

PERAN KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ORANG TUA DALAM MENGAWASI PENGGUNAAN GAME SMARTPHONE PADA ANAK DI KELURAHAN BAHU MANADO

Oleh :

Thelma Saptari Lalamentik

Sintje Rondonuwu

Stefi H. Harilama

Email: Thelmslalamentik03@gmail.com

Abstrak

Proses komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak dalam mengawasi penggunaan game smartphone pada anak di kelurahan Bahu Manado dapat terjadi dengan baik ditunjukkan dengan adanya sikap empati, sikap positif dan memberikan dukungan, serta kesetaraan dengan anak, maupun sebaliknya dengan tidak berempati, sikap positif dukungan maupun kesetaraan dengan anak dalam bermain game. Juga teori komunikasi antarpribadi oleh De Vito pada 1991-an disini menurutnya, sikap empati, rasa positif serta dukungan dan kesetaraan dengan anak ditunjukkan melalui tahapan perbincangan tentang game sampai pada kemampuan anak dalam bermain game sementara sikap sebaliknya adalah dengan langsung secara tegas memberikan instruksi atau larangan untuk berhenti atau tidak boleh bermain game smartphone. Pendekatan komunikasi antarpribadi antara orang tua dengan anak dilakukan dengan dua acara yaitu secara persuasive maupun secara instruktif. Game Smartphone, game tersebut dapat di temukan telahberada dalam smartphone, atau bisa juga di dapatkan dengan cara mendownload aplikasi game melalui aplikasi penyedia game, antara lain adalah PlayStore dan sebagainya, setiap smartphone juga telah di lengkapi dengan macam-macam aplikasi game yang ada atau sudah diinstal oleh pabrikan handphone ataupun di download oleh user sendiri.

Kata Kunci: Komunikasi Antarpribadi; Orang Tua; Game Smartphone.

**ROLE OF INTER-PERSONAL COMMUNICATION PARENTS IN
SUPERVISING THE USE OF SMARTPHONE GAMES IN CHILDREN IN
KELURAHAN BAHU MANADO**

By:

Thelma Saptari Lalamentik

SintjeRondonuwu

Stefi H. Harilama

Email: Thelmslalamentik03@gmail.com

Abstract

The process of interpersonal communication between parents and children in supervising the use of smartphone games in children on the shoulder of Manado Manado can occur well as indicated by empathy, positive attitude and support, and equality with children, and vice versa by not empathizing, positive attitudes of support and equality with children in playing games. Also the theory of interpersonal communication by De Vito in 1991 here according to him, empathy, positive feeling and support and equality with children are shown through the stages of conversation about the game to the ability of children to play games while the opposite attitude is directly explicitly giving instructions or prohibitions to stop or not play smartphone games. The interpersonal communication approach between parents and children is carried out with two events namely persuasive and instructive. Smartphone games, the game can be found already in the smartphone, or it can also be obtained by downloading game applications through the game provider application, including PlayStore and so on, each smartphone has also been equipped with various game applications that exist or have installed by the mobile phone manufacturer or downloaded by the user himself.

Keywords: Interpersonal Communication; Parents; Smartphone Game.

Pendahuluan

Saat ini dunia telah memasuki era milenial bersamaan dengan perkembangan teknologi komunikasi juga terjadi sangat pesat, teknologi terus berkembang dan selalu menciptakan berbagai macam jenis gadget yang memiliki klasifikasi sebagai gadget high technology. Kebutuhan manusia akan teknologi dan informasi tentunya sangat penting dalam upaya kelangsungan hidup manusia yang begitu kompleks. Semua aspek kehidupan manusia saat ini tidak terlepas dari adanya informasi teknologi tersebut. Salah satu perkembangan IT (Information Technology) yang begitu cepat adalah pada perkembangan teknologi (gadget) yang saat ini sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat modern yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan agar tetap menggunakan internet lewat gadgetnya dengan cerdas. Ada sisi positif misalnya adanya informasi yang cepat bisa di temukan melalui fasilitas internet dengan browsing google dalam smartphone tersebut, banyak ilmu pengetahuan yang dapat ditemukan melalui smarphone tersebut, hubungan komunikasi lancar, dan sebagainya, merupakan sebagian hal positif yang dapat diambil karena adanya perkembangan gadget tersebut tetapi ada sisi negative juga yang bisa di temukan melalui gadget tersebut.

Dalam penggunaannya sering kali terjadi secara berlebihan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Pengaruh tersebut dapat dirasakan baik pada diri tersebut dan pada orang yang berada disekitar penggunaannya, salah satu lingkungan terdekat yang dikenai pengaruh oleh penggunaan gadget adalah keluarga.

Anak-anak zaman now pasti sudah tidak asing lagi dengan teknologi dan gadget. Bahkan menurut Marc Prensky, pakar pendidikan lulusan

Universitas Harvard dan Yale dari Amerika, anak-anak yang berusia 14 tahun kebawah merupakan “digital natives” alias penduduk asli yang menghuni dunia digital ini.

Penggunaan game online bias ditemukan mulai dari komputer PC, komputer tablet, play station, sampai aneka jenis smartphone. Semua itu mereka gunakan tidak lain untuk menjajal beraneka macam game seru yang tersedia secara online, baik yang bias diunduh secara gratis maupun yang berbayar. Namun yang menjadi hal yang sangat memprihatinkan adalah anak akhirnya lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online, daripada melakukan kegiatan positif lainnya seperti belajar dan bermain bersama teman diluar rumah.

Fenomena game online yang tersedia di smartphone saat ini, tentunya sudah tidak bias dipungkiri lagi oleh masyarakat Indonesia, termasuk masyarakat kota Manado dan sekitarnya. Sudah menjadi hal yang biasa ketika kita melihat perilaku bermain game smartphone, seperti ketikakita sedang berada di jalan, di mall, di mobil, bahkan di dalam kantornaupun sekolah, yang dilakukan oleh masyarakat umum. Permasalahan ini juga tentunya bukan hanya terjadi pada kalangan orang dewasa, melainkan sering juga kita temukan pada kalangan anak-anak usia sekolah dasar sekitar umur 6 – 12 tahun. Yang semestinya jam belajar mereka harus lebih banyak untuk belajar ilmu pengetahuan bukan untuk bermain game sampai berlarut-larut.

Dengan adanya dampak dari game smartphone tersebut tentunya akan memberikan hal yang negatif bagi perkembangan anak-anak tersebut. Diantaranya adalah, akan mengganggu fungsi mata akibat keseringan menggunakan game smartphone, mulai jadi pemalas karena lebih suka hanya main game, menurunnya tingkat

konsentrasi anak, karena hanya lebih fokus pada game smartphome saja dalam kesehariannya.

Beberapa dampak tersebut mungkin hanya sedikit dari banyaknya dampak game smartphome pada anak yang bias saja terjadi. Yang terpenting adalah bagaimana cara orang tua dalam menekan penggunaan game smartphome tersebut, karena dengan cara tersebut merupakan salah satu cara untuk meminimalisir dampak atau akibat dari penggunaan game smartphome bagi anak-anak usia sekolah tersebut. Meski bermain sudah menjadi hal yang “wajar” untuk anak-anak, tapi apa jadinya jika anak lebih sering duduk di depan layar selama berjam-jam untuk bermain game online smartphome tersebut. Jika dibiarkan, hal tersebut bias memberi dampak negative bagi kesehatan fisik dan psikologis anak.

Dikaitkan dengan proses komunikasi, tentunya hal tersebut dapat dijadikan permasalahan yang bias ditinjau dari kajian ilmu komunikasi, yaitu bagaimana proses komunikasi antarpribadi antara orang tua, dengan anak berkaitan dengan, dalam upaya mencegah ataupun menekan penggunaan game smartphome tersebut pada anak-anak mereka. Agus M.Hardjana (dalamSuranto Aw,2011:3) mengatakan, komunikasi antar pribadi adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Konsep komunikasi tersebut tentunya terjadi dalam permasalahan penelitian ini yaitu adanya komunikasi antara orang tua dengan anaknya dalam mengawasi penggunaan game smartphome tersebut. Hal ini sangatlah penting karena orang tua merupakan panutan bagi anak-anak, tentunya kapasitas orang tua juga akan lebih berpengaruh guna mengawasi penggunaan game smartphome oleh anak-anak yang berlebihan.

Dari hasil pengamatan awal, sering juga ditemukan bahwa untuk menyenangkan anak-anaknya, seringkali orang tua membujuk anak dengan memberikan waktu anak-anaknya untuk bermain game smartphome, hal ini tentunya bertolak belakang dengan upaya menekan penggunaan game smartphome tersebut, namun untuk memperjelasnya tentunya setiap orang tua memiliki alasan, pendapat yang berbeda-beda berkaitan dengan permasalahan game smartphome tersebut bagi anak-anak. Hal tersebut menjadi dasar utama kajian penelitian ini untuk ditelusuri secara mendalam, dengan menggunakan pendekatan kajian metode ilmiah berdasarkan kajian ilmu komunikasi untuk mengetahui bagaimana peran komunikasi orang tua dalam mengawasi penggunaan game smartphome pada anak-anak saat ini.

Game smartphome yang menjadi penekanan dalam penelitian ini adalah pada beberapa jenis game yang marak dan digemari untuk dimainkan oleh anak-anak saat ini, antara lain adalah game petualangan, peperangan (PUBGM,AOV,Mobile Legends, Rules Of Survivor,Free Fire,dll), balapan mobil/motor (Speed Drifters), serta game permainansepak bola (FIFA Socer, PES 2019,dll), dan permainan yang menggunakan avatar agar pemainnya merasa dirinya juga berada dalam game tersebut seperti The Sims Mobile.

Berdasarkan survey awal peneliti lokasi kelurahan mengalami fenomena kecanduan bermain game pada smartphome oleh anak-anak. Hal ini sangat dimungkinkan karena rata-rata anak usia sekolah 6 – 12 tahun sudah memiliki smartphome dan di dalamnya terdapat game-game yang diinstal secara gratis melalui fasilitas playstore yang memang ada dalam setiap smartphome tersebut. Hal ini tentunya akan membawa dampak serta permasalahan pada anak-anak tersebut, antara lain adalah mulai berkurangnya konsentrasi belajar anak, mulai malas

untuk disuruh oleh orang tua, mulai lebih cenderung individualistis dengan kesibukan game nya, serta memungkinkan terjadi permasalahan kesehatan pada indera penglihatan (mata), yang diakibatkan oleh adanya cahaya smartphone yang berlebihan ketika bermain cukup lama tanpa istirahat.

Konsep Komunikasi

Arifin Anwar, (1992 : 19-20) tentang pengertian secara etimologis dari komunikasi adalah: “Istilah komunikasi itu sendiri terkandung makna bersama-sama (common, commonness dalam bahasa Inggris), istilah komunikasi dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris itu berasal dari bahasa Latin, yakni: *communicatio*, yang berarti: pemberitahuan, pemberi bagian (dalam sesuatu) pertukaran, di mana si pembicara mengharapakan pertimbangan atau jawaban dari pendengarnya, ikut bagian. Kalau kata kerjanya; *communicare*, artinya: berdialog atau bermusyawarah.”

Kemudian pendapat yang dikemukakan Shannon dan Weaver (1949) sebagaimana yang dikutip Aubrey Fisher (1986 : 10-11) adalah: “Komunikasi mencakup semua prosedur melalui mana pikiran seseorang dapat mempengaruhi orang lain”. Menurut Weaver (1949) Komunikasi adalah semua prosedur dimana pikiran seseorang bias mempengaruhi yang lain. Selanjutnya menurut Miller, (1951) : “Komunikasi berarti berlalunya informasi dari satu tempat ketempat yang lain”. Babcock (1952) menegaskan bahwa komunikasi adalah sebuah kejadian bias diamati dalam bekerjanya simbol-simbol (*art*) dalam lingkungan tertentu (*scene*) oleh individu atau beberapa individu (*agent*), dengan menggunakan media (*agency*), untuk mendefinisikan tujuan.

Menurut Pratikno (1987 : 49), komunikasi merupakan suatu kegiatan usaha manusia untuk menyampaikan apa yang menjadi pemikiran dan perasaannya,

harapan ataupun pengalamannya kepada orang lain. Komunikasi merupakan salah satu istilah paling populer dalam kehidupan manusia, sebagai sebuah aktivitas, komunikasi selalu dilakukan manusia. Manusia tidak bias tidak berkomunikasi jika manusia normal merupakan mahluk sosial yang selalu membangun interaksi antara sesamanya maka komunikasi adalah merupakan sarana utamanya. Oleh sebab itu komunikasi adalah bagian terpenting dalam kehidupan manusia.

Menurut Raymond S. Ross, komunikasi adalah suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna, atau respon dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator. Menurut Carl I. Hovland, komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan untuk mengubah perilaku orang lain (DeddyMulyana, 2005 : 62).

Komunikasi menurut (Astrid Susanto 1977 : 8) adalah :“Komunikasi adalah proses penyampaian pendapat, pikiran dan perasaan seseorang atau sekelompok orang kepada orang lain” definisi ini mengungkapkan bahwa didalam komunikasi, penyampaian kata-kata dari komunikator akan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku seseorang.

Komunikasi Keluarga

Pengertian komunikasi keluarga seperti yang dikemukakan Evelyn Suleman, (1990 : 34) adalah sebagai berikut : “Komunikasi keluarga adalah penyampaian pesan-pesan komunikasi dalam keluarga sebagai suatu proses komunikasi yang dilancarkan antara bapak, ibu serta anak-anaknya, antara lain seperti ; masa depan anak, pekerjaan anak, pendidikan anak, dan pengeluaran rumah tangga.

Menurut Sedwig (1985), komunikasi keluarga adalah suatu pengorganisasian yang menggunakan kata-kata, sikap tubuh, inotasi suara tindakan untuk menciptakan harapan, ungkapan perasaan serta saling membagi pengertian. Keluarga merupakan jaringan orang-orang yang berbagi kehidupan mereka dalam jangka waktu yang lama yang terikat oleh perkawinan, darah atau komitmen, dan berbagai pengharapan-pengharapan masa depan mengenai hubungan yang berkaitan (Galvin dan Brommel 1991 : 3).

Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi pada dasarnya merupakan jalinan hubungan interaktif antara seorang individu dan individu lain, dimana lambang-lambang pesan secara efektif digunakan, terutama lambang-lambang bahasa. Konsep “jalinan hubungan” adalah seperangkat harapan yang ada pada partisipan yang dengan itu mereka menunjukkan perilaku tertentu didalam berkomunikasi. Onong U. Effendy mendefinisikan komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara dua orang, dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan, komunikasi jenis ini bias langsung secara berhadapan muka (face to face) bisa juga melalui medium, umpamanya telepon. Ciri khas komunikasi antar pribadi adalah dua arah atau timbal balik (Effendy, 1993 : 61).

Komunikasi antarpribadi sangat potensial untuk menjalankan fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena kita dapat menggunakan kelima alat indera kita untuk mempertinggi daya bujuk pesan yang kita komunikasikan kepada komunikan kita. Sebagai komunikasi yang paling lengkap dan

paling sempurna, komunikasi antarpribadi berperan penting hingga kapanpun, selama manusia masih mempunyai emosi. Kenyataannya komunikasi tatap muka ini membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya, berbeda dengan komunikasi tidak langsung yang dicirikan oleh adanya penggunaan media seperti surat kabar, televisi, ataupun lewat teknologi terancang pun.

Littlejohn (dalam Suranto aw, 2011:3) memberikan definisi komunikasi antarpribadi (*Interpersonal communication*) adalah komunikasi antara individu-individu. Agus M. Hardjana (dalam Suranto Aw, 2011:3) mengatakan, komunikasi antarpribadi adalah interaksi tatapmuka antardua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.

De Vito (Liliweri, 1991 : 13) mendefinisikan komunikasi antar pribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang langsung.

De Vito juga mengemukakan suatu komunikasi antar pribadi yang mengandung ciri- ciri antara lain adalah :

Keterbukaan atau openness. Komunikan dan komunikan saling mengungkapkan segala ide atau gagasan bahwa permasalahan secara bebas (tidak ditutupi) dan terbuka tanpa rasa takut atau malu. Kedua- keduanya saling mengerti dan memahami pribadi masing- masing.

Empati atau Emptathy. Kemampuan seseorang memproyeksikan dirinya orang lain di dalam lingkungannya.

Dukungan atau Supportiveness. Setiap pendapat, ide atau gagasan yang disampaikan mendapat dukungan dari pihak- pihak yang berkomunikasi. Dengan demikian keinginan atau hasrat yang ada dimotivasi untuk mencapainya. Dukungan membantu seseorang untuk lebih bersemangat dalam melaksanakan

aktivitas serta merih tujuan yang didambakan.

Rasa positif atau Positiveness. Setiap pembicaraan yang disampaikan dapat gagasan pertama yang positif, rasa positif menghindarkan pihak-pihak yang berkomunikasi untuk tidak curiga atau prasangka yang mengganggu jalannya interaksi keduanya.

Kesamaan atau Equality Suatu komunikasi lebih akrab dalam jalinan pribadi lebih kuat, apabila memiliki kesamaan tertentu seperti kesamaan pandangan, sikap, usia, ideologi dan sebagainya (Liliweri, 1991 : 13).

Game Smartphone

Istilah game smartphone, seperti yang kita ketahui adalah sebuah permainan yang ada di dalam handphone atau smartphone, game tersebut dapat di temukan telah beradadalam smartphone, ataubisa juga di dapatkan dengan cara mendownload aplikasi game melalui aplikasi penyedia game, antara lain adalah PlayStore dan sebagainya. Kebanyakan di era teknologi saat ini, setiap smartphone telah di lengkapi dengan macam-macam aplikasi game yang ada atau sudah diinstal oleh pabrikan handphone ataupun di download oleh user sendiri.

Dikutip dari Jurnal Telematika Wahyu Pratama, Vol. 7 No.2 Agustus 2014, Dalam bahasa Indonesia game diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah system dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan (Lestari, D. 2012).

Dalam buku yang berjudul “Langkah Mudah Membuat Game 3d” yang ditulis oleh Ivan C. Sibero (2009) dijelaskan bahwa genre game adalah klasifikasi game yang didasari interaksi pemainnya. Visualisasi juga menjadi ukuran klasifikasi genre ini. Namun untuk

beberapa kasus pengembang game membuat kompilasi antar berbagai genre ini. Tentu saja variasi format game lebih banyak. Berdasarkan genre-nya, game dibagi menjadi beberapa jenis, seperti :

1) Action : Sebuah game yang membutuhkan pemain yang mempunyai kecepatan reflex, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan.

2) Fighting : Game fighting biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satuan antara dua karakter, yang dimana salah satu dari karakter di kendalikan oleh computer.

Game Adventure Misteri Kotak Pandora

3) Shooter : Sub-genre dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa raga mini merupakan ragam yang berdiri sendiri.

4) Racing : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk mengemudi dalam sebuah kompetisi balap-memalap. Game ini populer dengan jenis game yang berkonsep menggunakan mobil atau motor.

5) Sport : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti pertandingan sepak bola, basket, dan sebagainya.

6) Adventure : Game adventure menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara game action dan game adventure, biasanya menampilkan rintangan yang berjangkapanjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hamper terus-menerus ada.

7) Strategi : jenis permainan game seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika.

8) RPG (Role Playing Game) : sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan

dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak

Dalam perspektif perkembangan, fungsi yang terpenting dari keluarga adalah melakukan perawatan dan sosialisasi bagi anak. Dengan sosialisasi, anak memperoleh keyakinan, nilai-nilai, dan perilaku yang dianggap perlu dan pantas oleh anggota keluarga dewasa, terutama orang tua. Keluarga memang bukan satu-satunya tempat yang melakukan sosialisasi, namun keluargalah sebagai tempat pertama anak menjalani kehidupannya. Salah satu bentuk komunikasi dalam keluarga adalah orang tua dengan anak. Komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak dalam satu ikatan keluarga dimana orang tua bertanggung jawab dalam mendidik anak. Hubungan yang terjadi antara orang tua dan anak disini bersifat dua arah disertai dengan pemahaman bersama terhadap sesuatu hal dimana antara orang tua dan anak berhak menyampaikan pendapat, pikiran, informasi atau nasehat. (Suciati, 2015 : 134).

Berdasarkan konsep tersebut dan kaitan dengan penelitian ini dimana terjadi komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak untuk memberikan informasi dan nasehat tentang baik serta buruknya bermain game pada smartphone apabila dilakukan cukup lama dan berulang-ulang, banyak hal negatif yang bias terjadi, salah satunya adalah bias terjadi gangguan pada penglihatan akibat dari radiasi cahaya layer smarphone tersebut.

Teori Komunikasi Antarpribadi

Menurut De Vito (Liliweri, 1991 : 13) mendefinisikan komunikasi antar pribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang langsung.

De Vito juga mengemukakan suatu komunikasi antar pribadi yang mengandung ciri- ciri antara lain adalah : *Keterbukaan atau openness*. Komunikator dan komunikan saling mengungkapkan segala ide atau gagasan bahwa permasalahan secara bebas (tidak ditutupi) dan terbuka tanpa rasa takut atau malu. Kedua- keduanya saling mengerti dan memahami pribadi masing- masing. *Empati atau Empathy*. Kemampuan seseorang memproyeksikan dirinya orang lain di dalam lingkungannya. *Dukungan atau Supportiveness*. Setiap pendapat, ide atau gagasan yang disampaikan mendapat dukungan dari pihak- pihak yang berkomunikasi. Dengan demikian keinginan atau hasrat yang ada dimotivasi untuk mencapainya. Dukungan membantu seseorang untuk lebih bersemangat dalam melaksanakan aktivitas serta meraih tujuan yang didambakan. *Rasa positif atau Positiveness*. Setiap pembicaraan yang disampaikan dapat gagasan pertama yang positif, rasa positif menghindarkan pihak- pihak yang berkomunikasi untuk tidak curiga atau prasangka yang mengganggu jalannya interaksi keduanya. *Kesamaan atau Equality* Suatu komunikasi lebih akrab dalam jalinan pribadi lebih kuat, apabila memiliki kesamaan tertentu seperti kesamaan pandangan, sikap, usia, ideologi dan sebagainya.

Model komunikasi antarpribadi menurut DeVito ini dapat mendasari permasalahan penelitian ini, dimana ke lima unsur dalam komunikasi antarpribadi tersebut, antara lain adalah keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif dan kesetaraan perlu diperhatikan oleh orang tua dalam berkomunikasi memberikan pesan kepada anak-anaknya terkait dengan permasalahan bermain game smartphone yang banyak memberikan dampak negatif bagi anak-anak tersebut, agar supaya mendapatkan respon yang baik oleh anak-anak tersebut.

Metode Penelitian

Desain penelitian ini, menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Moleong (2007 ; 4) metode kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang perlu diamati dan diarahkan kepada latar dan individu dan secara utuh.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori, tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian dilapangan. Oleh karena itu analisis data bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dan kemudian dapat di konstruksikan menjadi hipotesis atau teori.

Lokasi Penelitian

Melalui tahapan penyusunan proposal penelitian, sampai pada tahapan pengumpulan data penelitian, lokasi penelitian ini adalah kelurahan bahu kecamatan malalayang, dimana untuk wilayah tersebut memiliki potensi masyarakat dengan klasifikasi keluarga yang memiliki anak-anak yang suka memainkan game smartpone, perlu ditambahkan juga bahwa fenomena game pada smartpone saat ini sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia, termasuk masyarakat yang ada di kelurahan bahu tersebut. oleh sebab itu pemilihan tempat atau lokasi penelitian di kelurahan bahu tersebut, tentunya dapat dicermati bahwa akan memudahkan proses penelitian,

karena memiliki potensi yang lengkap sesuai kebutuhan penelitian berkaitan dengan permasalahan penelitian. Penelitian ini dapat memakan waktu kira-kira 1 – 3 bulan.

Fokus Penelitian

Suatu penelitian kualitatif diperlukan arah yang jelas untuk mengkaji permasalahan yang akan di teliti, oleh sebab itu diperlukan focus penelitian. yang menjadi focus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pendekatan komunikasi antarpribadi orang tua pada anak dalam mengawasi penggunaan game smartpone di masyarakat kelurahan bahu manado
2. Bagaimana hambatan komunikasi antarpribadi orang tua pada anak dalam mengawasi penggunaan game smartpone di masyarakat kelurahan Bahu Manado

Subjek/Informan Penelitian

Dalam suatu penelitian kualitatif diperlukan sumber data utama, atau lebih dikenal dengan sebutan subjek penelitian atau informan penelitian. Lindof dalam Pawito (2008:90) menyarankan beberapa teknik pengambilan sampel, terutama dalam hubungan ini adalah konteks orang atau manusia sebagai subjek atau sampel penelitian.

Subjek penelitian/informan dalam penelitian ini,yakni orangtua (suami & istri) yang ada di kelurahan Bahu khususnya di lingkungan 2, 3, 5, & 6 juga memiliki anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama.

Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik sampling, *Snowball sampling* menurut Kriyantono (2009 : 158), menjelaskan bahwa Teknik ini banyak ditemukan dalam riset kualitatif, misalnya riset eksplorasi. Sesuai Namanya, Teknik ini bagaikan bola salju yang turun menggelinding dari puncak gunung kelembah, semakin lama semakin

membesar ukurannya, jadi teknik ini merupakan teknik penentuan sampel yang awalnya berjumlah kecil, kemudian berkembang semakin banyak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dijelaskan oleh Sugiyono (2009:225) bahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (*dept interview*).

Lofland dan lofland (Moleong, 2007:112) menyatakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan data primer, selebihnya adalah data tambahan. Artinya, kata-kata dan tindakan dari subjek hanyalah sebuah catatan informasi yang tidaklah memberikan arti apapun sebelum dikategorisasikan dan direduksi.

Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bognan & Biklen (1982) sebagaimana dikutip Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain.

Teknik analisis data dalam penelitian ini, dilakukan setelah data diperoleh melalui teknik wawancara mendalam. Data yang ditemukan oleh peneliti dikumpulkan kemudian dianalisis berdasarkan beberapa tahapan dibawahini :

Tahapan1 :Peneliti akan mulai mengorganisasikan semua data atau gambaran menyeluruh dan menelaah

kembali data yang dikumpulkan dari berbagai sumber, yaitu wawancara mendalam.

Tahapan 2 : Data yang terkumpul akan dibaca kembali secara keseluruhan dan membuat catatan pinggir mengenai data yang dianggap penting dan sesuai dengan fokus dan tujuan dari penelitian ini, yang selanjutnya dilakukan pengkodean data, agar data yang ada mudah untuk di telusuri atau ditemukankembali ketika diperlukan dalam membuat kategorisasi.

Tahapan3 :Langkah selanjutnya dilakukan kategorisasi, data yang mempunyai makna yang sama akan dibuat kategori tersendiri dengan nama/label tersendiri pula yang tujuannya untuk menemukan pola umum tema, sebelum peneliti melakukan interpretasi data.

Tahapan 4 : Tahap terakhir yang dilakukan peneliti yaitu menginterpretasikan data peneliti yang ada untuk melakukan penarikan kesimpulan setelah melakukan verifikasi terhadap semua data yang akan menjawab permasalahan dalam penelitian.

Pembahasan Hasil Penelitian

Komunikasi merupakan hal yang terpenting dalam menjaga sebuah hubungan, baik dengan teman maupun keluarga. Komunikasi dengan keluarga terutama antara orangtua dan anak itu sangat penting, karena dapat menciptakan sebuah keluarga yang harmonis. Seringnya berkomunikasi antara orangtua dan anak membuat seorang anak menjadi lebih dekat dengan orangtuanya. Setiap keluarga atau orangtua mampu memberikan pengertian pengertian yang baik untuk anaknya. Arti dari sebuah pengertian itu sendiri yaitu, kemampuan untuk menangkap tentang suatu gambaran yang jelas mengenai suatu hal tertentu atau biasa dikenal dengan istilah memahami. Memberikan pemahaman atau pengertian pada anak tentang mana yang baik dan mana yang buruk merupakan tugas orangtua, karena anak-anak

dianggap belum mampu untuk membedakan mana yang baik dan buruk untuk dirinya, sehingga perlu adanya pengarahan dari orangtua untuk menjadi anak yang lebih baik. Setiap keluarga memiliki orientasi komunikasi yang berbeda, antara keluarga satu dengan yang lain dipastikan tidak sama. Ada keluarga yang sering banyak bicara atau memiliki aktivitas komunikasi yang tinggi dan adapula yang jarang berkomunikasi antar sesama anggota keluarga.

Game smartphone merupakan jenis permainan yang sangat menarik dimata anak-anak. Jenis permainan game online sangat bermacam-macam, mulai dari permainan yang ringan, hingga permainan yang menggunakan pemikiran yang cerdas, yaitu membebaskan sebuah misi perang. Game online merupakan salah satu hiburan anak-anak setelah melakukan aktivitas padat di sekolah selama seminggu. Namun perlu di perhatikan bahwa game online akan berdampak buruk bagi anak-anak, yaitu membuat anak menjadi kecanduan. Kecanduan game online sangat berbahaya bagi anak-anak, bahaya yang ditimbulkan dari bermain game online adalah membuat anak menjadi lupa waktu dan malas.

Jika anak sudah mulai kecanduan bermain game online secara berlebihan, maka akan sangat mempengaruhi prestasinya disekolah karena anak menjadi malas belajar, karena sudah terlalu lelah bermain game online berjam-jam. Anak-anakusia 8-10 tahun ini masih tergolong pada karakteristik penggemar game online dengan tipe level yang rendah, karena tidak memprioritaskan game online, hal tersebut karena adanya pengawasan yang dilakukan oleh orangtuanya. Orangtua sangat berpengaruh terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anaknya termasuk dalam mengawasi anaknya bermain, karena orangtua memberikan batasan-batasan pada anaknya dalam bermain game online dan mengajarkan anaknya untuk dapat membagi waktunya untuk

belajar, bermain dan lain-lain. Salah satu bentuk komunikasi dalam keluarga adalah orang tua dengan anak. Komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak dalam satu ikatan keluarga dimana orang tua bertanggung jawab dalam mendidik anak. Hubungan yang terjadi antara orang tua dan anak disini bersifat dua arah disertai dengan pemahaman bersama terhadap sesuatu hal dimana antara orang tua dan anak berhak menyampaikan pendapat, pikiran, informasi atau nasehat. (Suciati, 2015 : 134).

Pemahaman orang tua tentang adanya game smartphone yang dimainkan oleh anak-anak saat ini, dapat dikatakan bahwa mereka sudah paham akan adanya game smartphone tersebut termasuk dampak secara negative maupun positif, hal tersebut ditunjukkan bahwa keberadaan game smartphone di tengah-tengah masyarakat modern sudah tidak bias dipungkiri lagi, dan ditolak lagi oleh orang tua, tinggal bagaimana orang tua mampu secara bijaksana dalam mengatur waktu dan tempat yang tepat bagi anak-anak untuk memainkan game tersebut, disamping itu juga orang tua perlu lebih banyak memberikan penyampaian tentang baik dan buruknya bermain game terlalu lama. Pada dasarnya orang tua saat ini sudah sangat memahami tentang adanya penggunaan game smartphone oleh anak-anak. Orang tua sudah sangat memahami bahaya akan game smartphone tersebut, dan orang tua berusaha selalu untuk megawasi dan mengatur waktu bermain game anak-anak tersebut.

Pengawasan yang dilakukan oleh orang tua dalam penggunaan game smartphone oleh anak-anaknya, dilakukan dalam berbagai cara dan situasi, yaitu pengawasan secara langsung ketika anak-anak berada di rumah, maupun ketika tidak berada dirumah dengan melakukan komunikasi melalui telephone dan sebagainya.

Media atau saluran komunikasi melaiu handphone dengan berbicara

langsung lebih sering digunakan oleh orang tua dalam melakukan komunikasi dengan anak-anak dalam mengawasi anaknya termasuk dengan pengawasan dalam penggunaan game smartphone tersebut. Bentuk komunikasi yang digunakan oleh orang tua paling dominan tentunya dengan pendekatan secara pribadi, yang dilakukan dalam berbagai situasi, antara lain ketika bersama-sama makan, bermain dan juga pada saat di perjalanan kesekolah dan sebagainya.

Sikap empati dengan anak diperlukan dalam upaya melakukan komunikasi berkaitan dengan penggunaan game smartphone oleh anak-anak. Beberapa orang tua cukup mengetahui akan pentingnya sikap berempati dengan anak ketika berkomunikasi, tetapi ada juga orang tua yang langsung memarahi apabila anak sudah kedapatan bermain game cukup lama. Hal tersebut tergantung dari bagaimana pendekatan secara pribadi orang tua kepada anak, gambaran tersebut terlihat pada beberapa alasan orang tua berdasarkan hasil penelitian terkait dengan apakah orang tua bersikap empati ketika melakukan komunikasi dengan anak tentang penggunaan game smartphone tersebut.

Sikap dukungan orang tua ketika berkomunikasi dengan anak dalam hal penggunaan game smartphone tersebut, ada perbedaan pendekatan, ada yang menunjukkan sikap dukungan, walaupun dengan syarat tetap harus mengatur waktu bermain, tetapi ada orang tua yang menunjukkan sikap tidak mendukung, dengan alasan malahan anak-anak akan lebih leluasa untuk bermain game tersebut.

Sikap positif orang tua ketika berkomunikasi dengan anak pada penggunaan game smartphone mendapatkan sikap positif ada beberapa orang menunjukkan sikap positif ketika melihat anaknya bermain game dikarenakan penilaian orang tua pada hal yang baik yang didapatkan anak-anak

ketika bermain game tersebut, antara lain adalah anak-anak dapat mengeksplorasi kemampuan berpikir dengan adanya tantang andalam game tersebut, kemudian anak-anak mudah di awasi apabila bermain game hanya di rumah saja atau dekat dengan orang tua, tetapi tetap perlu di atur waktu bermainnya, tetapi ada juga orang tua yang tidak menunjukkan sikap positif kepada anaknya ketika mendapatkan anaknya main game smartphone, sikap tidak mendukung ditunjukkan dengan memarahi langsung anaknya.

Orang tua yang menunjukkan sikap kesetaraan dalam berkomunikasi, dengan harapan pendekatan tersebut lebih mudah untuk memberikan pesan agar anak tidak main game terlalu lama, tetapi ada juga orang tua yang memang secara jelas tidak mau menunjukkan sikap kesetaraan dalam berkomunikasi dengan anak, dengan pemikiran serta pengalamannya bahwa anak akan lebih cepat mematuhi aturan larangan main game tersebut.

Hambatan orang tua dalam berkomunikasi tentang penggunaan game smartphone pada anak-anak, adalah apabila anak memberikan argument yang lebih cenderung menawarkan pilihan lain dengan catatan tetap bias bermain game, selain itu juga hambatan lain adalah apabila memang mendapatkan anak yang agak keras kepala dan tidak mendengarkan nasihat orang tua.

Kesimpulan

Dari penjelasan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini berkaitan dengan permasalahan tentang Bagaimana Peran Komunikasi Antarpribadi Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Game Smartphone pada Anak di Kelurahan Bahu Manado adalah :

1. Proses komunikasi antarpribadi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak dalam mengawasi penggunaan game

- smartphone pada anak, dilakukan dengan mengedepankan sikap keterbukaan pesan yang disampaikan kepada anak, dengan lebih menekankan pada dampak negative yang terjadi apabila terlalu lama bermain game smartphone tersebut.
2. Proses komunikasi antarpribadi orang tua dengan anak dalam mengawasi penggunaan game smartphone dapat terjadi dengan baik ditunjukkan dengan adanya sikap empati, sikap positif dan memberikan dukungan, serta kesetaraan dengan anak, maupun sebaliknya dengan tidak berempati, sikap positif dukungan maupun kesetaraan dengan anak dalam bermain game. Sikap empati, rasa positif serta dukungan dan kesetaraan dengan anak ditunjukkan melalui tahapan perbincangan tentang game sampai pada kemampuan anak dalam bermain game, sementara sikap sebaliknya adalah dengan langsung secara tegas memberikan instruksi atau larangan untuk berhenti atau tidak boleh bermain game.
 3. Pendekatan Komunikasi antarpribadi antara orang tua dengan anak dilakukan dengan dua acara yaitu secara persuasi fемаupun secara instruktif, bujukan serta penghargaan bias berikan oleh orang tua dalam upaya menekan penggunaan game smartphone tersebut. Sementara komunikasi secara instruktif diperlukan juga untuk menumbuhkan sikap disiplin serta taat dari anak kepada orang tua.
 4. Pemahaman orang tua tentang adanya game smartphone sudah sangat baik dimana orang tua telah mengetahui dengan jelas tentang adanya perkembangan teknologi termasuk pada game smartphone serta bahaya yang dapat mengancam perkembangan anak, baik secara mental maupun fisik.
 5. Media telephone/ serta media social termasuk WhatsUp merupakan media atau saluran komunikasi yang paling dominan digunakan oleh orang tua dalam upaya mengawasi penggunaan game smartphone oleh anak-anak. Disamping itu media komunikasi tatap muka ketika berkumpul bersama keluarga dalam moment apasaja, menjadi saluran komunikasi yang digunakan orang tua dalam proses komunikasi antarpribadi dengan anak terkait masalah penggunaan game smartphone tersebut.
 6. Hambatan komunikasi yang terjadi ketika orang tua berkomunikasi dengan anak terkait masalah penggunaan game smartphone, adalah adanya penolakan serta penawaran solusi dari anak antara lain menawarkan orang tua untuk tetap memberikan ijin bermain game dengan catatan anak melakukan pekerjaan rumah maupun tugas sekolah.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian di atas perlu ada beberapa saran dan masukan bagi penelitian ini antara lain adalah :

1. Orang tua perlu secara tegas memberikan pesan kepada anak dalam mengatur waktu bermain game smartphone tersebut. Bisa dilakukan apabila telah selesai melakukan pekerjaan rumah ataupun tugas dari sekolah.
2. Intensitas penyampaian pesan oleh orang tua dan anak berkaitan dengan masalah penggunaan game smartphone tersebut perlu di tingkatkan dalam setiap kesempatan.
3. Pihak terkait contohnya sekolah serta pemerintah juga perlu

membantu orang tua dalam mengawasi penggunaan game smartphone tersebut, dengan mengeluarkan aturan bermain serta sanksi hukuman bagi anak-anak yang kedapatan bermain game pada jam sekolah.

Daftar Pustaka

Arifin, Anwar, 2003, *Strategi Komunikasi*, Armico, Bandung

Aubrei Fisher 1986, teori-Teori Komunikasi, Remaja Rosda Karya, Bandung

Charles R. Berger, Michael E. Roloff, David R. Roskos-Ewoldsen, 2014, *The Handbook Of Communication Science USA* Wadsworth, 2011, Nusa Media. Bandung

Effendy, Onong Uchyana. 1993. IlmuTeori dan Filsafat Komunikasi. PT. Citra Aditya Bhakti, Bandung.

-----, -----, 2003. Ilmu, teori dan filsafat komunikasi. Bandung : Citra Aditya Bakti

Evelyn Suleman, 1990, *Para Ibu Yang Berperan Tunggal dan Ganda*, FE – UI, Jakarta.

Kriyantono, Rahmat, 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi :Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Kathleen M. Galvin, Bernard J. Brommel. 1991. *Family Communication: Cohesion and Change Edition, 3*, illustrated. Publisher, HarperCollins Publishers.

Liliweri, A. 1991. *Komunikasi antarpribadi*. Bandung : PT. Citra aditya bakti

Moleong, Lexy J.2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosda karya.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Remaja Rosda karya, Bandung.

Pawito Ph.d, 2008, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, LK is pelangi aksara, Yogyakarta

Pratikno, 1982, *Lingkar-lingkar komunikasi*, Alumni Bandung

Sugiono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabet Bandung,

Suciati, 2015. *Komunikasi Interpersonal Sebuah Tinjauan Psikologis dan Perspektif Islam*. Mata PadiPresido, Yogyakarta

Suranto Aw.2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Susanto, Astrid, 1977, *Komunikasi dalam teori dan praktek*, Jilid I Bina Cipta Bandung.

literaturlain :

- e-journal “Acta Diurna” Volume IV. No.3. Tahun 2015, a/n. DesieAryani
- e-journal “Acta Diurna” Volume VI. No. 2. Tahun 2017, a/n. RiskaDwiNovianty.