	Teman saya AA iya pasti selalu memberikan respon-respon yang positif terhadap saya jika saya menceritakan masalahny	AA	AM
3	Jika dia menceritakan hal yang yang penting pasti saya berikan reaksi yang positi, tapi jika ceritanya tidak menentu atau asal cerita saya suruh diam langsung teman saya	Kalau teman saya HH jika yang saya ceritakan berita penting dia akan menanngapinya secara positif, tapi jika tidak begitu penting bagiya dia akan acuh dan mnyuruh kita tidak bercerita lagi.	HH	AS
4	Iya saya memberikan reaksi positif	Iya pasti teman saya AR selalu menaggapinya	AR	WP

		secara positif dan jika masalah kita itu sedih atau menyentuh hatinya dia akan memberikan kita semangat dan dorongan yang positif.		
5	Iya pasti reaksi positif kak	Teman saya IM pasti selalu positif dan selalu memberikan saya pujian ketika ada masalah yang saya ceritakan.	IM	AS

a. Informan ST, AA, AR, IM

Informan ST menyatakan bahwa: pasti memberikan reaksi positif, saya berikan dorongan dan memberikati kata-kata dorongan supaya terus bercerita, tidak mungkin juga diabaikan begitu saja jika ia bercerita. Hal yang sama juga diungkapkan temannya (JH, AM, WP, AS) bahwa ketika sedang menceritakan selalu memberikan reaksi positif dan memberikan pujian juga dorongan terhadap apa yang sedang diceritakan.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa jika temannya bercerita selalu memberikannya sikap positif dan dorongan agar terus berlanjut menceritakan masalahnya. Hal yang sama juga diungkapkan teman ST, AA, AR, IM (AS, AM, WP, AS) bahwa ketika menceritakan masalahnya mereka selalu memberikan reaksi positif terhadap saya dan memberikan semangat dalam menghadapinya.

b. Informan HH

Informan HH menyatakan bahwa: Jika dia menceritakan hal yang penting pasti saya berikan reaksi yang positif, tapi jika ceritanya tidak menentu atau asal cerita saya suruh diam langsung teman saya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh teman HH (AS) Kalau teman saya HH jika yang saya ceritakan berita penting dia akan

menanggapinya secara positif, tapi jika tidak begitu penting bagiya dia akan acuh dan menyuruh kita tidak bercerita lagi

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa jika yang diceritakan temannya penting dia akan meresponnya dengan positif tapi jika tidak sebaliknya dia memberikan reaksi negatif dengan menyuruhnya diam.

d. kesamaan

Table 4.15
Mendominasi Percakapan Ketika Berkomunikasi

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Tem an
1	Tidak kak, jika dia bicara iya saya bicara, jadi rasanya seimbang kak, misalnya saja dia sering curhat tentang pacarnya menurutmu apa saya putuskan saja pacar saya katanya, iya saya jawab kalau menurutmu itu yang terbaik iya putuskan saja, tapi jangan sampai menyesal.	Kalau teman saya ST seimbang aja rasanya kak, apa yang saya Tanya iya itu yang dia jawab, jadi untuk banyak bicara itu tidak ada.	ST	JH
2	Tidak, seimbang aja kak, saya banyak cerita kak, dan dia pun menjawab seimbang dengan apa yang saya bicarakan	Teman saya tidak pernah mendominasi percakapan ketika berkomunikasi dengan saya, bahkan jika bercerita iya seimbang aja dalam merespon cerita satu sama lain	AA	AM
3	Tidak kak, bahkan saya kebanyakan diam kalau teman cerita, teman saya sering cerita tentang masalah sama pacarnya yang sering bermasalah, terkadang saya mengiyanya kan saja kak.	Iya seimbang aja kak	HH	AS
4	Saya rasa tidak kak,	Iya teman saya AR	AR	WP

	seimbang saja saya rasa ketika kami bercerita.	ketika bercerita atau bercerita tidak mendominasi untuk berbicara, semuanya seimbang kak		
5	Saya rasa seperti itu kak, saya orangnya kalau sudah cerita atau merespon cerita teman iya harus pancang lebar, kadang teman saya cerita baru sedikit langsung saya potong aja ceritanya.	Pasti seimbang kak, tidak mungkin, kadang saya cerita iya dia respon dengan seimbang tanpa mendominasi untuk selalu bicara	IM	AS

a. informan ST, AA, AR

Informan ST, AA menyatakan bahwa: Tidak kak, jika dia bicara iya saya bicara, jadi rasanya seimbang kak, misalnya saja dia sering curhat tentang pacarnya menurutmu apa saya putuskan saja pacar saya katanya, iya saya jawab kalau menurutmu itu yang terbaik iya putuskan saja, tapi jangan sampai menyesal. Hal yang sama juga diungkapkan leh temannya (JH, AM,WP) bahwa ketika berkomunikasi dengan temannya tidak ada yang mendominasi untuk cerita, jadi seimbang jika terjadi komunikasi antara teman sebaya dan remaja yang kecanduan

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ketika berlangsungnya komunikasi tidak mendominasi untuk berbicara dan apa yang ditanya temannya itu yang dijawab jadi dalam berbicara komunikator dan komunikan seimbang.

b. Informan HH

Informan HH menyatakan bahwa: Tidak, bahkan saya kebanyakan diam kalau teman cerita, teman saya sering cerita tentang masalah sama pacarnya yang sering bermasalah, terkadang saya mengiyanya kan saja kak.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ketika berkomunikasi HH tidak mendominasi untuk berbicara bahkan lawam bicaranya yang banyak bercerita dari pada dia..

c. Informan IM

Informan IM menyatakan bahwa:daya rasa seperti itu kak, saya orangnya kalau sudah cerita atau merespon cerita teman iya harus pancang lebar, kadang teman saya cerita baru sedikit langsung saya potong aja ceritanya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh teman IM (AS) Kalau teman saya IM bisa dikatakan orangnya sedikit egois kak, susah untuk mendengarkan kita bicara, maunya dia terus yang mau di dengarkan,

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ketika berkomunikasi IM selalu mendominasi pembicaraan ketika berkomunikasi dengan temannya dengan temannya.

Table 4.16
menghargai dan menganggapi informasi
yang disampaikan penting

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Tem an
1	Iya kalau bermanfaat menurut saya pasti saya tanggap positif kak	Teman saya ST selalu menanggapi apa yang sedang diceritakan kak, baik itu penting baginya maupun orang lain.	ST	JH
2	Iya kak, apa pun yang dia katakana kepada saya saya anggap itu penting dan meresponnya dengan baik	Iya kalau AA sudah pasti kak, apapun yang saya informasikan dan apa saja yang saya sampaikan pasti dihargainya kak.	AA	AM
3	Kalau dia menyampaikan yang penting iya saya anggap penting, kalau dia cerita tidak menentu iya percuma juga dia cerita	Kalau HH lihat suasana hatinya kak, kadang ada didengarkannya, kadang tidak tau sebabnya sudah cuek saja	HH	AS
4	Iya kalau benar-benar penting iya saya hargai kak, tapi kalau untuk informasi yang tidak menentu saya abaikan saja	Iya teman saya AR selalu mendengarkann dan menghargai saya jika informasi yang disampaikan penting	A R	WP

	begitu.	baginya.		
5	Iya pasti saya hargai kak, apa pun informasi yang teman sampaikan kepada saya	Kalau IM orangnya sangat menghargai kak, apa pun itu informasinya dia selalu mendengarkan dan menghargai apa yang kita sampaikan.	IM	AS

a. Informan ST, AA, IM

Informan AA,IM menyatakan bahwa: Iya pasti saya hargai kak, apa pun informasi yang teman sampaikan kepada saya, terkadang sebenarnya dia tidak memberikan informasi dan bercerita yang benar-benar penting, tapi itu kita sebagai teman harus ditanggapi dan dihargai juga. . Hal yang sama juga diungkapkan teman-temannya JH, AM, IS bahwa temannya selalu menganggap informasi yang disampaikan itu penting dan menghargai apapun itu yang disampaikan

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ketika temannya memberikan informasi mereka menghargainya dan memberikan reaksi positif baik itu informasi yang diberikan penting atau tidak.

b. Informan HH, AR

Informan HH, AR menyatakan bahwa: ketika temannya memberikan informasi kalau teman saya menyampaikan hal yang penting iya pasti dihargai tapi itu jika saya anggap penting, jika dia cerita dan memberikan informasi yang tidak menentu iya saya suruh diam saja. . Hal yang sama juga diungkapkan teman-temannya AS, WP bahwa temannya akan menganggap informasi yang disampaikan itu penting baginya, jika tidak penting maka temannya akan bersikap cuek.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ketika temannya memberikan informasi hanya menanggapi jika mereka anggap penting, justru sebaliknya jika itu tidak penting baginya mereka akan menyuruh diam langsung tanpa menghargainya.

Table 4.17
Gaya Bahasa Yang Digunakan Ketika Berkomunikasi

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Teman
1	Iya bahasa mandailing, kami juga kan asli orang mandailing juga	Iya pasti bahasa mandailing kak	ST	JH
2	Iya bahasa mandailing, kami juga kan asli orang mandailing juga	Iya pasti bahasa mandailing kak	AA	AM
3	Iya bahasa mandailing, kami juga kan asli orang mandailing juga	Iya pasti bahasa mandailing kak	HH	AS
4	Iya bahasa mandailing, kami juga kan asli orang mandailing juga	Iya pasti bahasa mandailing kak	AR	WP
5	Iya bahasa mandailing, kami juga kan asli orang mandailing juga	Iya pasti bahasa mandailing kak	IM	AS

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa dengan informan ST, AA, HH, AR, IM bahwa gaya bahasa yang digunakan juga asli orang mandailing. Hal yang sama juga diungkapkan teman –temannya (ST, AA, HH, AR, IM) bahasa yang diguankan ketika komunikasi yaitu bahasa mandailing

Table 4.18
Kenyamanan Ketika Bercerita Masalah Pribadi Ke Teman

No	Hasil Wawancara		Informan	
	Anak	Teman	Anak	Tem an
1	Pasti nyaman kak, apa lagi sama teman akrab kita	Kalau ST orangnya sedikit-sedikit pasti cerita masalah suka maupun dukanya ke saya kak, jadi dia nyaman cerita ke saya sebagai temannya.	ST	JH
2	Sangat nyaman kak, apalagi sama teman saya yang sudah berteman sedari kecil sampai sekarang,	Kalau AA sudah nyaman kak, dari kecil kami berteman dan apapun yang terjadi sama AA dan saya tidak ada yang ditutup-tutupi kak dan kenyamanan itu sudah tertaman sedari kecil	AA	AM
3	Nyaman kak, apalagi ada masalah yang ingin diceritakan	Kalau teman saya HH iya nyaman, dan saya juga nyaman cerita ke HH	HH	AS
4	Iya kurang nyaman juga kak, misalnya saya ingin menceritakan tentang masalah saya dikeluarga saya berpikir kak, jika saya sampai cerita pasti cerita itu akan diketahui oleh orang lain, jadi saya kurang yakin begitu kak.	Kalau AR orangnya tertutup kak, jadi untuk menceritakan masalah pribadinya dis merasa takut dan takut di katakana di sebarkan ke orang lain.	AR	WP
5	Kalau sudah sangat dekat pasti nyaman kak, tapi lebih nyaman ke orangtua kalau soal cerita masalah pribadi.	Kalau IM Iya sangat nyaman kak dan saya juga sangat nyaman cerita ke dia. Antara kami tidak ada lagi yang ditutup-tutupi.	IM	AS

a. Informan ST, AA, HH, IM

Informan ST, AA, HH, IM menyatakan bahwa: Pasti nyaman , apa lagi sama teman akrab kita dan apapun masalah yang sedang dialami pasti langsung cerita tanpa pikir panjang lebar. Hal yang sama juga diungkapkan teman-temannya (JH, AM, HH, AS, AS) bahwa

temannya selalu nyaman dan terbuka untuk menceritakan masalahnya pribadinya baik itu suka maupun duka. Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ketika berkomunikasi dengan temannya mereka merasa nyaman menceritakan masalah pribadi yang sedang mereka alami.

b. Informan AR

Informan AA, IM menyatakan bahwa: ketika menceritakan masalahnya Iya kurang nyaman juga kak, misalnya saya ingin menceritakan tentang masalah saya dikeluarga saya berpikir kak, jika saya sampai cerita pasti cerita itu akan diketahui oleh orang lain, jadi saya kurang yakin begitu. Hal yang sama juga diungkapkan oleh teman AR (WP) bahwa AR juga orangnya sangat tertutup dan tidak nyaman sama sekali menceritakan masalah pribadinya ke temannya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa ketika menceritakan masalah pribadinya kurang nyaman bercerita terhadap temannya dan memilih bercerita masalah pribadinya terhadap orangtuanya sendiri.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Dua Koto, Kabupaten Pasaman adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orang tua.

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang paling efektif untuk mengubah seseorang menjadi lebih baik. Karena komunikasi interpersonal terjadi secara spontan dan tidak terstruktur. Adapun ciri komunikasi interpersonal adalah adanya proses interaksi dan transaksi sosial, dan berlangsung secara langsung (*face to face*) dari satu atau sekelompok orang. Begitupun juga dengan dengan

komunikasi perspektif. Keduanya saling berhubungan. Yang mana untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal anak dengan orang tuanya. Salah satu responden dengan inisial ST mengatakan bahwa: untuk tidak terbuka soal masalah pribadinya ke orangtuanya dikarenakan ST ini jarang dirumah dan sering bermain diluar denga temannya, jadi untuk beraktifitas di rumah jarang dan lebih lama menghabiskan waktu diluar bersama teman-temannya.

Hal yang sama juga disampaikan oleh informan yang berinisial AA bahwa tidak terbuka tentang kegiatan keseharian dan masalah yang dialaminya terhadap orang tuanya, karena hubungan dan kedekatan dengan ayahnya kurang.

Selain itu penulis juga melakukan wawancara dengan orang tua remaja dari ST yaitu (YS) dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan game online tidak memiliki sikap keterbukaan terhadap orang tuanya dikarenakan kurang terjalinnya kearaban antara orang tua dan anak, anak terlalu sibuk menghabiskan waktu bermain dengan temannya dan jarang terjadi komunikasi dirumah. Begitu juga denga orang tuanya yang sibuk dengan pekerjaannnya sehari-hari.

Hal ini di dukung oleh pendapat (Devito, 2007: 286). Kualitas keterbukaan dalam komunikasi antarpribadi mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal . pertama komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berintekrasi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membuka semua riwayat hidupnya. Aspek kedua mengacu kepada kesediaan komunikator untuk berintekrasi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Aspek ketiga menyangkut kepemilikan, perasaan dan pikiran.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan, remaja yang kecanduan game online

a. Keterbukaan

Keterbukaan atau sikap terbuka sangat berpengaruh dalam menumbuhkan komunikasi antarpribadi (interpersonal) yang efektif. Keterbukaan adalah mengungkapkan reaksi atau tanggapan kita terhadap situasi yang sedang dihadapi. Disini anak tidak terlalu terbuka terhadap orangtua karena anak terlalu sibuk bermain diluar dengan temannya begitu juga sebaliknya dengan orang tua yang jarang dirumah dan sibuk dengan pekerjaannya. Karena jarang dirumah maka sulit untuk menerapkan keterbukaan antara anak dan orangtua. serta kejujuranpun sulit untuk diungkapkan ketika berkomunikasi dengan orang tua.

b. Perilaku dukungan

Dalam komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan game online dengan orang tua selalu memberikan dukungan terhadap apa yang diceritakan oleh orangtua dan ketika orangtuanya juga mengalami kesulitan anak yang kecanduan game online enggan membantu dan tidak mau tau terhadap apa yang sedang dialaminya.

c. Perilaku positif

Dalam komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orangtua ketika orangtuanya menceritakan masalahnya tidak begitu memberikan reaksi positif dikarenakan mereka yang jarang dirumah dan sibuk bermain diluar bersama teman-temannya.

d. Empati

Empati yaitu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, disini dapat kita lihat bahwa antara orangtua dan anak tidak begitu memiliki rasa empati diantara keduanya. Dimana anak terlalu sibuk dengan urusannya dan tidak begitu memperhatikan apa yang sedang dialami oleh orangtuanya.

e. Kesamaan

Kesamaan adalah sikap memperlakukan orang lain secara horizontal dan demokratis, tidak menunjukkan diri sendiri lebih tinggi atau lebih baik dari orang lain karena status, kekuasaan, kekayaan, kecantikan. Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak disini tidak ada rasa membanding bandingkan baik itu orangtua ataupun anak atau pun anak antara ibu dan ayah. Ketika berkomunikasi pun anak tidak mendominasi ketika percakapan sedang berlangsung jadi komunikasi yang dilakukan seimbang dan juga bahasa yang dilakukan dalam berkomunikasi sama-sama menggunakan bahasa mandailing.

2. Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan Teman sebaya

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang paling efektif untuk mengubah seseorang menjadi lebih baik. Karena komunikasi interpersonal terjadi secara spontan dan tidak terstruktur. Adapun ciri komunikasi interpersonal adalah adanya proses interaksi dan transaksi sosial, dan berlangsung secara langsung (*face to face*) dari satu atau sekelompok orang. Begitupun juga dengan komunikasi perspektif. Keduanya saling berhubungan. Yang mana untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan temannya. Salah satu responden dengan inisial ST mengatakan bahwa: jika sudah akrab akan terbuka terhadap temannya, tapi tidak semua masalah yang sedang dialaminya diceritakan terhadap temannya, sebagian masalah itu adalah privasi dan yang sering diceritakannya iya hanya masalah dengan pacarnya sering putus.

Hal yang sama juga disampaikan oleh informan yang berinisial IM selalu terbuka terhadap kesehariannya dan papun yang terjadi terhadap.

Selain itu penulis juga melakukan wawancara dengan temannya ST yaitu (JH) dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* tidak memiliki sikap keterbukaan terhadap teman akrabnya sendiri dan memilih untuk tidak menceritakan masalahnya dibandingkan menceritakannya ketemannya, alasannya jika diceritakan atau tidaknya masalah itu akan tetap seperti itu bahkan jika diceritakan akan menambah masalah.

Hal ini di dukung oleh pendapat (Devito, 2007: 286). Kualitas keterbukaan dalam komunikasi antarpribadi mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal . pertama komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membuka semua riwayat hidupnya. Aspek kedua mengacu kepada kesediaan komunikator untuk berinteraksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Aspek ketiga menyangkut kepemilikan, perasaan dan pikiran.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan, remaja yang kecanduan *game online* sebagai berikut

a. Keterbukaan

Keterbukaan atau sikap terbuka sangat berpengaruh dalam menumbuhkan komunikasi antarpribadi (interpersonal) yang efektif. Keterbukaan adalah mengungkapkan reaksi atau tanggapan kita terhadap situasi yang sedang dihadapi. Disini remaja yang kecanduan *game online* selalu terbuka terhadap temannya ketika mengalami masalah

b. Empati

Empati yaitu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, disini dapat kita lihat bahwa anatara remaja yang kecanduan game oline dengan temannya memiliki rasa empati diantara keduanya. Dimana rasa empati yang dirasakan sebagai bentuk

kasih sayang yang diberikan ketika berkomunikasi, ketika temannya menceritakan masalahnya. Ketika temannya menceritakan tentang kesedihan atau bercerita tentang keluarganya selalu memperhatikan wajah dan mata dan memberikan sentuhan.

c. Perilaku dukungan

Dalam komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan game online dengan teman selalu memberikan dukungan terhadap apa yang diceritakan oleh temannya ketika temannya mengalami masalah dan tidak ada yang menutupi diantara mereka dan saling membantu satu sama lain.

d. Perilaku positif

Dalam komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan temannya ketika menceritakan masalahnya selalu memberikan reaksi positif ketika menceritakan masalahnya dan juga memberikannya pujian agar dia lebih semangat untuk menceritakan masalahnya.

e. Kesamaan

Kesamaan adalah sikap memperlakukan orang lain secara horizontal dan demokratis, tidak menunjukkan diri sendiri lebih tinggi atau lebih baik dari orang lain karena status, kekuasaan, kekayaan, kecantikan. Komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak disini tidak ada rasa membandingkan bandingkan baik remaja yang kecanduan *game online* maupun temannya. Ketika berkomunikasi remaja yang kecanduan game tidak mendominasi ketika percakapan sedang berlangsung jadi komunikasi yang dilakukan seimbang antara remaja yang kecanduan game online dan temannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan, terkait dengan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut. Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman

1. Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan orang tua

Hasil wawancara dengan orangtua dari remaja yang kecanduan *game online* dari lima aspek *komunikasi* interpersonal diantaranya aspek keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, kesamaan. Menunjukkan bahwa dua aspek (keterbukaan dan sikap positif) menggambarkan komunikasi yang kurang lancar, untuk 3 aspek lainnya (empati, dukungan dan kesamaan) menggambarkan komunikasi yang lancar.

2. Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* dengan teman sebaya

Hasil wawancara dengan orangtua dari remaja yang kecanduan *game online* dari lima aspek *komunikasi* interpersonal diantaranya aspek keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, kesamaan. Menunjukkan bahwa untuk semua aspek terjadi komunikasi yang lancar

B. Saran

Setelah melakukan penelitian “Komunikasi interpersonal remaja yang kecanduan *game online* di Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman” maka dalam kesempatan ini peneliti akan memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi orang tua dan anak, agar tetap menjaga komunikasi dengan baik diantara keduanya, juga menetapkan adanya jadwal perkumpulan keluarga 2 sampai 3 kali dalam seminggu sehingga menghilangkan rasa keterasingan untuk selalu terbuka dan jujur dalam berkomunikasi.
2. Bagi remaja yang kecanduan game online dan temannya agar selalu menjaga komunikasi dengan baik dan selalu bisa tempat mencurahkan isi hatinya oleh temannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas S, W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta* 4(1): 31
- Al- Mighwar, Muhammad. 2006. *Psikologi Remaja*. Bandung: Pustaka Setia
- Ali, Muhammad. 2009. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Bimo Walgito. 2010. *Bimbingan Konseling (Studi & Karier)*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Cahyo, R., E. 2019. Dampak Kecanduan Game Online pada kalangan Remaja di Kelurahan Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Sosial Program Studi Sosiologi.
- Damyanti , A, M. 2015. Pengaruh Game Online Clash Of Clans Terhadap Perubahan Perilaku Komunikasi COC Arek Bungkul (Penelitian Kuantitatif Terhadap Komunitas CoC Arek Bungkul di Tamsn Bungkul). Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya.
- Dwianda M, B, 2018. Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskripsi Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2). Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fauziawati W. 2015. Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *Jurnal Psikopedagogia* 4(2): 117
- Furqan S. 2020. Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Haris Herdiansyah. 2014 *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Kartini H. 2016. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa *Jurnal Psikoborneo*. 4(4): 484
- Laili F, M. dan Nuryono W. 2015. Penerapan Konseling Keluarga Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK* (5)1.
- Lestari M, A. 2018. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (studi di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling

Jombang Kelas 2). Skripsi Program Studi Ilmu Keperawatan sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.

- Lexy J, M. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Luhsasi D, I. 2017. Penggunaan *Game Online* Berkategori *Causal* Sebagai Sarana Pendidikan Literasi Keuangan Dan Pengelolaan Keuangan Mahasiswa. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan* 5(2): 1504
- Masya H, dan Candra D, A. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal bimbingan dan konseling* (3)2.
- Nirwanda C, S Dan Ediati A. 2016. Adiksi *Game Online* dan Keterampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Empati* 5(1):19
- Safitri R, dkk, 2020. Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokratinasi Siswa. *Journal of Natural Sciences and Engineering* (1)4:31
- SaputraR, D. 2019. Moral Disengagement pada Player PUBG. Program Studi Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2008. *Psikologi Remaja*. Jakarta. Grafindo
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), Bandung: Alfabeta,.
- Sugiyono, 2013. *Metodologi penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata N, S. 2006 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sri W. 2013. “Kerjasama Guru Pembimbing dengan Guru Agama dalam Mengatasi Masalah Agama Nilai Moral (ANM) Siswa di SMAN 1 Sungai Tarab,” (Skripsi Sarjana, Program Studi Kependidikan Islam/bimbingan dan Konseling STAIN Batusangkar, Batusangkar), Surbakti Krista, 2017. Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere* 1(1): 30
- Theresia, L, G. “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia,” (Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, 2012), hal. 8

Ulfa, M. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Jom* 4(1): 4

Yusuf Syamsu, 2012. *Perkembangan Peserta Didik Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Mahasiswa Calon Guru Dilembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)*. Jakarta: Rajawali Press

Winarni, I. 2020. Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.

Yusuf, Syamsu. 2012. *Perkembangan Peserta Didik Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) bagi Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK)*. Jakarta: Rajawali Press.

Dampak yang terjadi akibat kecanduan Game Online (<https://makassar.tribunnews.com>) diakses pada tanggal 2 juni 14:15.

Sulistinganah. 2013. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Teman Sebaya Menggunakan Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Parakancangah Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2012/2013. Jurusan Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Pratama Herdiansyah. 2011. Pola hubungan komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak terhadap motivasi berprestasi pada anak (Studi Pada SDN 01 Pagi Cipulir Kebayoran Lama Jakarta) . Jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah Dan Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2011.

LAMPIRAN



Lampirann 1

Foto kegiatan

(Wawancara dengan Narasumbe) ST



Wawancara dengan ibu ST (YS)



Wawancara dengan Narasumber teman ST (JH)



Wawancara dengan Narasumber AA



Wawancara dengan Narasumber orangtua AA (ER)



Wawancara dengan teman AA (AM)



Wawancara dengan Narasumber HH



Wawancara dengan Narasumber Orangtua HH (TT)



Wawancara dengan Narasumber teman HH (IS)



Wawancara dengan Narasumber AR



Wawancara dengan Orangtua AR (IW)



Wawancara dengan Narasumber teman AR (WP)



Wawancara dengan Narasumber IM



Wawancara dengan Narasumber Orangtua IM (AN)



Wawancara dengan Narasumber teman IM (AS)



Lampiran 2

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
A. Sudirman No. 77 Kabupaten Lima Kacam Batusangkar 2013, Telp. (0752) 71152, Ext. 132 Fax. (0752) 71879
Website: www.iainbatusangkar.ac.id email: kpm@iainbatusangkar.ac.id

20 Juni 2021

Nomor : B-0474/In.27/L.HTL.00/06/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Rangkap
Perihal : **Mohon Pemberitan Surat Izin Penelitian**

Yth. Bupati Pasaman
Up. Kepala Badan KESBANGPOL Kabupaten Pasaman
Pasaman

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat,

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa Mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama/NIM : Marwinda / 1730106033
Tempat/Tanggal Lahir : Koto Tuo, 23 Maret 1996
Kartu Identitas : KTP: 1908125403990001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Alamat : Simpang Tuhur, Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak
Kecamatan Duo Koto Kabupaten Pasaman

akan melakukan pengumpulan data untuk proses Penulisan Laporan Hasil Penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian : Komunikasi Interpersonal Remaja yang Kecanduan Game Online di Jorong Batang Tuhur, Nagari Cubadak, Kecamatan Duo Koto, Kabupaten Pasaman
Lokasi : Jorong Batang Tuhur
Waktu : 30 Juni 2021 s.d 30 Agustus 2021
Dosen Pembimbing 1 : Dra. Fadhilah Syahwa, M. Pd
2 : -

Untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


Ketja,

Dr. H. Muhammad Fadzil, M. Pd

Terdahulu
1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)

Lampiran 3



PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Ahmad Yani No.23, Pasak, Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat
Telp. (0753) 20090, Fax. (0753) 20090
email: dpmptppasaman@gmail.com web: <http://dpmptp.com/pasaman.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No : 204/DPMPTSP/VI/2021

Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pasaman atas nama Peneliti/Instansi Daerah Kabupaten Pasaman, setelah mempelajari Surat Ketua IAIN Batubangkar, Perihal : Mohon Pemberitaan Surat Ijin Penelitian, Nomor : B-0474/0.201.3/TL.09/01/2021, Tanggal 29 Juni 2021 dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Marwinda
No. BP	: 17.30108033
Program Studi	: Bimbingan Dan Konseling
Jenjang	: S1
Alamat	: Jl. Sudirman No.137 Kuburajo Lima Kaun Batubangkar

Akan melaksanakan kegiatan Penelitian Pada :

Lokasi	: Jorong Batang Tuhur
Waktu	: 13 Juli s/d 30 Agustus 2021
Dalam Rangka	: Melakukan Pengumpulan Data Untuk Proses Pembuatan Laporan Hasil Penelitian
Judul Penelitian	: Komunikasi Interpersonal Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Jorong Batang Tuhur Nagari Cebadak Kecamatan Dua Koto Kab. Pasaman

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak boleh menyiripang dari kopik dan nama penelitian
2. Dalam melakukan penelitian, yang bersangkutan hendaklah menajutkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu, serta melaporkan diri sebelum dan sesudah penelitian kepada pemerintah setempat.
3. Menetapi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
4. Bila terjadi pengumpulan dan pelanggaran terhadap ketentuan tersebut di atas, maka surat keterangan ini akan dicabut kembali.
5. Mengembalikan hasil penelitian kepada Depot Pasaman Cij Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pasaman

Demikianlah Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Lubuk Sikaping
Pada tanggal : 13 Juli 2021

Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN PASAMAN

Dra. YUSNIMAR, Apt
NIP. 19480606 199303 2 006

Tembusan ditandatangani kepada/ke :

1. Depot Pasaman (salipin di Pasaman)
2. Kepala Kantor Kecamatan dan Desa dan Lubuk Kabupaten Pasaman
3. Camat Dua Koto
4. Wali Nagari
5. Jorong Batang Tuhur
6. Dekan UIN Sunan Kalijaga
7. Dinas Pendidikan, Kebudayaan dan Ilmu Keperawatan UN3 Batubangkar
8. Arsip



Lampiran 4

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
WALI JORONG BATANG TUHUR NAGARI CUBADAK
KECAMATAN DUA KOTO KABUPATEN PASAMAN

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Apjar
Jabatan : Wali jorong Batang Tuhur

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Marwinda
NIM : 1730108033
Tempat/Tgl Lahir : Kota Tua/24 Maret 1998
Alamat : Jorong Batang Tuhur Nagari Cubadak Kecamatan Dua Koto
Maksud dan Objek : Penelitian
Judul : "Komunikasi Interpersonal Remaja Yang kecanduan Game online di Jorong Batang Tuhur Nagari cubadak Kecamatan Dua Koto"
Lokasi Penelitian : Jorong Batang Tuhur

Mahasiswa tersebut diatas telah diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai dengan judul yang tertera.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cubadak, Juli 2023
Wali Jorong Batang Tuhur


Apjar