

**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA
TERHADAP ANAK DALAM BERMAIN GAME
SMARTPHONE DI SD NEGERI LANBAU 02 CITEUREUP**

SKRIPSI

**WINDA IRA AMELIA
044117227**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
FEBRUARI 2024**

**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA
TERHADAP ANAK DALAM BERMAIN GAME
SMARTPHONE DI SD NEGERI LANBAU 02 CITEUREUP**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya
Universitas Pakuan

**WINDA IRA AMELIA
044117227**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
FEBRUARI 2024**

**PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI
SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul **Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Smartphone Di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup** adalah benar karya saya dengan arahan dari komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di akhir skripsi ini.

Dengan ini melimpahkan hak cipta karya tulis saya ini kepada Universitas Pakuan Bogor.

Bogor, 1 Februari 2024

Winda Ira Amelia
044117227

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Winda Ira Amelia
NPM : 044117227
Tanda Tangan :
Tanggal : 1 Februari 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang telah disusun oleh :

Nama : Winda Ira Amelia

NPM : 044117227

Judul : Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Smartphone Di SD Negeri Lanbau 02 Citureup

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Ditetapkan di : Bogor

Tanggal : 1 Februari 2024

Oleh

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1/ Penguji 1

Muslim, M.Si.

NIK : 1.0909 048 513

Pembimbing 2/ Penguji 2

Karina Pramita Ningrum, M.Si.

NIK : 1.1410 18 851

Penguji Utama

Dr. Dwi Rini S. Firdaus, M.Comn.

NIK : 1.0113 001 607

Dekan Fakultas Ilmu Sosial
dan Ilmu Budaya

Dr. Henny Suharyati, M.Si.

NIP : 196006071990092001



Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dr. Dwi Rini S. Firdaus, M.Comn.

NIK : 1.0113 001 607

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas izinnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Smartphone Di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup”** Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan memiliki dua rumusan masalah. Penelitian ini untuk memberikan masukan kepada orang tua bagaimana cara berkomunikasi dengan menggunakan pola komunikasi orang tua untuk membimbing serta mengarahkan yang baik terhadap anak yang bermain *game smartphone* agar anak terhindar dan tidak mengalami dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game smartphone*.

Bogor, Februari 2024

Winda Ira Amelia

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari terwujudnya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Henny Suharyati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan.
2. Dr. Dwi Rini Sovia Firdaus, M.Comn selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan.
3. Muslim, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberi arahan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Karina Pramita Ningrum, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberi arahan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Dwi Rini Sovia Firdaus, M.Comn selaku penguji utama yang telah memberikan masukan serta saran kepada penulis baik secara teknis maupun teoritis.
6. Hj. Wiyukti, M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Lanbau 02 yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
7. Fikri Dzulfikar, S.E., M.Pd selaku guru SD Negeri Lanbau 02 yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang penulis perlukan.
8. Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. atas kesediaannya menjadi narasumber untuk triangulasi dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Ersya Yusvia, yang selalu memberikan dukungan yang besar kepada penulis.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca maupun pihak lain yang membutuhkan.

Bogor, Februari 2024

Winda Ira Amelia

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Winda Ira Amelia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 12 April 1999
Agama : Kristen
Status : Belum Menikah
Alamat : Lingkungan 02 Citatah Dalam Rt 08 Rw 13 No.29
Kel. Ciriung, Kec. Cibinong, Kab. Bogor
E-mail : windaira35@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

1. TK Lingga. 2004-2005
2. SD Negeri Ciriung 04. 2005-2011
3. SMP PGRI 1 Cibinong. 2011-2014
4. SMA Plus PGRI Cibinong. 2014-2017

PENDIDIKAN NON FORMAL

1. Lembaga Bahasa LIA Cibinong. 2018

ABSTRAK

WINDA IRA AMELIA. 044117227. 2024. Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Smartphone Di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup. Program Studi Ilmu Komunikasi, Konsentrasi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan. Di bawah bimbingan: **Muslim dan Karina Pramita Ningrum.**

Perkembangan teknologi yang kian pesat telah membawa berbagai perubahan di masyarakat termasuk anak-anak. Salah satunya adalah munculnya *smartphone* yang fungsinya tidak hanya sebatas sebagai alat komunikasi saja melainkan dapat digunakan untuk bermain *game*. Oleh karena itu, tidak sedikit anak-anak yang bermain *game* melalui *smartphone*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam bermain *game smartphone* di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup dan apa saja hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua tipe pola komunikasi orang tua yaitu otoriter dan demokratis. Namun, yang lebih dominan diterapkan yaitu pola komunikasi otoriter. Hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak yaitu anak sulit diberitahu, tidak mau mendengarkan perkataan orang tua, ketika orang tua menyampaikan suatu hal terkadang anak tidak memahami apa yang orang tua sampaikan serta keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua dan anak dikarenakan keduanya sama-sama memiliki kesibukan sehingga membuat komunikasi menjadi kurang intens terjalin antara orang tua dan anak.

Kata kunci : Anak, *Game*, Orangtua, Pola Komunikasi Interpersonal, *Smartphone*

ABSTRACT

WINDA IRA AMELIA. 044117227. 2024. Interpersonal Communication Patterns Of Parents Against Children In Playing Smartphone Game At SD Negeri Lanbau 02 Citeureup. Communication Science Studies Program, Concentration Of Communication Management, Faculty Of Social and Cultural Sciences, Pakuan University. Under the guidance of: **Muslim** and **Karina Pramita Ningrum**.

The rapid development of technology has brought various changes in society including children. One of is the emergence of a smartphones whose functions are not only limited to communication tools but can be used to play games. Therefore, not a few children to play games through the smartphones. The purpose of this research is to find out how the pattern of interpersonal communication between parents against children in playing game smartphone at SD Negeri Lanbau 02 Citeureup and what are obstacles do parents experience in communicating with children. The method used in this research is descriptive qualitative. The techniques for collecting data in this research is interview, observation, and documentation. The data analysis techniques used in this research is data reduction, data display and conclusions drawing. The results of this research is indicate that there are two types of parental communication patterns namely authoritarian and authoritative. However, the more dominantly applied is authoritarian communication pattern. The obstacles do parents experience in communicating with children is children are hard to tell, do not want to listen what parents say, when parents say something sometimes children do not understand and limited time that parents and children have because both of them busy so that communication becomes less intense between parents and children.

Keywords: Children, Game, Interpersonal Communication Pattern, Parents, Smartphone

DAFTAR ISI

HALAMAN PELIMPAHAN HAK CIPTA.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.4.2 Manfaat Praktis.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Pola Komunikasi.....	13
2.2 Komunikasi.....	14
2.2.1 Hambatan Dalam Proses Komunikasi.....	15
2.3 Komunikasi Interpersonal.....	16
2.3.1 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal.....	17
2.3.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal.....	18
2.3.3 Efektivitas Komunikasi Interpersonal.....	20
2.4 Orang Tua.....	21
2.5 Peran Orang Tua.....	21
2.6 Pola Komunikasi Orang Tua.....	22
2.7 Game.....	24
2.8 Smartphone.....	25
2.9 Penelitian Terdahulu.....	25
2.10 Alur Berpikir.....	29
2.11 Definisi Konsep.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Desain Penelitian.....	32
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
3.3 Subjek Penelitian dan Data Informan.....	33
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.6 Teknik Analisis Data.....	38
3.7 Teknik Validasi dan Keabsahan Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Profil SD Negeri Lanbau 02.....	42

4.1.1	Visi dan Misi.....	43
4.1.2	Tujuan Sekolah.....	44
4.1.3	Struktur Organisasi.....	45
4.2	Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Smartphone Di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup.....	46
4.3	Hambatan Yang Dialami Orang Tua Dalam Berkomunikasi Dengan Anak.....	61
4.4	Triangulasi.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....		78
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Informan Kunci.....	33
Tabel 3.2	Informan.....	35
Tabel 4.1	Data Guru dan Karyawan SD Negeri Lanbau 02.....	42
Tabel 4.2	Data Siswa SD Negeri Lanbau 02.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Alur Berpikir.....	29
Gambar 4.1	Struktur Organisasi SD Negeri Lanbau 02.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Transkrip Wawancara Informan Kunci 1.....	83
Lampiran 2	Transkrip Wawancara Informan Kunci 2.....	89
Lampiran 3	Transkrip Wawancara Informan Kunci 3.....	95
Lampiran 4	Transkrip Wawancara Informan Kunci 4.....	99
Lampiran 5	Transkrip Wawancara Informan Kunci 5.....	103
Lampiran 6	Transkrip Wawancara Informan Kunci 6.....	107
Lampiran 7	Transkrip Wawancara Informan 1.....	111
Lampiran 8	Transkrip Wawancara Informan 2.....	113
Lampiran 9	Transkrip Wawancara Informan 3.....	115
Lampiran 10	Transkrip Wawancara Informan 4.....	117
Lampiran 11	Transkrip Wawancara Informan 5.....	120
Lampiran 12	Transkrip Wawancara Triangulasi.....	123
Lampiran 13	Foto Penulis Dengan Informan Kunci 1.....	135
Lampiran 14	Foto Penulis Dengan Informan Kunci 2.....	136
Lampiran 15	Foto Penulis Dengan Informan Kunci 3.....	137
Lampiran 16	Foto Penulis Dengan Informan Kunci 4.....	138
Lampiran 17	Foto Penulis Dengan Informan Kunci 5.....	139
Lampiran 18	Foto Penulis Dengan Informan Kunci 6.....	140
Lampiran 19	Foto Penulis Dengan Informan 1 dan 2.....	141
Lampiran 20	Foto Penulis Dengan Informan 3.....	142
Lampiran 21	Foto Penulis Dengan Informan 4.....	143
Lampiran 22	Foto Penulis Dengan Informan 5.....	144
Lampiran 23	Foto Penulis Di SD Negeri Lanbau 02.....	145
Lampiran 24	Foto Wawancara Penulis Dengan Triangulasi.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia pada hakikatnya tidak bisa hidup sendiri yang senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan antar manusia akan tercipta melalui komunikasi, baik komunikasi verbal maupun nonverbal. Oleh karena itu, komunikasi menjadi salah satu kebutuhan dasar bagi manusia untuk melangsungkan hidupnya sehingga tidak ada manusia yang tidak terlibat dalam komunikasi. Melalui komunikasi manusia dapat mengenal satu sama lain, menjalin persahabatan, memperoleh berbagai informasi, mengetahui suatu kejadian atau peristiwa, mengembangkan pengetahuan, membina kerja sama, dan lain sebagainya. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan, pikiran, dan gagasan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media (Ngalimun, 2018:1).

Komunikasi sudah menjadi bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang manusia ingin hidup maka ia perlu berkomunikasi. Komunikasi mutlak dibutuhkan bagi setiap orang untuk dapat berinteraksi satu sama lain, baik antar individu maupun dengan kelompok. Pada dasarnya orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan orang lain niscaya akan terisolasi dari masyarakatnya. Pengaruh keterisolasian ini akan menimbulkan depresi mental yang pada akhirnya membawa orang kehilangan keseimbangan jiwa. Menurut Bonner dan Hubert *dalam* Suryanto (2015:25) mengatakan bahwa kebutuhan utama manusia dan untuk menghadirkan jiwa yang sehat, manusia membutuhkan hubungan sosial yang ramah. Kebutuhan ini dapat terpenuhi dengan sempurna apabila manusia membina komunikasi yang baik dengan orang lain.

Peristiwa komunikasi dapat berlangsung setiap saat, di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja dan dengan siapa saja. Hal ini dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan manusia tidak pernah lepas dari komunikasi karena tanpa adanya komunikasi segala sesuatunya tidak akan

berjalan baik. Dengan demikian, komunikasi dapat diibaratkan sebagai urat nadi kehidupan manusia. Ada berbagai macam jenis komunikasi yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal sangat dominan dalam kehidupan manusia sehingga menjadi aktivitas yang frekuensi terjadinya cukup tinggi (Sari, 2017:8). Pada umumnya komunikasi interpersonal terjadi karena pada hakikatnya setiap manusia suka berkomunikasi dengan manusia lain, karena itu tiap-tiap orang selalu berusaha agar mereka lebih dekat satu sama lain. Komunikasi interpersonal diperlukan dalam membangun hubungan manusia yang lebih bermakna di mana di dalamnya terdapat pendekatan-pendekatan. Hubungan yang lebih bermakna ini diikuti dengan tatap muka dan komunikasi dari hati ke hati. Maka, komunikasi interpersonal sebagai alat atau sebagai media yang menjembatani manusia dalam menjalin hubungan sosial antar sesama personal.

Komunikasi interpersonal atau disebut juga dengan komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang dilakukan dengan akrab dan sangat mengenal antara orang-orang yang terlibat di dalamnya. Komunikasi antarpribadi berlangsung dalam skala jumlah orang-orang yang di dalamnya terbatas dan kecil, yang mana di antaranya lebih saling kenal-mengenal. Oleh sebab itu, komunikasi antarpribadi dianggap yang paling efektif dalam mengubah sikap, pendapat, atau perilaku manusia (Hanani, 2017:16). Komunikasi interpersonal pada dasarnya merupakan jalinan hubungan interaktif antara seorang individu dan individu lain, di mana lambang-lambang pesan secara efektif digunakan terutama lambang-lambang bahasa. Penggunaan lambang-lambang bahasa verbal terutama yang bersifat lisan, di dalam kenyataan kerap kali disertai dengan bahasa isyarat terutama gerak atau bahasa tubuh seperti senyuman, tertawa, menggeleng atau menganggukan kepala.

Komunikasi interpersonal dapat mencakup semua jenis hubungan manusia mulai dari hubungan yang paling singkat, sederhana dan biasa, yang seringkali diwarnai oleh kesan pertama, hingga hubungan yang paling mendalam dan relatif permanen. Bentuk komunikasi interpersonal dapat juga terjalin dalam sebuah keluarga yang melibatkan komunikasi antara orang tua dan anak. Komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dan anak di lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan individu. Berdasarkan hasil penelitian dari Iowa State

University, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam sebuah keluarga memiliki pengaruh besar pada perilaku dan kepribadian anak (orami.co.id). Hal itu disebabkan, keluarga merupakan tempat sosialisasi pertama dan utama bagi anak untuk tumbuh, belajar dan berkembang. Sebagai komunitas terkecil dari masyarakat, keluarga memiliki arti penting dan strategis dalam memberikan nilai, norma, pengetahuan dan sikap pada anak. Dalam hal ini, orang yang mempunyai peranan besar dan pertama bertanggung jawab adalah orang tua. Orang tua sebagai pemimpin adalah faktor penentu dalam menciptakan keakraban hubungan dalam keluarga. Dengan demikian, untuk mengakrabkan dan mempererat hubungan antara orang tua dan anak, komunikasi yang harmonis perlu dibangun secara timbal balik dan silih berganti antara orang tua dan anak dalam keluarga. Komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang semakin baik dan tindakan.

Komunikasi antara orang tua dan anak dapat disamakan dengan peran jantung dalam tubuh. Sama seperti jantung yang memompa darah ke seluruh tubuh, komunikasi memompa kehidupan orang tua dan anak dalam keluarga. Komunikasi antara orang tua dan anak merupakan sesuatu yang sangat penting untuk dipupuk dan dikembangkan sejak dini karena itu sangat mempengaruhi hubungan orang tua dan anak. Kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak akan berdampak buruk bagi suatu keutuhan dan keharmonisan hubungan orang tua dan anak itu sendiri sehingga mengakibatkan kesenjangan di antaranya. Komunikasi yang baik pada akhirnya sulit diciptakan, maka dapat membuat anak merasa terasingkan, kesepian, tidak dihargai, dan tidak diterima. Menurut seorang Psikolog Anak dan Keluarga, Anna Surti Ariani dalam acara bertajuk “Awali Kebersamaan Berkualitas Dengan Surat Bersama Sariwangi” pada tahun 2014 menyatakan bahwa anak yang jarang diajak komunikasi oleh orang tuanya cenderung merasa kosong dalam jiwanya sehingga mereka akan mencari orang lain untuk mengisi kekosongan tersebut. Anak akan cenderung lebih individualis dan berisiko menjadi pemberontak (kompas.com). Jelasnya, tujuan dari komunikasi antara orang tua dan anak yang baik ialah menciptakan iklim persahabatan yang hangat, sehingga anak merasa nyaman dengan orang tua.

Pada umumnya setiap anak pasti menginginkan kedekatan dengan orang tua agar bisa berkomunikasi dengan orang tuanya. Tidak semata-mata hanya mengobrol,

peranan komunikasi orang tua terhadap anak dapat memberikan solusi, masukan, serta untuk mempengaruhi perilaku anak. Namun, pada kenyataannya tidak semua orang tua dapat melakukan komunikasi dengan anak sesering mungkin karena orang tua disibukkan dengan urusan pekerjaan maupun aktivitas lainnya sehingga menyebabkan komunikasi dan waktu bersama untuk anak menjadi kurang. Menurut Psikolog sekaligus Dosen Universitas Airlangga, Hamidah menjelaskan bahwa kesibukan orang tua yang semakin padat di era modern ini membuat komunikasi yang baik kurang bisa tercapai. Maka, untuk mengatasi hal ini perlu adanya usaha lebih dari orang tua. Setidaknya, sebelum membangun kedekatan secara emosional, orang tua harus bisa membentuk kedekatan secara fisik dengan anak. Membangun kedekatan fisik dalam arti orang tua bisa menunjukkan pada anak bahwa orang tua ada, bahwa orang tua hadir untuk anak saat anak membutuhkan orang tua (news.unair.ac.id).

Menurut hasil penelitian Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2015 menunjukkan bahwa kuantitas dan kualitas waktu berkomunikasi orang tua dengan anak masih sangat minim, secara kuantitas rata-rata waktu berkomunikasi dengan anak hanya 1 jam per hari yakni sebesar 47,1% oleh ayah dan 40,6% oleh ibu. Dalam hal ini, ibu memiliki waktu sedikit lebih banyak daripada ayah dalam berkomunikasi (kpai.go.id). Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk meluangkan waktu khusus berkomunikasi dengan anak, saat itulah orang tua akan mendapatkan banyak informasi mengenai kondisi anak dan dapat mengetahui hal apa yang disukai atau tidak disukai oleh anak. Terlebih lagi di era digital seperti sekarang ini, dimana teknologi tidak hanya bagi mereka yang sudah dewasa maupun remaja, bahkan anak-anak pun kini sudah mengenal dan mengerti tentang kecanggihan teknologi. Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat membuat segala aspek kehidupan manusia menjadi serba mudah. Teknologi seakan menjawab kebutuhan manusia akan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan dalam melakukan berbagai kegiatan. Secara sadar atau tidak, manusia telah begitu tergantung pada teknologi. Kemajuan teknologi mengubah gaya hidup dan cara bertindak manusia sehari-hari. Salah satu bentuk dari kemajuan teknologi pada saat ini adalah *smartphone*.

Smartphone sendiri bukan hal asing lagi terdengar di telinga kita. Tidak dapat dipungkiri bahwa *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi sebagian besar orang untuk memilikinya. Kehadiran *smartphone* dalam kehidupan manusia mampu

memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya. Melihat besarnya manfaat yang didapat serta kemudahan yang ada pada *smartphone*, membuat manusia tidak bisa lepas dari perangkat tersebut. Hampir semua kegiatan yang dilakukan manusia dapat dibantu oleh *smartphone*, mulai dari kegiatan bermain, sekolah, kuliah, sampai kegiatan pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, *smartphone* dengan mudah bisa dibawa kemanapun dan kapanpun. Ini membuktikan bahwa *smartphone* saat ini dinilai sangat penting peranannya dalam kehidupan manusia.

Menurut Zaki dalam Rosidah dan Herawati (2013) *smartphone* pada dasarnya adalah sebuah istilah yang dipakai untuk menunjukkan teknologi telepon dengan fungsi yang telah meluas. Secara harfiah berarti telepon pintar yang mempunyai kemampuan seperti *personal computer* dengan kemampuan untuk menambah aplikasi-aplikasi baru. Fitur-fitur yang terdapat di dalamnya antara lain, adanya sistem operasi, kemampuan untuk terhubung ke internet, mampu untuk ditambah piranti lunak, dilengkapi kamera, dan mampu membaca dokumen-dokumen. Berbicara mengenai *smartphone* pada zaman modern saat ini, dari tahun ke tahun kecanggihannya terus meningkat. *Smartphone* selalu menghadirkan berbagai inovasi-inovasi baru yang dapat memanjakan para penggunanya. *Smartphone* selain sebagai alat komunikasi, dapat juga digunakan untuk keperluan lain seperti menonton video, mendengarkan musik, mengirim *e-mail*, mengakses internet, mentransfer uang, berbelanja, bahkan bermain *game* pun dapat dilakukan melalui *smartphone*. Melihat beberapa penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa tidak ada alasan individu untuk tidak memiliki *smartphone*.

Dilansir dari laman Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika), pengguna *smartphone* Indonesia bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia sebanyak 100 juta orang (kominfo.go.id). Kemudian, Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan, pada 2020 jumlah pengguna *smartphone* mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Dirjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika, Ahmad M Ramli menyampaikan hal itu dalam diskusi Satu Jam Berbincang Ilmu : Polemik UU ITE (mediaindonesia.com). Seperti diketahui, pengguna *smartphone* saat

ini kian meluas diberbagai kalangan, mulai dari kalangan orang dewasa, lansia, remaja hingga anak-anak sudah menggunakan *smartphone* dalam aktivitas yang mereka lakukan sehari-hari. Penggunaan *smartphone* oleh anak bukan hal yang luar biasa lagi, kini kita sering melihat anak-anak pandai mengoperasikan *smartphone*. Menurut survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada 2020 dengan responden 25.164 anak, sebanyak 79% anak diperbolehkan menggunakan *smartphone*, 71,3% anak memiliki *smartphone* sendiri, dan 79% menggunakan *smartphone* dengan orang tua tanpa ada aturan (republika.co.id).

Berbicara tentang penggunaan *smartphone* pada anak, tentunya tidak lepas dari peran serta orang tua di dalamnya. Peran serta orang tua dalam hal ini yaitu misalnya penyediaan *smartphone* oleh orang tua terhadap anaknya. Hal ini menyebabkan anak bisa dengan mudah menggunakan *smartphone* untuk kepentingannya. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* pada anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Orang tua harus memberikan pendampingan dan edukasi kepada anak agar anak bisa terkontrol dalam penggunaan *smartphone* dengan cara yang baik dan efektif. Sebagaimana diketahui, banyak hal yang dapat anak lakukan dengan menggunakan *smartphone*. Salah satunya yaitu untuk bermain *game*. *Game* akhir-akhir ini tengah banyak diminati dikalangan anak-anak. Fenomena yang terjadi dalam kehidupan saat ini, dengan mudahnya kita dapat jumpai anak-anak asyik bermain *game*. Menurut Lestari dalam Pratama (2014) *game* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan.

Game sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari anak-anak, dimana *game* memiliki daya tarik tersendiri bagi anak. Tampilan dan tantangan pada *game* yang menarik dapat membuat anak menjadi semakin tertarik untuk memainkannya. Terlebih lagi saat ini melalui *smartphone*, anak-anak bisa mengakses situs untuk mengunduh *game* dengan lebih cepat dan mudah. Berkat kemudahan tersebut tidak sedikit anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Berdasarkan hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada 2020, menyebutkan bahwa sebanyak 55% anak bermain *game* menggunakan *smartphone* (konde.co). Data yang

dirilis oleh NPD Group bertajuk *mobile gaming* pada 2014, menunjukkan pemain *game mobile* yaitu mereka yang bermain pada *smartphone*. Rata-rata waktu yang dihabiskan dalam bermain *game* meningkat 57% menjadi lebih dari 2 jam perhari pada 2014 dibandingkan 1 jam dan 20 menit pada 2012 yang lalu. Anak-anak usia 6-12 tahun menghabiskan proporsi waktu mereka untuk bermain *game* daripada kegiatan lainnya. Mereka menghabiskan waktu rata-rata 2 jam atau lebih untuk bermain *game* (internetsehat.id). Hal ini menunjukkan bahwa popularitas *game* saat ini kian melesat sehingga bukan suatu yang asing lagi dikalangan anak-anak bermain *game* terutama melalui perangkat *smartphone*.

Adapun kasus yang terjadi pada anak yang disebabkan karena kecanduan bermain *game online*, di antaranya yaitu kasus yang menimpa AN (12) siswa kelas 6 SDN Banjarpanjang, Kabupaten Magetan bolos sekolah 4 bulan gara-gara kecanduan *game online*. Setiap hari, AN baru tidur jam 5 pagi dan bangun jam 4 sore. Sementara sore sampai jelang fajar, AN sibuk bermain *game online*. Sayem (65) sang nenek mengaku tak bisa berbuat banyak. Sang suami, Mariman (70) juga tak pernah melarang cucunya bermain *smartphone* hingga pagi hari. Bahkan Sayem mengaku harus mengeluarkan uang Rp27.000 setiap hari untuk membeli pulsa. Ia bercerita, AN dirawat olehnya karena orang tuanya merantau ke Kalimantan untuk berjualan bakso. AN sendiri sudah 5 tahun terakhir tak pernah bertemu dengan orang tuanya (kompas.com).

Selain kasus tersebut juga terdapat contoh kasus anak kecanduan bermain *game online* lainnya, seperti yang dialami oleh Ririn Ike Wulandari (37), seorang ibu di Kediri, Jawa Timur terkejut saat mengetahui adanya tagihan pembayaran Rp11.000.000 yang harus dibayarnya. Rupanya tagihan itu dari *game online* yang dimainkan anaknya tanpa sepengetahuannya. Usut punya usut, anaknya yang masih berusia 12 tahun dan duduk di bangku kelas 6 sekolah dasar itu selama ini kerap memainkan *game online* yang sedang naik daun saat ini. Tercatat ada 3 *game online* yang menjadi kegemarannya, yaitu Minecraft, Mobile Legend, dan Free Fire. Masing-masing *game* itu menawarkan kemudahan naik *level* misalnya dengan cara membeli *diamond*. Pembelian *diamond* dan beragam fasilitas pendukung *game* inilah yang menyebabkan tagihannya sebesar itu. Kisah tersebut sebagaimana di unggah oleh akun *Facebook* dengan nama Ririn Ike Wulandari pada 5 April 2019. Melalui unggahannya itu dia mengaku menuliskannya untuk berbagi pengalaman sekaligus sebagai bahan

pembelajaran bagi orang tua lainnya (kompas.com). Berdasarkan contoh kasus di atas, dapat dilihat bahwa bermain *game* secara berlebihan dapat menyebabkan banyak kerugian.

Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini ada banyak jenis *game online* yang bermunculan. Salah satu jenis *game online* yang banyak digemari semua kalangan khususnya pada anak-anak yaitu Minecraft. Minecraft merupakan *game* yang dikembangkan oleh perusahaan perangkat lunak asal Swedia, Mojang Studio pada tahun 2011. Minecraft sendiri adalah *game* 3 dimensi (3D) yang menonjolkan konsep desain berbentuk gambar *bitmap*. Oleh karena itu, bentuk yang ditawarkan seperti lego yang berbentuk kotak-kotak. Melalui *game* ini, pemain dapat menempatkan blok, menyusun, dan membangun berbagai bangunan sesuai yang diinginkan dengan menggunakan blok-blok yang dimiliki seperti kayu, batu, bijih besi, pasir, tanah, dan lain sebagainya. Blok tersebut dapat dilekatkan satu sama lain guna menciptakan struktur. Dalam bermain Minecraft, ada tantangan tersendiri yang membuat pemain harus bisa bertahan hidup karena akan ada monster yang datang secara tiba-tiba lalu melakukan serangan. Pemain bisa membuat berbagai peralatan yang menunjang aktivitas untuk bertahan hidup guna menghalau para monster (esportsnesia.com).

Terdapat 3 jenis dunia dalam permainan ini yaitu *Overworld*, *Nether*, dan *The End*. *Overworld* adalah dunia dimana pemain akan bermain dan berpetualang di awal permainan. Dunia satu ini memiliki luas yang sangat luar biasa dan pemain bisa eksplorasi seluruhnya, kemudian *Nether* digambarkan seperti neraka dimana dalam dunia ini terdapat berbagai makhluk menakutkan seperti Hoglin, Piglin, Zoglin dan masih banyak makhluk mengerikan lainnya, sedangkan dunia *The End* merupakan tempat dimana Enderdragon berada. Pemain bisa mengalahkan makhluk tersebut dengan senjata yang tersedia (morning.computer). Popularitas *game* Minecraft sudah tidak perlu diragukan lagi, *game* ini berhasil meraih predikat sebagai *game* terbaik versi majalah Time (esportsnesia.com). Selain itu, Minecraft juga berhasil memenangkan penghargaan sebagai Still Playing Award, yaitu *game* yang masih terus dimainkan pada Golden Joystick Awards 2020 (crafterscity.com). Lalu, berdasarkan hasil survei We Are Social dan Hootsuite pada 2022, Minecraft masuk dalam daftar 10 *game* dengan jumlah pemain aktif bulanan terbanyak di Indonesia (datareportal.com).

Dalam bermain *game*, ibarat pisau bermata dua yang memiliki dampak positif dan negatif bagi para pemainnya terutama dalam kaitan ini adalah anak-anak. Adapun dampak positif dari bermain *game* itu sendiri yaitu dapat meningkatkan kinerja otak dan pemecahan masalah (*problem solving*). Hal ini karena pada saat bermain *game* anak akan dihadapkan dengan berbagai tantangan maupun rintangan sehingga dibutuhkan konsentrasi tinggi agar dapat menyelesaikan misi dengan menyusun strategi yang tepat untuk memenangkan permainan. Lalu, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris sebab di dalam *game* terdapat berbagai macam pernyataan dan keterangan yang menggunakan bahasa Inggris sehingga secara tidak langsung anak akan mempelajari kosakata baru yang belum pernah diketahui sebelumnya. Selain itu, dapat mengasah kemampuan *multitasking*. Saat bermain *game*, anak dituntut melakukan beberapa hal dalam waktu bersamaan. Anak harus memerhatikan *game* yang sedang dimainkan sambil menggerakkan tangan untuk menjalankan permainan. Akibatnya, anak menjadi terbiasa melakukan lebih dari satu kegiatan secara bersamaan (seluncur.id). Sedangkan dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari bermain *game* yaitu kesehatan mata terganggu.

Menatap layar *smartphone* dalam jangka waktu yang lama saat bermain *game* dapat memicu penurunan kesehatan mata anak, mulai dari mengalami mata lelah, mata terasa kering, mudah berair, minus bertambah hingga kerusakan saraf mata. Kemudian, dampak negatif lainnya anak dapat mengalami gangguan motorik. Hanya duduk diam menghabiskan waktu untuk bermain *game* membuat anak menjadi kurang banyak bergerak akibatnya lama kelamaan kemampuan motorik anak akan menurun, sehingga melemahnya otot dan persendian. Lalu, anak juga akan mengalami nyeri sendi. Saat bermain *game* melalui *smartphone* seringkali anak tidak memerhatikan posisi duduk atau sambil tiduran yang mana jika kebiasaan ini dilakukan secara terus menerus, maka bisa membuat otot terasa kaku dan nyeri sendi. Selain itu, dapat menurunkan tingkat konsentrasi anak. Keseruan yang ditawarkan saat bermain *game* membuat anak lebih fokus pada *game* sehingga sulit untuk diganggu. Paparan radiasi yang dipancarkan oleh *smartphone* dapat memicu anak mengalami gangguan konsentrasi sebab akan terjadi perubahan pada struktur dendrit sel-sel di dalam otaknya yang mengakibatkan anak menjadi mudah lupa dan gagal fokus. Sementara itu, anak juga dapat mengalami penurunan prestasi akademik. Pada saat bermain *game*,

tentu anak akan merasakan hal yang menyenangkan sehingga membuat anak sering kali menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikan permainan dibandingkan dengan mengerjakan tugas ataupun belajar. Ini mengakibatkan anak menjadi malas belajar sehingga berujung pada penurunan prestasi akademik anak di sekolah (halodoc.com).

Pada dasarnya, bermain *game* di *smartphone* memiliki dampak positif dan negatif. Akan tetapi dibalik adanya dampak positif, orang tua harus tetap waspada terhadap segala dampak negatif yang dapat memengaruhi perkembangan anak. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam membimbing dan mengarahkan anak untuk mengatasi dampak negatif dari bermain *game* di *smartphone*. Jika tanpa bimbingan dan arahan yang baik terkait *game* itu sendiri, maka anak rentan terkena dampak negatif *game* sehingga perkembangan anak pun akan terganggu. Dalam hal ini, orang tua dapat memberikan pemahaman dengan menerapkan komunikasi interpersonal yang tepat kepada anak tentang bermain *game* di *smartphone* secara bijaksana agar tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan baik sehingga menjadi anak yang aktif, cerdas, kreatif dan interaktif dalam kesehariannya. Orang tua dituntut untuk dapat sering melakukan komunikasi interpersonal kepada anak agar tidak terpengaruh dampak negatif dari bermain *game* di *smartphone*. Komunikasi interpersonal menjadi suatu pendekatan bagi orang tua sebagai kontrol terhadap anak dalam bermain *game* di *smartphone*. Komunikasi interpersonal juga harus berjalan dengan efektif agar komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak bisa berjalan dengan baik.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup yang berdiri sejak tahun 1973 beralamat di Kp. Lanbau Rt 01 Rw 10, Kel. Karang Asem Barat, Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor. Alasan peneliti memilih SD Negeri Lanbau 02 Citeureup sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini memiliki akreditasi yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari status akreditasi sekolah dengan kategori nilai A. Selain itu, banyak prestasi yang telah diraih oleh sekolah maupun siswa diberbagai perlombaan, baik di tingkat kecamatan maupun tingkat kabupaten dan sekolah ini juga mengalami peningkatan jumlah peserta didik dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Penelitian dilakukan pada anak kelas 3 di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup yaitu kelas 3A. Berdasarkan data dari sekolah, kelas 3A berisikan 30 murid dan di kelas 3A inilah

terdapat 5 murid yang sudah dapat memainkan *game* menggunakan *smartphone* dengan lihai (SD Negeri Lanbau 02 Citeureup).

Anak usia sekolah dasar dipilih karena pada umumnya anak-anak memerlukan tingkat pengawasan dan pengarahan yang baik. Pada masa ini anak-anak cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, belum matang dalam bertindak dan berpikir sehingga mudah terpengaruh oleh hal-hal yang bersifat negatif. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting dalam pembentukan sikap anak.

Melalui penelitian ini peneliti ingin mengamati dan mengungkapkan tentang bagaimana sebaiknya pola komunikasi yang tepat antara orang tua dan anak karena mengingat pentingnya pola komunikasi dalam membentuk karakter dan perkembangan kepribadian anak. Selain itu, pola komunikasi juga sangat penting perannya dalam menjaga hubungan keluarga agar tetap harmonis. Melihat beberapa aspek tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengangkat topik tentang pola komunikasi orang tua dan anak khususnya dalam bermain *game* di *smartphone*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dan memilih judul **“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Smartphone Di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam bermain *game smartphone* di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup?
2. Apa saja hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam bermain *game smartphone* di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup.
2. Untuk mengetahui apa saja hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya mengenai pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam bermain *game smartphone*. Dengan adanya penelitian ini kiranya pembaca bisa mendapatkan gambaran tentang pola komunikasi interpersonal yang umumnya dilakukan oleh orang tua pada anak-anak dalam hal bermain *game smartphone*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa maupun mahasiswi Universitas Pakuan yang akan melakukan penelitian dalam kajian yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan masukan bagi orang tua tentang bagaimana cara berkomunikasi untuk membimbing dan mengarahkan yang baik pada anak lewat pola komunikasi yang ada sehingga hubungan dapat berjalan dengan harmonis dalam keluarga. Lalu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pihak sekolah mengenai dampak positif dan negatif dari bermain *game smartphone* sehingga pihak sekolah agar turut mengawasi para siswa dalam bermain *game smartphone*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pola Komunikasi

Pola komunikasi dapat dipahami sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam pengiriman dan penerimaan pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Djamarah, 2014:1).

Menurut Soejanto *dalam* Azeharie dan Khotimah (2015) pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya.

Saat melaksanakan komunikasi, terdapat juga pola-pola komunikasi seperti yang dikemukakan menurut Ngalimun (2018:46-49) diantaranya sebagai berikut :

1. Pola Komunikasi Primer

Pola komunikasi primer merupakan suatu proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu simbol (*symbol*) sebagai media atau saluran. Dalam pola ini terbagi menjadi dua lambang yaitu lambang verbal dan lambang nonverbal. Lambang verbal yaitu bahasa sebagai lambang yang paling banyak dan paling sering digunakan, karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator. Lambang nonverbal yaitu lambang yang digunakan dalam berkomunikasi yang bukan bahasa, merupakan isyarat dengan anggota tubuh antara lain mata, kepala, bibir dan tangan.

2. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang pada media pertama. Komunikator menggunakan media kedua ini karena yang menjadi sasaran komunikasi berada jauh tempatnya atau banyak jumlahnya. Dalam proses komunikasi secara sekunder ini semakin lama akan semakin efektif dan efisien karena didukung oleh teknologi komunikasi yang semakin canggih.

3. Pola Komunikasi Linear

Pola komunikasi linear disini mengandung makna lurus yang berarti perjalanan dari satu titik ke titik lain secara lurus, yang berarti penyampaian pesan oleh

komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Jadi, dalam proses komunikasi ini biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka (*face to face*), tetapi juga adakalanya komunikasi menggunakan media. Dalam proses komunikasi ini pesan yang disampaikan akan efektif apabila ada perencanaan sebelum melaksanakan komunikasi.

4. Pola Komunikasi Sirkular

Pola komunikasi sirkular secara harfiah berarti bulat, bundar atau keliling. Dalam proses sirkular terjadinya umpan balik (*feedback*) yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator, sebagai penentu utama keberhasilan komunikasi. Dalam pola komunikasi yang seperti ini proses komunikasi berjalan terus yaitu adanya umpan balik antara komunikator dan komunikan.

2.2 Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna. Jadi, komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercekapkan (Effendy, 2019:9).

Menurut Miller *dalam* Nurudin (2019:25) komunikasi adalah situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima secara sadar untuk memengaruhi perilaku.

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan, pikiran, dan gagasan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media (Ngalimun, 2018:1).

Menurut Kincaid *dalam* Cangara (2016:22) komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam.

Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal ataupun nonverbal antara pengirim dan penerima untuk mengubah tingkah laku (Suryanto, 2015:57).

Dalam bahasa komunikasi, komponen atau unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah proses komunikasi pada umumnya melibatkan beberapa aspek seperti yang dikemukakan menurut Suryanto (2015:160-199) sebagai berikut :

1. Komunikator (*Communicator*)

Komunikator adalah pihak yang memulai proses komunikasi, sumber pernyataan umum, pihak yang menyampaikan pesan kepada orang lain.

2. Pesan (*Message*)

Pesan adalah gagasan, perasaan, atau pemikiran yang akan di-*encode* oleh pengirim atau di-*decode* oleh penerima. Pada umumnya, pesan berbentuk sinyal, simbol, tanda atau kombinasi dari semuanya dan berfungsi sebagai stimulus yang akan direspons oleh penerima.

3. Media/Saluran (*Channel*)

Media yaitu semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mengolah, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi.

4. Komunikan (*Communican*)

Komunikan adalah pihak yang menjadi sasaran atau penerima pesan dalam proses komunikasi.

5. Efek (*Effect*)

Efek yaitu sikap dan tingkah laku orang yang dijadikan sasaran komunikasi, sesuai atau tidak sesuai dengan yang dilakukan.

6. Umpan balik (*Feedback*)

Umpan balik yaitu suatu tanggapan atau respon yang diberikan oleh seorang komunikan kepada komunikator.

2.2.1 Hambatan Dalam Proses Komunikasi

Komunikasi dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak selalu lancar karena ada kalanya mengalami hambatan di dalamnya. Menurut Abidin (2015:48-49) hambatan komunikasi dapat terjadi dari proses komunikasi, antara lain sebagai berikut :

1. Hambatan dari pengirim pesan

Hambatan dari pengirim pesan, misalnya pesan yang akan disampaikan belum jelas bagi pengirim pesan. Hal ini dipengaruhi oleh perasaan atau situasi emosional.

2. Hambatan dalam penyandian/symbol

Hal ini dapat terjadi karena bahasa yang dipergunakan tidak jelas sehingga mempunyai arti lebih dari satu, symbol yang dipergunakan antara pengirim dan penerima tidak sama atau bahasa yang dipergunakan terlalu sulit.

3. Hambatan media

Hambatan yang terjadi dalam penggunaan media komunikasi, misalnya gangguan suara radio dan aliran listrik sehingga tidak dapat mendengarkan pesan.

4. Hambatan dalam bahasa sandi

Hambatan ini terjadi dalam menafsirkan sandi oleh penerima.

5. Hambatan dari penerima pesan

Hambatan dari penerima pesan, misalnya kurangnya perhatian pada saat menerima atau mendengarkan pesan, sikap prasangka tanggapan yang keliru, dan tidak mencari informasi lebih lanjut.

6. Hambatan dalam memberikan output

Output yang diberikan tidak menggambarkan sesuatu secara apa adanya, tetapi memberikan interpretatif, tidak tepat waktu, atau tidak jelas.

2.3 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian pesan verbal ataupun nonverbal antara dua orang atau kelompok kecil yang terjadi pergantian pesan baik sebagai komunikator maupun komunikan dengan tujuan untuk mencapai saling pengertian, mengenai masalah yang akan dibicarakan yang akhirnya diharapkan terjadi perubahan perilaku (Ngalimun, 2018:3).

Menurut Barnlund *dalam* Harapan dan Ahmad (2020:4) komunikasi interpersonal adalah orang-orang yang bertemu secara bertatap muka dalam situasi sosial informal yang melakukan interaksi terfokus melalui pertukaran isyarat verbal dan nonverbal yang saling berbalasan.

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang dapat berlangsung antara dua orang dalam suatu kondisi dimana para pelaku komunikasi memiliki kedekatan, para pelaku melakukan komunikasi dengan saling mengirimkan pesan secara simultan dan spontan baik secara verbal maupun nonverbal (Sari, 2017:9).

Menurut Purwanto *dalam* Kurniawati (2018:7) komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang dilakukan antara seseorang dengan orang lain dalam suatu masyarakat maupun orang dengan menggunakan media komunikasi tertentu dan bahasa yang mudah dipahami untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang dilakukan dengan akrab dan sangat mengenal antara orang-orang yang terlibat di dalamnya. Komunikasi antarpribadi berlangsung dalam skala jumlah orang-orang yang di dalamnya terbatas dan kecil, yang mana di antaranya lebih saling kenal-mengenal. Oleh sebab itu, komunikasi antarpribadi dianggap yang paling efektif dalam mengubah sikap, pendapat, atau perilaku manusia (Hanani, 2017:16).

2.3.1 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Untuk membedakan komunikasi interpersonal dengan komunikasi jenis lainnya, dapat dilihat dari ciri-ciri yang melekat pada komunikasi interpersonal tersebut. Menurut Hanani (2017:21-22) ciri-ciri komunikasi interpersonal adalah :

1. Arus pesan dua arah

Komunikasi interpersonal menempatkan sumber pesan dan penerima pesan dalam posisi yang sejajar, sehingga memicu terjadinya pola penyebaran pesan yang mengikuti arus dua arah. Artinya, komunikator dan komunikan dapat berganti peran secara cepat. Seorang sumber pesan dapat berubah peran sebagai penerima pesan, begitu pula sebaliknya. Arus pesan secara dua arah berlangsung secara berkelanjutan.

2. Suasana nonformal

Komunikasi interpersonal biasanya berlangsung dalam suasana nonformal agar komunikasi yang terjalin tidak kaku antara komunikator dan komunikan.

3. Umpan balik segera

Komunikasi interpersonal biasanya mempertemukan para pelaku komunikasi secara bertatap muka, maka umpan balik dapat diketahui dengan segera. Seorang komunikator dapat segera memperoleh balikan atas pesan yang disampaikan dari komunikan, baik secara verbal maupun nonverbal.

4. Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat

Komunikasi interpersonal merupakan metode komunikasi antarindividu yang menuntut agar peserta komunikasi berada dalam jarak dekat, baik jarak dalam

arti fisik maupun psikologis. Jarak yang dekat dalam arti fisik, artinya para pelaku saling bertatap muka, berada pada satu lokasi tempat tertentu. Sedangkan jarak yang dekat secara psikologis menunjukkan keintiman hubungan antarindividu.

5. Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan

Untuk meningkatkan keefektifan komunikasi intrpersonal, peserta komunikasi dapat memberdayakan pemanfaatan kekuatan pesan verbal maupun nonverbal secara simultan. Peserta komunikasi berupaya saling meyakinkan, dengan mengoptimalkan penggunaan pesan verbal maupun nonverbal secara bersamaan, saling mengisi, saling memperkuat sesuai tujuan komunikasi.

2.3.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut Ngalimun (2018:20-22) tujuan komunikasi interpersonal terdapat berbagai macam di antaranya sebagai berikut :

1. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain

Salah satu tujuan dari komunikasi interpersonal yaitu untuk mengungkapkan perhatian kepada orang lain. Dalam hal ini seseorang berkomunikasi dengan cara menyapa, tersenyum, melambaikan tangan, membungkukan badan, menanyakan kabar kesehatan partner komunikasinya, dan sebagainya. Pada prinsipnya komunikasi interpersonal dimaksudkan untuk menunjukkan adanya perhatian kepada orang lain, dan untuk menghindari kesan dari orang lain sebagai pribadi yang tertutup, dingin dan cuek.

2. Menemukan diri sendiri

Tujuan seseorang melakukan komunikasi interpersonal karena ingin mengetahui dan mengenali karakteristik diri pribadi berdasarkan informasi dari orang lain. Bila seseorang terlibat komunikasi interpersonal dengan orang lain, maka terjadi proses belajar banyak sekali tentang diri maupun orang lain. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kedua belah pihak untuk berbicara tentang apa yang disukai dan apa yang dibenci. Dengan saling membicarakan keadaan diri, minat dan harapan maka seseorang memperoleh informasi berharga mengenai jati diri atau dengan kata lain menemukan diri sendiri.

3. Menemukan dunia luar

Dengan komunikasi interpersonal diperoleh kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi dari orang lain, termasuk informasi penting dan aktual. Jadi, dengan komunikasi interpersonal diperolehlah informasi, dan dengan informasi itu dapat dikenali dan ditemukan keadaan dunia luar yang sebelumnya tidak diketahui.

4. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

Sebagai makhluk sosial, salah satu kebutuhan setiap orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan baik dengan orang lain. Oleh karena itulah setiap orang telah menggunakan banyak waktu untuk komunikasi interpersonal yang diabdikan untuk membangun dan memelihara hubungan sosial dengan orang lain.

5. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku

Pada komunikasi interpersonal terjadi proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara langsung maupun tidak langsung (menggunakan media). Dalam prinsip komunikasi, ketika pihak komunikan menerima pesan atau informasi, berarti komunikan telah mendapat pengaruh dari proses komunikasi. Sebab pada dasarnya, komunikasi adalah sebuah fenomena, sebuah pengalaman. Setiap pengalaman akan memberi makna pada situasi kehidupan manusia, termasuk memberi makna tertentu terhadap kemungkinan terjadinya perubahan sikap.

6. Mencari kesenangan atau sekadar menghabiskan waktu

Ada kalanya, seseorang melakukan komunikasi interpersonal sekadar mencari kesenangan atau hiburan. Misalnya, berbicara dengan teman mengenai hal-hal lucu ataupun hal-hal menyenangkan lainnya yang merupakan pembicaraan untuk mengisi dan menghabiskan waktu karena komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan suasana rileks, ringan, dan menghibur dari semua keseriusan berbagai kegiatan sehari-hari.

7. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi

Komunikasi interpersonal dapat menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi (*miss communication*) dan salah interpretasi (*miss interpretation*) yang terjadi antara sumber dan penerima pesan karena dengan komunikasi interpersonal dapat dilakukan pendekatan secara langsung, menjelaskan berbagai pesan yang rawan menimbulkan kesalahan interpretasi.

8. Memberikan bantuan (konseling)

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya. Dalam kehidupan sehari-hari, dikalangan masyarakat pun juga dapat dengan mudah diperoleh contoh yang menunjukkan fakta bahwa komunikasi interpersonal dapat dipakai sebagai pemberian bantuan (konseling) bagi orang lain yang memerlukan. Tanpa disadari setiap orang ternyata sering bertindak sebagai konselor maupun konseli dalam interaksi interpersonal sehari-hari. Misalnya, seorang remaja yang mencurahkan isi hatinya kepada sahabatnya. Contoh lain, seorang mahasiswa berkonsultasi dengan dosen pembimbing akademik tentang mata kuliah yang sebaiknya diambil dan lain sebagainya. Tujuan melakukan hal tersebut adalah untuk mendapatkan bantuan pemikiran sehingga didapat solusi yang baik.

2.3.3 Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal dikatakan efektif apabila pesan diterima dan dimengerti sebagaimana yang dimaksud oleh pengirim pesan, pesan ditindaklanjuti dengan sebuah perbuatan secara sukarela oleh penerima pesan, dan dapat meningkatkan kualitas hubungan antar pribadi, dan tidak ada hambatan untuk hal itu (Ngalimun, 2018:38).

Menurut Sari (2017:17-18) hal berikut adalah hal-hal yang menunjukkan efektivitas komunikasi interpersonal sebagai berikut :

1. Keterbukaan

Adanya keterbukaan saat berinteraksi dengan orang lain. Terbuka menunjukkan adanya kemauan kita memberikan tanggapan terhadap orang lain dengan jujur, terus terang tentang segala sesuatu yang dikatakan.

2. Perilaku suportif

Orang yang spontan dalam berkomunikasi adalah orang yang terus terang dan terbuka tentang apa yang dipikirkannya. Orang yang memiliki kemampuan komunikasi ini mampu mendengar pandangan orang lain yang berbeda dan menerima pendapat orang lain jika memang pendapatnya keliru.

3. Perilaku positif

Komunikasi antarpribadi akan berkembang bila kita berpandangan positif terhadap orang lain dan berbagai situasi komunikasi.

4. Empati

Kemauan kita untuk menempatkan diri terhadap peran atau posisi orang lain.

5. Kesamaan

Ada dua hal kesamaan yang dapat diperhatikan yakni kesamaan pengalaman diantara pelaku komunikasi dan kesamaan pelaku dalam hal mengirim dan menerima pesan.

2.4 Orang Tua

Orang tua merupakan mentor pertama bagi anak yang memberikan kasih sayang secara mendalam, orang tua mau tidak mau tetap menjadi mentor bagi anak. Orang tua menjadi sumber pertama bagi perkembangan perasaan anak baik rasa aman atau tidak aman, dicintai atau dibenci (Yusuf, 2017:48).

Menurut Nasution *dalam* Nisa (2015) orang tua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari tersebut sebagai bapak dan ibu.

Orang tua adalah pendidik dalam keluarga. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Oleh karena itu, bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam kehidupan keluarga (Djamarah, 2014:162).

2.5 Peran Orang Tua

Peran orang tua adalah pengasuhan (*parenting*) yang memerlukan sejumlah kemampuan interpersonal mempunyai tuntunan emosional yang besar, namun sangat sedikit pendidikan formal mengenai pengasuhan (*parenting*) ini. Kebanyakan orang tua mempelajari praktik pengasuhan dari orang tua mereka sendiri. Sebagian praktik tersebut mereka terima, namun sebagian lagi mereka tinggalkan. Suami dan istri

mungkin saja membawa pandangan yang berbeda mengenai pengasuhan ke dalam pernikahan. Ketika metode orang tua diteruskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, praktik yang baik maupun buruk diteruskan (Santrock, 2014:163).

Satu cara untuk mengonseptualkan peran orang tua adalah memandang orang tua sebagai manajer kehidupan anak. Pada masa bayi, hal ini mungkin meliputi membawa anak ke dokter dan mengatur pengasuhan anak. Pada masa kanak-kanak, peran manajerial mungkin berupa menentukan prasekolah mana yang harus dimasuki anak, mengarahkan, membimbing dan menjauhkan anak dengan permainan yang memberikan dampak negatif, menyusun aktivitas anak setelah sekolah. Pada masa dewasa, peran manajerial mungkin mencakup menetapkan jam malam dan memantau kuliah dan karir si anak. Dari bayi melalui masa remaja, ibu lebih cenderung melakukan peran manajerial dalam pengasuhan daripada ayah (Santrock, 2014:164).

Peran manajerial terutama penting dalam perkembangan emosi dan sosial anak. Sebagai manajer orang tua boleh mengatur kesempatan anak untuk melakukan kontak sosial dengan teman sebaya, teman, dan orang dewasa. Orang tua memerankan peran penting dalam membantu perkembangan anak dengan memulai kontak antara anak dan teman bermainnya yang potensial (Santrock, 2014:164).

Orang tua harus menyesuaikan pengasuhan terhadap perubahan perkembangan pada anak. Anak-anak berubah ketika mereka tumbuh dari bayi ke masa kanak-kanak. Pertengahan dan akhir masa kanak-kanak, serta dewasa. Anak usia 6 tahun dan anak usia 11 tahun memiliki kebutuhan dan kemampuan yang berbeda. Orang tua yang baik menyesuaikan diri terhadap perubahan perkembangan anak tersebut (Santrock, 2014:164).

2.6 Pola Komunikasi Orang Tua

Pola komunikasi orang tua merupakan perlakuan orang tua dalam interaksi yang meliputi orang tua yang menunjukkan kekuasaan dan cara orang tua memperhatikan keinginan anak. Kekuasaan atau cara yang digunakan orang tua cenderung mengarah pada pola komunikasi yang diterapkan. Pernyataan di atas memiliki makna bahwa pola komunikasi orang tua merupakan suatu proses interaksi atau hubungan komunikasi antara orang tua dengan anak-anaknya. Pada dasarnya pola komunikasi orang tua adalah sikap, cara dan kebiasaan orang tua yang diterapkan untuk mengasuh, memelihara, dan membesarkan anak di lingkungan keluarga. Sikap kebiasaan ini

secara konsisten cenderung mengarah pada pola tertentu selaras dengan wawasan orang tua sebagai pimpinan dan nahkoda di lingkungan keluarga. Dalam hubungan interaksi antara orang tua dan anak melibatkan beberapa aspek yaitu sikap, nilai, dan kepercayaan orang tua yang diberikan kepada anaknya. Tipe atau bentuk pola komunikasi orang tua untuk mendidik anak-anaknya sangat bermacam-macam dan bervariasi (Gunarsa, 2013:55).

Menurut Yusuf (2017:52-53) terdapat tiga tipe pola komunikasi orang tua adalah sebagai berikut :

1. Pola Komunikasi Membebaskan

Pola komunikasi membebaskan ditandai dengan adanya kebebasan kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Dalam hal ini orang tua cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan maupun keinginannya. Orang tua tidak memberikan rambu-rambu apapun kepada anak. Sikap penerimaannya tinggi, namun kontrolnya rendah. Pola ini juga dikenal dengan pola komunikasi serba membebaskan artinya bahwa orang tua bersikap mengalah, menuruti, dan memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan. Dalam hal ini anak yang orang tuanya membebaskan cenderung berperilaku bebas (tidak kontrol), suka mendominasi, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri.

2. Pola Komunikasi Otoriter

Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang memberikan proteksi lebih kepada anaknya karena orang tua tipe ini merasa khawatir bila anaknya tidak menuruti apa yang diperintahkan anak akan menjadi sulit untuk di kontrol. Orang tua tipe otoriter memiliki peraturan-peraturan yang kaku dan beranggapan bahwa apa yang mereka katakan paling benar dan baik sebab apapun peraturan yang ditetapkan orang tua semata-mata demi kebaikan anak. Orang tua dalam menentukan peraturan tidak memberikan informasi maupun alasan mengapa perintah dibuat untuk anak. Orang tua tidak terbuka terhadap pendapat anak dan sulit menerima saran. Pada pola ini sikap penerimaan rendah tetapi kontrolnya tinggi, suka memerintah, bersikap mengomando dan mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi. Dalam hal ini

anak yang orang tuanya otoriter cenderung berperilaku mudah tersinggung, tidak merasa bahagia, rentan mengalami stres dan sulit menentukan keputusan.

3. Pola Komunikasi Demokratis

Pada pola komunikasi demokratis antara orang tua dan anak mempunyai sikap dan komunikasi yang terbuka satu sama lain. Orang tua mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan. Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk kepada anaknya. Orang tua melihat anak sebagai sesuatu yang untuk didengar, dihargai, dan diberi kesempatan. Orang tua berusaha mengembangkan hubungan yang hangat dengan anak. Dalam membuat semacam aturan berdasarkan apa yang telah disepakati bersama karena orang tua mencoba untuk menghargai anak secara langsung. Anak yang orang tuanya demokratis cenderung mampu mengendalikan diri, memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat dan bahagia secara psikologis.

2.7 Game

Menurut Lestari *dalam* Pratama (2014) *game* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan.

Menurut Sadiman *dalam* Muhamad (2016) *game* adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan *game* tersebut.

Menurut Neumann dan Morgenstern *dalam* Suryadi (2017) *game* terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Dalam *game*, terdapat target-target yang ingin dicapai pemainnya.

2.8 Smartphone

Menurut Zaki *dalam* Rosidah dan Herawati (2013) *smartphone* pada dasarnya adalah sebuah istilah yang dipakai untuk menunjukkan teknologi telepon dengan fungsi yang telah meluas. Secara harfiah berarti telepon pintar yang mempunyai kemampuan seperti *personal computer* dengan kemampuan untuk menambah aplikasi-aplikasi baru. Fitur-fitur yang terdapat di dalamnya antara lain, adanya sistem operasi, kemampuan untuk terhubung ke internet, mampu untuk ditambah piranti lunak, dilengkapi kamera, dan mampu membaca dokumen-dokumen.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar yang mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti *e-mail*, internet, dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA. Dengan kata lain, *smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon (Shin, 2014:87).

Menurut Backer *dalam* Etnanta dan Irhandayaningsih (2017) *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari *wireless mobile device* (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant* (PDA), akses internet, *e-mail*, dan *global positioning system* (GPS). *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, *MP3 Player*. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai komputer kecil yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.

2.9 Penelitian Terdahulu

1. Skripsi berjudul **“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin”** di tulis oleh Delvikarani mahasiswi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang tahun 2019. Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan

tentang bagaimana pola komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua dengan anak remaja dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends*. Pada penelitian ini terdapat dua rumusan masalah yaitu, bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak remaja dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar? dan apa faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak remaja dalam mengatasi pecandu *game online mobile legends* di Komplek Kenten Azhar? Adapun jenis penelitian ini bersifat lapangan dan memberikan gambaran realitas sesungguhnya yang terdapat di lapangan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan orang tua dari anak remaja yang menjadi pecandu *game online mobile legends*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak remaja pecandu *game online mobile legends* ditunjukkan dengan beragam pola dan tipe interaksi orang tua dengan anak dalam menghadapi dampak kecanduan *game online mobile legends* diantaranya pola komunikasi otoriter, pola komunikasi membebaskan dan pola komunikasi demokratis. Adapun faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu dan kultur budaya untuk melakukan komunikasi interpersonal. Sedangkan faktor pendukungnya adalah konsep diri dan hubungan interpersonal untuk melakukan komunikasi interpersonal. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian di atas berfokus pada orang tua terhadap anak remaja sedangkan dalam penelitian peneliti berfokus pada orang tua terhadap anak.

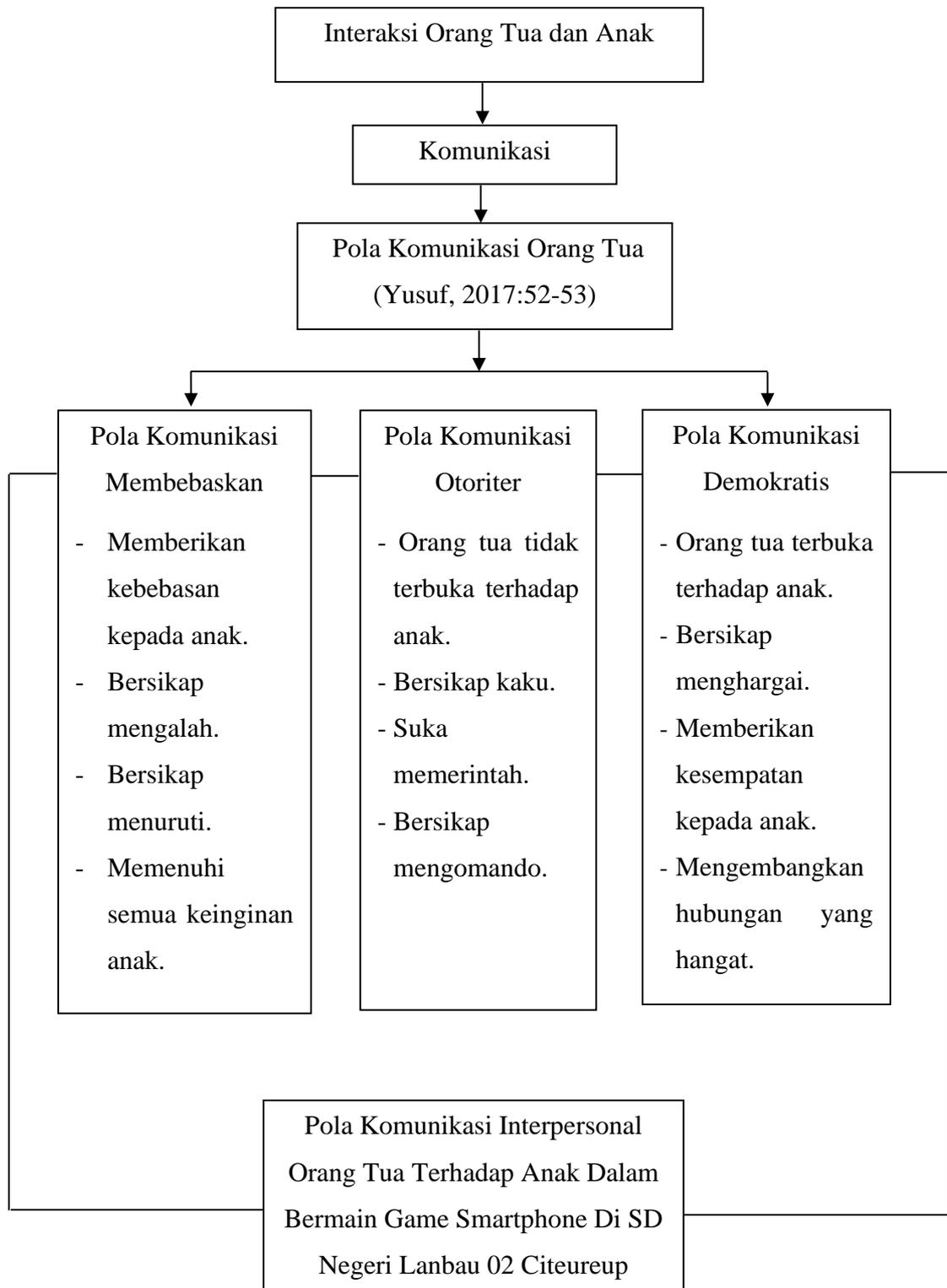
2. Jurnal berjudul **“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2”** di tulis oleh Muhammad Rizal Gani Prastya mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pola komunikasi interpersonal orang tua dan anak tentang dampak negatif bermain *game* Dota 2 yang berada di Kelurahan Melak Ilir, Kalimantan Timur. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan mengambil fokus objek penelitian yaitu para

orang tua dan anak yang bermain *game* Dota 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, wawancara semistruktur dan analisis dokumen. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing*. Pada penelitian ini didapat dua jenis pola komunikasi orang tua dan anak tentang dampak negatif bermain *game* Dota 2 yaitu membebaskan dan otoriter. Berdasarkan dari kedua jenis pola komunikasi ini terdapat hasil bahwa anak menjadi kurang mau mendengarkan perkataan orang tuanya dan menyebabkan setiap perkataan dari orang tuanya hanya didengar saja namun tidak dituruti dan juga anak bisa dapat dengan mudah melakukan suatu hal diluar batas normal karena kurangnya kontrol dari orang tua, kurangnya komunikasi interpersonal yang terjadi di dalam keluarga juga menjadi salah satu penyebab hal tersebut akibatnya anak merasa dirinya kurang mendapat perhatian dan karena itu anak lebih memilih untuk sering bermain *game* di warung internet untuk menghilangkan rasa jenuh jika berada di rumah. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni terletak pada *game* yang mana dalam penelitian di atas yaitu *game* Dota 2 sedangkan dalam penelitian peneliti yaitu *game* *Minecraft*.

3. Skripsi berjudul **“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Dalam Mengurangi Penggunaan Gadget (Studi Pada SD Islam Terpadu Harapan Mulia Palembang)”** di tulis oleh Atika Larasati Aulia mahasiswi Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya tahun 2019. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua dalam mengurangi penggunaan *gadget*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan jenis data kualitatif. Metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian terdapat tiga jenis pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak, yaitu otoriter, membebaskan, dan demokratis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa empat orang tua terhadap anaknya menerapkan pola komunikasi otoriter, satu orang tua menerapkan pola komunikasi membebaskan, dan satu orang tua lainnya menerapkan pola komunikasi demokratis. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kebanyakan para orang tua mendidik

anaknya dengan menerapkan pola komunikasi otoriter. Pola ini merupakan pola komunikasi orang tua yang menempatkan diri sebagai orang yang paling mengerti kebutuhan anaknya sehingga dirinya merasa pantas untuk memaksakan peraturan tertentu pada anak untuk dijalankan. Orang tua merasa bahwa perkembangan anak menjadi lebih positif konsep dirinya dalam bidang akademik, jika orang tua menjalankan pola komunikasi otoriter. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian di atas meneliti pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam mengurangi penggunaan *gadget*, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam bermain *game* di *smartphone*.

2.10 Alur Berpikir



Gambar 2.1
Alur Berpikir

2.11 Definisi Konsep

1. Interaksi orang tua dan anak, menurut Djamarah (2014:3) adalah hubungan yang berlangsung antara orang tua dan anak di mana di dalamnya terdapat interaksi yang saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya. Interaksi dalam keluarga tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi karena ada tujuan atau kebutuhan bersama antara orang tua dan anak. Keinginan untuk berhubungan dan berinteraksi tidak terlepas dari kegiatan komunikasi antara orang tua dan anak.
2. Menurut Djamarah (2014:4) komunikasi adalah suatu kegiatan yang pasti terjadi dalam kehidupan keluarga. Tanpa komunikasi, sepihah kehidupan keluarga dari kegiatan berbicara, berdialog, bertukar pikiran, dan sebagainya. Oleh karena itu, komunikasi antara orang tua dan anak merupakan sesuatu yang esensial dalam kehidupan keluarga yang perlu dibangun secara harmonis dalam rangka membangun hubungan yang baik dalam keluarga.
3. Pola komunikasi orang tua, menurut Yusuf (2017:52-53) terdapat tiga tipe yaitu :

- a. Pola Komunikasi Membebaskan

Pola komunikasi membebaskan ditandai dengan adanya kebebasan kepada anak untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan keinginan anak. Dalam hal ini orang tua cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan maupun keinginannya. Orang tua tidak memberikan rambu-rambu apapun kepada anak. Sikap penerimaannya tinggi, namun kontrolnya rendah. Pola ini juga dikenal dengan pola komunikasi serba membebaskan artinya bahwa orang tua bersikap mengalah, menuruti, dan memenuhi semua keinginan anak secara berlebihan. Dalam hal ini anak yang orang tuanya membebaskan cenderung berperilaku bebas (tidak kontrol), suka mendominasi, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri.

- b. Pola Komunikasi Otoriter

Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang memberikan proteksi lebih kepada anaknya karena orang tua tipe ini merasa khawatir bila anaknya tidak menuruti apa yang diperintahkan anak akan menjadi

sulit untuk di kontrol. Orang tua tipe otoriter memiliki peraturan-peraturan yang kaku dan beranggapan bahwa apa yang mereka katakan paling benar dan baik sebab apapun peraturan yang ditetapkan orang tua semata-mata demi kebaikan anak. Orang tua dalam menentukan peraturan tidak memberikan informasi maupun alasan mengapa perintah dibuat untuk anak. Orang tua tidak terbuka terhadap pendapat anak dan sulit menerima saran. Pada pola ini sikap penerimaan rendah tetapi kontrolnya tinggi, suka memerintah, bersikap mengomando dan mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi. Dalam hal ini anak yang orang tuanya otoriter cenderung berperilaku mudah tersinggung, tidak merasa bahagia, rentan mengalami stres dan sulit menentukan keputusan.

c. Pola Komunikasi Demokratis

Pada pola komunikasi demokratis antara orang tua dan anak mempunyai sikap dan komunikasi yang terbuka satu sama lain. Orang tua mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan. Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk kepada anaknya. Orang tua melihat anak sebagai sesuatu yang untuk didengar, dihargai, dan diberi kesempatan. Orang tua berusaha mengembangkan hubungan yang hangat dengan anak. Dalam membuat semacam aturan berdasarkan apa yang telah disepakati bersama karena orang tua mencoba untuk menghargai anak secara langsung. Anak yang orang tuanya demokratis cenderung mampu mengendalikan diri, memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat dan bahagia secara psikologis.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017:6).

Penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, *videotape*, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya. Pada penulisan laporan demikian, peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut dan sejauh mungkin dalam bentuk aslinya. Hal itu hendaknya dilakukan seperti orang merajut sehingga setiap bagian ditelaah satu demi satu. Pertanyaan dengan kata tanya “*mengapa, alasan apa, dan bagaimana terjadinya*” akan senantiasa dimanfaatkan oleh peneliti. Dengan demikian, peneliti tidak akan memandang bahwa sesuatu itu sudah memang demikian keadaannya (Moleong, 2017:11).

Menurut Jaya (2020:110) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan secara menyeluruh terhadap suatu objek. Peneliti menjadi instrumen utama dalam suatu penelitian kualitatif. Kemudian, hasil penelitian dijelaskan dalam bentuk kata-kata yang diperoleh melalui data valid. Sebab, penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi dan datanya tidak dapat diselesaikan dengan perhitungan statistik.

Sedangkan menurut Creswell *dalam* Sugiyono (2020:4) penelitian kualitatif berarti proses eksplorasi dan memahami makna perilaku individu dan kelompok, menggambarkan masalah sosial atau masalah kemanusiaan. Proses penelitian mencakup membuat pertanyaan penelitian dan prosedur yang masih bersifat sementara, mengumpulkan data pada setting partisipan, analisis data secara induktif, membangun data yang parsial ke dalam tema, dan selanjutnya memberikan interpretasi terhadap makna suatu data.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu di SD Negeri Lanbau 02 yang berlokasi di Jl. Kp. Lanbau RT 01 RW 10, Kelurahan Karang Asem Barat, Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor.

3.3 Subjek Penelitian dan Data Informan

Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi, ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Ia berkewajiban secara sukarela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat informal (Moleong, 2017:132).

Menurut Bungin (2016:78) informan penelitian dalam kualitatif adalah subjek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti merupakan instrumen kunci yang sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Untuk itu penulis melakukan pendekatan langsung kepada subjek peneliti guna mendapatkan data yang akurat. Adapun yang menjadi informan kunci dan informan dalam penelitian ini di antaranya :

Tabel 3.1 Informan Kunci

No	Informan Kunci	Keterangan	Alasan
1.	Ibu Endang berusia 46 tahun, bekerja sebagai ibu rumah tangga, memiliki suami yang bekerja sebagai supir perusahaan.	Orang Tua Mawa.	Peneliti memilih beliau karena beliau memiliki anak yang menyukai bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> , sering melihat aktivitas sehari-hari anaknya, memiliki hubungan yang dekat dengan anaknya, dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
2.	Ibu Nurbaeti berusia 27 tahun, bekerja sebagai ibu rumah tangga, memiliki	Orang Tua Abizar.	Peneliti memilih beliau karena beliau memiliki anak yang menyukai bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> , mengetahui aktivitas

	suami yang bekerja sebagai karyawan swasta.		sehari-hari anaknya di dalam maupun di luar rumah, dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
3.	Ibu Ani berusia 38 tahun, bekerja sebagai ibu rumah tangga dan juga pedagang, memiliki suami yang bekerja sebagai karyawan swasta.	Orang Tua Akyla.	Peneliti memilih beliau karena beliau memiliki anak yang menyukai bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> , mengetahui kebiasaan sehari-hari anaknya di dalam maupun di luar rumah, yang lebih sering berkomunikasi dengan anaknya, dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
4.	Ibu Nur berusia 44 tahun, bekerja sebagai ibu rumah tangga, memiliki suami yang bekerja sebagai wiraswasta.	Orang Tua Fajria.	Peneliti memilih beliau karena beliau memiliki anak yang menyukai bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> , mengetahui kebiasaan sehari-hari anaknya di dalam maupun di luar rumah, dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
5.	Pak Ade berusia 35 tahun, bekerja sebagai pedagang, memiliki istri yang bekerja sebagai pedagang.	Orang Tua Altaf.	Peneliti memilih beliau karena beliau memiliki anak yang menyukai bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> , mengetahui aktivitas sehari-hari anaknya di dalam maupun di luar rumah, dan dapat memberikan informasi untuk

			melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
6.	Pak Fikri Dzulfikar, S.E., M.Pd berusia 40 tahun, berprofesi sebagai guru di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup.	Wali Kelas III A.	Peneliti memilih beliau karena beliau sebagai wali kelas yang berinteraksi secara langsung dengan siswa di kelas, berperan sebagai penghubung komunikasi antara siswa dan orang tua dalam perkembangan siswanya, dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.

Tabel 3.2 Informan

No	Informan	Keterangan	Alasan
1.	Mawa berusia 8 tahun, saat ini duduk di bangku kelas III A.	Anak dari Ibu Endang.	Sudah dapat bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> sejak duduk di kelas dua sekolah dasar (SD) pada umur tujuh tahun, sering bermain <i>game</i> , lebih sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game</i> , dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
2.	Abizar berusia 8 tahun, saat ini duduk di bangku kelas III A.	Anak dari Ibu Nurbaeti.	Sudah dapat bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> sejak umur lima tahun, sering bermain <i>game</i> , lebih sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game</i> , dan dapat memberikan

			informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
3.	Akyla berusia 9 tahun, saat ini duduk di bangku kelas III A.	Anak dari Ibu Ani.	Sudah dapat bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> sejak duduk di kelas satu sekolah dasar (SD), sering bermain <i>game</i> , lebih sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game</i> , dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
4.	Fajria berusia 8 tahun, saat ini duduk di bangku kelas III A.	Anak dari Ibu Nur.	Sudah dapat bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> sejak duduk di kelas dua sekolah dasar (SD), lebih sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game</i> , dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.
5.	Altaf berusia 9 tahun, saat ini duduk di bangku kelas III A.	Anak dari Pa Ade.	Sudah dapat bermain <i>game</i> di <i>smartphone</i> sejak duduk di kelas dua sekolah dasar (SD), lebih sering menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game</i> , dan dapat memberikan informasi untuk melengkapi data yang sesuai dengan penelitian.

3.4 Jenis dan Sumber Data

Menurut Lofland *dalam* Moleong (2017:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi

ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, dan foto. Data yang digunakan sebagai sumber penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti kepada sumbernya tanpa perantara. Peneliti mencari dan menemukan data kepada informan baik wawancara maupun pengamatan langsung di lapangan. Kata-kata dan tindakan dari orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama (Moleong, 2017:157). Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh melalui wawancara merupakan jawaban yang didapatkan dari informan atas pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan dalam pertemuan tatap muka, data observasi seperti catatan-catatan yang ditulis ketika mengamati, sedangkan data dokumentasi seperti foto atau gambar yang penulis ambil ketika penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan seperti melalui sumber-sumber ilmiah, studi buku, literatur, laporan, dokumen serta situs internet yang berhubungan dengan topik penelitian (Moleong, 2017:159). Adapun yang menjadi data sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku, jurnal, skripsi, dokumen, dan sumber internet yang dapat mendukung dan relevan untuk digunakan dalam penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2020:104). Teknik yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara

pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya (Yusuf, 2014:372).

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada riset kualitatif. Observasi adalah interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi di antara subjek yang diriset. Sehingga keunggulan metode ini adalah data yang dikumpulkan dalam dua bentuk yaitu interaksi dan percakapan (*conversation*). Artinya selain perilaku nonverbal juga mencakup perilaku verbal dari orang-orang yang diamati. Ini mencakup antara lain apa saja yang dilakukan, perbincangan apa saja yang dilakukan termasuk bahasa-bahasa gaul serta benda-benda apa yang mereka buat atau gunakan dalam interaksi sehari-hari (Kriyantono, 2014:110).

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2020:124).

3.6 Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen, gambar, foto, dan sebagainya. Setelah dibaca, dipelajari, dan ditelaah, langkah berikutnya ialah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan melakukan abstraksi. Abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada

di dalamnya. Langkah selanjutnya adalah menyusunnya dalam satuan kemudian dikategorisasikan (Moleong, 2017:247).

Menurut Sugiyono (2020:131) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode seperti yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman *dalam* Sugiyono (2020:134-142) adalah sebagai berikut :

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin banyak data yang diperoleh di lapangan, maka jumlah data akan semakin kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

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, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka

kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

3.7 Teknik Validasi dan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (realibilitas) menurut versi ‘positivisme’ dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri (Moleong, 2017:321). Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ketekunan atau keajegan pengamatan dan triangulasi adalah sebagai berikut :

1. Ketekunan/Keajegan Pengamatan

Keajegan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Mencari suatu usaha membatasi berbagai pengaruh. Mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat diperhitungkan. Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Dengan kata lain, ketekunan pengamatan menyediakan kedalaman (Moleong, 2017:329). Peneliti mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian peneliti menelaah secara rinci sampai pada suatu titik sehingga pada pemeriksaan tahap awal tampak salah satu atau seluruh faktor yang ditelaah sudah dipahami dengan cara yang biasa. Peneliti mampu menguraikan secara rinci bagaimana proses penemuan secara tentatif dan penelaahan secara rinci tersebut dapat dilakukan (Moleong, 2017:330).

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya (Moleong, 2017:330).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik triangulasi sumber. Menurut Patton *dalam* Moleong (2017:331) triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal itu dapat dicapai dengan jalan sebagai berikut : (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, (2) membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi, (3) membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu, (4) membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintahan, (5) membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. Triangulasi sumber yang peneliti lakukan adalah dengan cara mewawancarai seorang dosen yang berkompeten dalam bidang psikologi yaitu Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil SD Negeri Lanbau 02

SD Negeri Lanbau 02 merupakan salah satu sekolah yang terletak di Kabupaten Bogor berdiri sejak tahun 1973 yang beralamatkan di Jl. Kp. Lanbau RT 01 RW 10, Kelurahan Karang Asem Barat, Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor dengan nilai akreditasi sekolah yaitu A. Sekolah ini merupakan sekolah dengan status negeri di bawah naungan Dinas Pendidikan. Sekolah ini dikepalai oleh Hj. Wiyukti, M.Pd dengan jumlah siswa secara keseluruhan yaitu 443 siswa.

1. Keadaan Guru dan Karyawan

No.	Nama Pegawai	Jabatan	Status	Pendidikan
1.	Hj. Wiyukti, M.Pd	Kepala Sekolah	PNS	S2 PPKN
2.	Wasdiyem, S.Pd	Guru Kelas I A	PNS	S1 PGSD
3.	Lis Sugiharti, S.Pd	Guru Kelas III B	PNS	S1 PKN
4.	Deda Nurlela, S.Pd	Guru Kelas VI B	PNS	S1 PGSD
5.	Sofiyatun Dwi Utami, S.Pd	Guru Kelas II A	PNS	S1 PGSD
6.	Yuyun Yuningsih, S.Pd	Guru Kelas IV A	PNS	S1 PGSD
7.	Ida Rahmawati, S.Pd	Guru B.Ingggris	PNS	S1 B.Ingggris
8.	Trikurnia Utami, S.Pd	Guru Kelas V B	PNS	S1 PGSD
9.	Nurul Hikmah, S.Pd	Guru Kelas I B & C	Honor	S1 PGSD
10.	Ahmad Fauzi Ridwan, S.Pd	Guru PJOK	Honor	S1 PGSD
11.	Endah Kurniawati	Guru Kelas II B	Honor	SMA
12.	Yulia Cayciming, S.Pd	Guru Kelas IV B	Honor	S1 PGSD
13.	Fikri Dzulfikar, S.E, M.Pd	Guru Kelas III A	Honor	S2 IPS
14.	Sandi Sunarya, S.Pd.I	Guru PAI	Honor	S1 PAI

15.	Shenie Dara Pramesti, S.Pd	Guru Kelas VI A	Honor	S1 PGSD
16.	Ayu Kusmiati, S.Pd	Guru Kelas V A	Honor	S1 PAI
17.	Rudi Bahrudin	Penjaga Sekolah	Honor	SLTA

Tabel 4.1

Data Guru dan Karyawan SD Negeri Lanbau 02

Sumber : SD Negeri Lanbau 02

2. Keadaan Siswa

Tahun Pelajaran	Kelas I	Kelas II	Kelas III	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI	Jumlah Siswa Kelas I-VI
2021/2022	Jumlah Siswa						
	87	66	72	91	64	63	443

Tabel 4.2

Data Siswa SD Negeri Lanbau 02

Sumber : SD Negeri Lanbau 02

4.1.1 Visi dan Misi

Visi

Mewujudkan peserta didik yang berprestasi, berakhlak mulia, dan terampil yang berlandaskan iptek dan imtaq.

Misi

1. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan.
2. Melaksanakan kegiatan kurikuler dalam bidang pramuka, olahraga, dan kesenian.
3. Menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kegiatan pendidikan di sekolah.
4. Menjalin kerja sama yang harmonis antar warga sekolah dan lingkungan.
5. Meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan.

4.1.2 Tujuan Sekolah

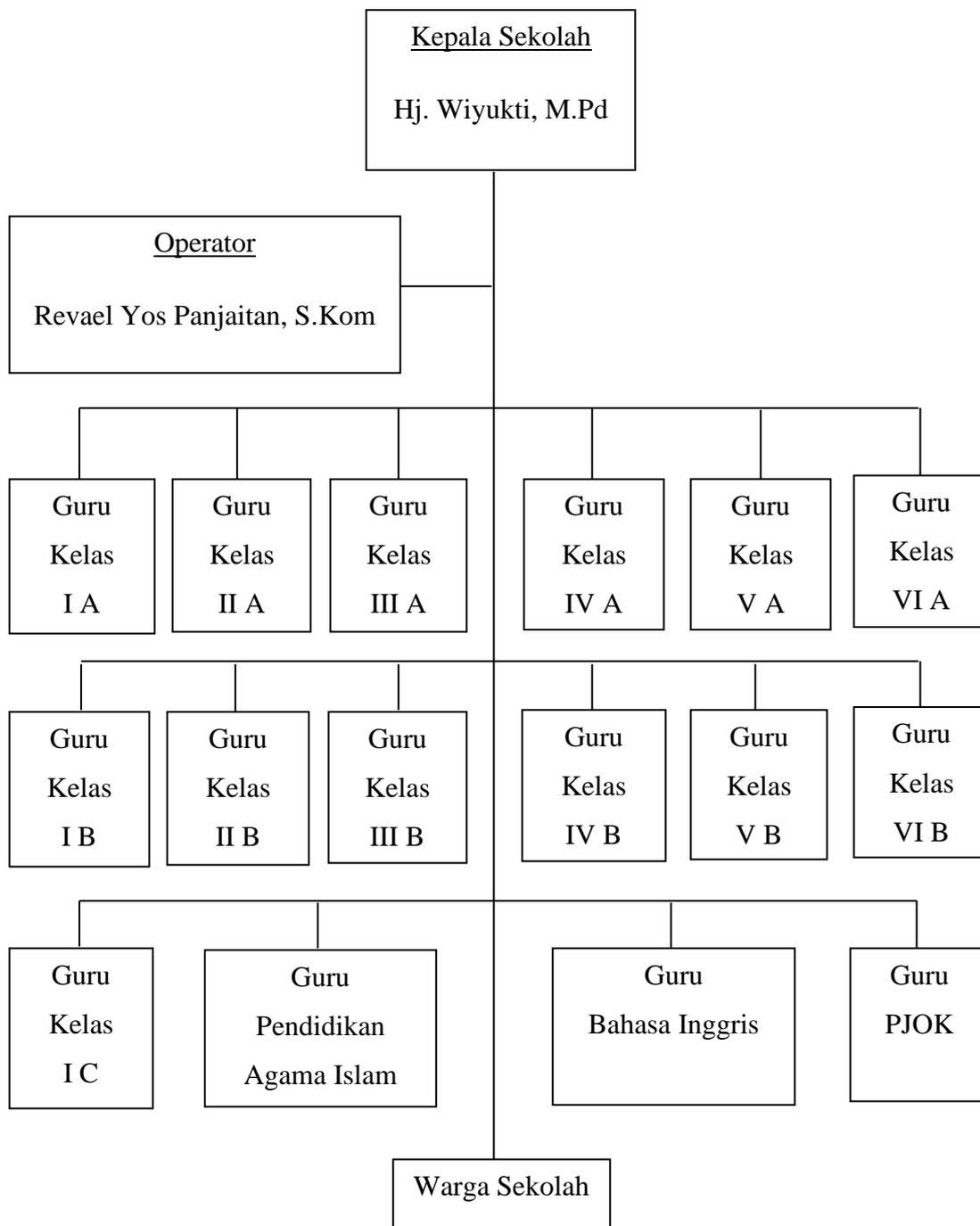
Tujuan Umum

1. Menghasilkan peserta didik yang berprestasi dalam bidang akademik.
2. Menghasilkan peserta didik yang berprestasi dalam bidang non akademik.
3. Mencetak peserta didik yang berakhlak mulia.
4. Terciptanya budaya sekolah yang harmonis dan kondusif.
5. Menjadi sekolah yang diminati dan dipercaya masyarakat.

Tujuan Khusus

1. Meningkatkan skor rata-rata nilai US/M meningkat 0,5 dari tahun lalu.
2. Meningkatkan lulusan yang melanjutkan ke SMP Negeri meningkat 5%.
3. Meraih kejuaraan juara I dari jenis lomba mata pelajaran yang diadakan di tingkat kecamatan.
4. Meraih kejuaraan juara I lomba atletik, renang, dan futsal yang diadakan di tingkat kecamatan.
5. Meningkatkan sarana dan prasarana belajar peserta didik dari tahun lalu.
6. Meningkatkan warga sekolah dalam memiliki kesadaran untuk berperilaku disiplin.
7. Terbentuknya *team work* yang solid di sekolah.
8. Mewujudkan situasi kerja yang dinamis dan proaktif.

4.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 4.1

Struktur Organisasi SD Negeri Lanbau 02

Sumber : SD Negeri Lanbau 02

4.2 Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Smartphone Di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Orang tua adalah pendidik dalam keluarga. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Oleh karena itu, bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam kehidupan keluarga (Djamarah, 2014:162).

Perkembangan teknologi yang kini semakin maju, membuat peran orang tua menjadi semakin dibutuhkan dalam membimbing, mengarahkan, dan memilih permainan yang baik untuk anak. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan yang semakin pesat di kalangan masyarakat yaitu *smartphone*. *Smartphone* kini tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi saja melainkan juga terdapat berbagai macam *game* di dalamnya yang dapat dimainkan siapapun, baik di kalangan orang dewasa maupun anak-anak. Oleh karena itu, orang tua berperan penting untuk mengawasi serta mengontrol anak dalam bermain *game* di *smartphone*. Dalam mengawasi dan mengontrol anak diperlukannya komunikasi oleh orang tua kepada anak. Menurut Yusuf (2017:52-53) terdapat tiga tipe pola komunikasi orang tua yaitu membebaskan, otoriter, dan demokratis. Pola komunikasi orang tua terhadap anak dalam bermain *game smartphone* memiliki tiga tipe yaitu :

1. Pola Komunikasi Otoriter

Ibu Nurbaeti sebagai informan kunci 2 ialah orang tua dari Abizar. Abizar anak dari informan kunci 2 sudah bisa menggunakan *smartphone* saat berusia tiga tahun. Ibu Nurbaeti sendiri tidak pernah mengajarkan secara langsung kepada anaknya, Abizar untuk menggunakan *smartphone*. Abizar dapat menggunakan *smartphone* berawal dari teman-temannya yang sudah duduk di bangku sekolah dasar (SD), kemudian oleh teman-temannya itu Abizar diajari menggunakan *smartphone*. Maka semenjak saat itu, Abizar dengan cepat dan tanggap dapat menggunakan *smartphone* dengan sendirinya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurbaeti pada 18 Juli 2022, pukul 16.20 WIB yaitu :

“Sekitar usia tiga tahun”

“Iya, dari teman-temannya yang udah kelas SD gitu ya diajarin. Dia kan anaknya pintar jadi cepat nangkap gitu orangnya”

“Iya, langsung bisa”

Menurut penuturan Ibu Nurbaeti, dalam aktivitas sehari-hari *smartphone* digunakan Abizar untuk belajar serta bermain *game*. Tetapi, Abizar lebih sering

menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Abizar dapat bermain *game* di *smartphone* berawal dari melihat teman-teman sekitar rumahnya dan kemudian oleh teman-temannya itu ia diajari bermain *game* dimana pada saat itu dirinya masih berumur lima tahun. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurbaeti pada 18 Juli 2022, pukul 16.20 WIB yaitu :

“Dia paling ya cuman pake buat belajar sama main game aja sih”

“Ya itu lebih sering dipakein buat main game”

“Kalau main game nya itu pas umur lima tahun. Dia tau permainan-permainan gitu awalnya liat dari temen-temennya, temen rumah sekitar gitu terus diajarin”

Ibu Nurbaeti menjelaskan, bahwa *game* yang dimainkan Abizar di *smartphone* yaitu *game Minecraft* dan *Fruit Ninja*. Namun, menurut penuturan Ibu Nurbaeti, anaknya tersebut cenderung lebih sering memainkan *game Minecraft* dibandingkan dengan *game Fruit Ninja*. Abizar dalam sehari menghabiskan waktu setengah jam untuk bermain *game* di *smartphone*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurbaeti pada 18 Juli 2022, pukul 16.20 WIB yaitu :

“Paling-paling dia mainnya minecraft sama fruit ninja”

“Minecraft dia mah”

“Paling dia gak lama sih, setengah jam”

Pernyataan di atas sama seperti yang diungkapkan Abizar sebagai informan 2 yang merupakan anak dari informan kunci 2 yaitu Ibu Nurbaeti saat diwawancarai pada 18 Juli 2022, pukul 17.00 WIB sebagai berikut :

“Game fruit ninja terus sama game minecraft”

“Seringnya game minecraft”

“Bentaran doang cuma setengah jam”

Berdasarkan wawancara di atas, menjelaskan bahwa *game* yang dimainkan oleh Abizar di *smartphone* antara lain yaitu *game Fruit Ninja* dan *Minecraft*. Akan tetapi, dari kedua *game* tersebut yang lebih sering dimainkannya adalah *Minecraft*. Abizar menghabiskan waktu setengah jam dalam sehari untuk bermain *game* di *smartphone*.

Ibu Nurbaeti dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi anaknya, Abizar dalam bermain *game smartphone* yaitu termasuk ke dalam pola komunikasi orang tua tipe otoriter. Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang memberikan proteksi lebih kepada anaknya karena orang tua tipe ini merasa khawatir bila anaknya tidak menuruti apa yang diperintahkan anak akan menjadi sulit untuk di kontrol. Orang tua tipe otoriter memiliki peraturan-peraturan yang kaku dan

beranggapan bahwa apa yang mereka katakan paling benar dan baik sebab apapun peraturan yang ditetapkan orang tua semata-mata demi kebaikan anak. Orang tua dalam menentukan peraturan tidak memberikan informasi maupun alasan mengapa perintah dibuat untuk anak. Orang tua tidak terbuka terhadap pendapat anak dan sulit menerima saran. Pada pola ini sikap penerimaan rendah tetapi kontrolnya tinggi, suka memerintah, bersikap mengomando dan mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi. Dalam hal ini anak yang orang tuanya otoriter cenderung berperilaku mudah tersinggung, tidak merasa bahagia, rentan mengalami stres dan sulit menentukan keputusan (Yusuf, 2017:52-53). Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurbaeti pada 18 Juli 2022, pukul 16.20 WIB yaitu :

“Iya, sering. Tapi, kalau sekarang main game gak bolehin paling dia sekarang buat belajar doang, buat ngerjain tugas gitu kalau ada tugas baru dikasih smartphone kalau misalnya dia main game paling ngeliatin dari smartphone temennya”

“Libur enggak dikasih smartphone”

Berdasarkan pemaparan Ibu Nurbaeti pada hasil wawancara di atas, menjelaskan bahwa dirinya saat ini tidak memperbolehkan Abizar untuk bermain *game* di *smartphone*. Ia memberikan *smartphone* pada anaknya kini hanya untuk belajar dan mengerjakan tugas. Begitu pula halnya di hari libur, Ibu Nurbaeti tidak memberikan *smartphone* pada anaknya untuk bermain *game*.

Ibu Nurbaeti menambahkan, bahwa dirinya memberi batasan waktu pada Abizar dalam bermain *game* di *smartphone* yaitu hanya setengah jam per hari. Jika, anaknya tersebut susah menurut maka Ibu Nurbaeti akan memarahinya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurbaeti pada 18 Juli 2022, pukul 16.20 WIB yaitu :

“Paling kalau dia main game setengah jam batasnya paling lama harus ada waktunya gitu”

“Ya dimarahin gitu harus nurut sama orang tua kalau gak nurut sama orang tua mau nurut sama siapa”

Ibu Nurbaeti juga mengatakan, bahwa disaat Abizar sedang sibuk sendiri bermain *game* di *smartphone* maka ia akan mengambil *smartphone* yang sedang digunakan anaknya tersebut. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurbaeti pada 18 Juli 2022, pukul 16.20 WIB yaitu :

“Saya ambil smartphonanya”

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Nurbaeti dapat disimpulkan bahwa orang tua dengan tipe pola komunikasi otoriter memegang kendali penuh atas anaknya dengan menerapkan aturan-aturan yang ketat untuk mengontrol apa yang dilakukan oleh anak agar tidak melakukan hal-hal yang orang tua anggap tidak baik. Selain itu, dalam membuat aturan orang tua tidak memberikan penjelasan pada anak tentang dasar ataupun alasan mengapa aturan tersebut diberlakukan dan perlu dipatuhi oleh anak.

Ibu Nur sebagai informan kunci 4 adalah orang tua dari Fajria. Fajria anak dari informan kunci 4 sudah bisa menggunakan *smartphone* sejak duduk di bangku kelas dua sekolah dasar (SD). Ibu Nur sendiri tidak pernah mengajarkan secara langsung kepada anaknya, Fajria untuk menggunakan *smartphone*. Fajria dapat menggunakan *smartphone* tanpa ada yang mengajari. Maka semenjak saat itu, Fajria dengan cepat dan tanggap dapat menggunakan *smartphone* dengan sendirinya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur pada 23 Februari 2023, pukul 15.22 WIB yaitu :

"Ya sejak kelas dua SD udah bisa. Tapi, sama saya ga di lepas cuman sebatas minjem smartphone saya aja"

"Ya gak ada yang ngajarin, tau sendiri aja gitu"

Ibu Nur mengatakan, bahwa Fajria sehari-hari menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan tugas dan bermain *game*. Tetapi, *smartphone* lebih sering digunakan Fajria untuk bermain *game*. Ibu Nur juga menjelaskan, bahwa awal mula Fajria dapat bermain *game* di *smartphone* yaitu pada saat duduk di bangku kelas dua sekolah dasar (SD) karena suka melihat temannya bermain *game*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur pada 23 Februari 2023, pukul 15.22 WIB yaitu :

"Untuk mengerjakan tugas sekolah terus ya buat bermain game, seperti itu"

"Untuk main game iya terus untuk mengerjakan tugas sekolah juga"

"Kalau untuk bermain game itu dari kelas dua SD, dia itu suka mencari sendiri, suka melihat temennya kadang. Ya namanya anak sekarang kan cepet tangkap gitu kan. Jadi, ya ga kita ajarin pun mereka pasti udah tau"

Ibu Nur menuturkan, bahwa Fajria dalam sehari menghabiskan waktu 10 menit hingga 15 menit untuk bermain *game* di *smartphone*. *Game* yang dimainkan oleh anaknya tersebut yaitu *Minecraft*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur pada 23 Februari 2023, pukul 15.22 WIB yaitu :

"Karena gak bagus ya lama-lama main game jadi main game nya paling cuma 10 menit, 15 menit harus udah selesai main game nya"

"Permainan ini minecraft"

Pernyataan di atas sama seperti yang diungkapkan Fajria sebagai informan 4 yang merupakan anak dari informan kunci 4 yaitu Ibu Nur saat di wawancarai pada 27 Februari 2023, pukul 10.48 WIB sebagai berikut :

"Main minecraft"

"Iya, sering main"

"Sebentar aja kak, cuma 15 menit"

Berdasarkan dari kutipan wawancara di atas, menjelaskan bahwa *game* yang dimainkan Fajria yaitu *Minecraft*. Ia juga mengatakan, bahwa *game Minecraft* sering dimainkannya dan dalam sehari Fajria menghabiskan waktu 15 menit untuk bermain *game*.

Ibu Nur dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi anaknya, Fajria dalam bermain *game* di *smartphone* yaitu termasuk ke dalam pola komunikasi orang tua tipe otoriter. Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang memberikan proteksi lebih kepada anaknya karena orang tua tipe ini merasa khawatir bila anaknya tidak menuruti apa yang diperintahkan anak akan menjadi sulit untuk di kontrol. Orang tua tipe otoriter memiliki peraturan-peraturan yang kaku dan beranggapan bahwa apa yang mereka katakan paling benar dan baik sebab apapun peraturan yang ditetapkan orang tua semata-mata demi kebaikan anak. Orang tua dalam menentukan peraturan tidak memberikan informasi maupun alasan mengapa perintah dibuat untuk anak. Orang tua tidak terbuka terhadap pendapat anak dan sulit menerima saran. Pada pola ini sikap penerimaan rendah tetapi kontrolnya tinggi, suka memerintah, bersikap mengomando dan mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi. Dalam hal ini anak yang orang tuanya otoriter cenderung berperilaku mudah tersinggung, tidak merasa bahagia, rentan mengalami stres dan sulit menentukan keputusan (Yusuf, 2017:52-53). Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur pada 23 Februari 2023, pukul 15.22 WIB yaitu :

"Ya, pasti memberi batasan kayak main game jangan kelamaan batasnya itu cuma 10 menit, 15 menit buat main game"

Berdasarkan pernyataan Ibu Nur pada hasil wawancara di atas, menjelaskan bahwa dirinya memberi batasan waktu kepada Fajria dalam bermain *game smartphone*

yaitu hanya 10 menit hingga 15 menit sebab ia melarang anaknya bermain *game* dalam waktu yang lama.

Ibu Nur mengatakan, bahwa dirinya pernah melarang Fajria bermain *game smartphone*. Lalu, anaknya tersebut menjadi kesal karena dilarang bermain *game* dan Ibu Nur memberitahukan secara tegas bahkan terkadang sampai mengomeli Fajria mengapa dilarang bermain *game*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur pada 23 Februari 2023, pukul 15.22 WIB yaitu :

"Pernah, disaat kalau memang waktunya dia harus belajar gak boleh tuh pake buat main game atau waktunya dia harus istirahat, tidur ya harus digunakan untuk tidur"

"Ya namanya anak kadang kesal"

"Caranya ya harus di tegasin kadang suka saya omelin, kalau waktunya main game ya main, kalau waktunya belajar ya belajar dimana kita harus tau kapan boleh bermain game, kapan kita tidak boleh bermain game"

Ibu Nur menuturkan, bahwa dirinya memberi hukuman kepada Fajria ketika melanggar peraturan tetapi tidak hukuman yang berat. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur pada 23 Februari 2023, pukul 15.22 WIB yaitu :

"Ngasih hukuman iya tapi enggak hukuman yang berat"

Ibu Nur juga menambahkan, bahwa dirinya dalam memberitahu Fajria mengenai apa yang boleh dan tidak boleh untuk dilakukan yaitu dengan menjelaskan kepada anaknya secara tegas. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur pada 23 Februari 2023, pukul 15.22 WIB yaitu :

"Dengan cara di tegasin aja"

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Nur dapat disimpulkan bahwa orang tua dengan tipe pola komunikasi otoriter memegang kendali penuh atas anaknya dengan menerapkan aturan-aturan yang ketat untuk mengontrol apa yang dilakukan oleh anak agar tidak melakukan hal-hal yang orang tua anggap tidak baik. Selain itu, dalam membuat aturan orang tua tidak memberikan penjelasan pada anak tentang dasar ataupun alasan mengapa aturan tersebut diberlakukan dan perlu dipatuhi oleh anak.

Pak Ade sebagai informan kunci 5 adalah orang tua dari Altaf. Altaf anak dari informan kunci 5 sudah bisa menggunakan *smartphone* sejak duduk di bangku kelas dua sekolah dasar (SD). Pak Ade sendiri tidak pernah mengajarkan secara langsung

kepada anaknya, Altaf untuk menggunakan *smartphone*. Altaf dapat menggunakan *smartphone* tanpa ada yang mengajari. Maka semenjak saat itu, Altaf dengan cepat dan tanggap dapat menggunakan *smartphone* dengan sendirinya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Ade pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB yaitu :

"Dia bisa menggunakan smartphone itu sejak kelas dua SD lah udah bisa pake smartphone"

"Dia kutak katik smartphone nya, langsung bisa sendiri"

Pak Ade menjelaskan, bahwa Altaf sehari-hari menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan tugas dan bermain *game*. Namun, *smartphone* lebih sering digunakan Altaf untuk bermain *game*. Pak Ade juga mengatakan, bahwa awal mula Altaf dapat bermain *game* di *smartphone* yaitu pada saat duduk di bangku kelas dua sekolah dasar (SD) tanpa ada yang mengajari karena ia mengetahui dengan sendirinya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Ade pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB yaitu :

"Dia pake smartphone itu untuk pekerjaan rumah terus untuk praktek-prakteknya sama di pake buat main game lah, cuma buat itu aja"

"Untuk ini sih main game namanya anak-anak ya"

"Bisa main game nya itu pas kelas dua SD kemarin. Jadi, belum lama ini lah main game nya terus tau game itu dia sih gak ada yang ngajarin"

Menurut penuturan Pak Ade, bahwa Altaf dalam sehari dapat menghabiskan waktu setengah jam untuk bermain *game* di *smartphone*. *Game* yang dimainkan oleh anaknya tersebut yaitu *Fifa World Cup* serta *Minecraft*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Ade pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB yaitu :

"Dia sih ya main game itu paling lama setengah jam, kalau dia ngelebin batas waktu smartphone nya saya ambil"

"Dia biasa main game yang fifa world cup sama itu satu lagi namanya minecraft"

Ungkapan tersebut didukung oleh pernyataan Altaf sebagai informan 5 yang merupakan anak dari informan kunci 5 yaitu Pak Ade saat diwawancarai pada 27 Februari 2023, pukul 10.40 WIB sebagai berikut :

"Main game bola fifa world cup, minecraft"

"Dua-duanya sering dimainin"

"Paling setengah jam main game nya"

Berdasarkan dari hasil wawancara di atas, menjelaskan bahwa *game* yang dimainkan Altaf yaitu *Fifa World Cup* dan *Minecraft*. Selain itu, ia juga mengatakan

bahwa kedua *game* tersebut sering dimainkannya dan dalam sehari Altaf menghabiskan waktu setengah jam untuk bermain *game*.

Pak Ade dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi anaknya, Altaf dalam bermain *game* di *smartphone* yaitu termasuk ke dalam pola komunikasi orang tua tipe otoriter. Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang memberikan proteksi lebih kepada anaknya karena orang tua tipe ini merasa khawatir bila anaknya tidak menuruti apa yang diperintahkan anak akan menjadi sulit untuk di kontrol. Orang tua tipe otoriter memiliki peraturan-peraturan yang kaku dan beranggapan bahwa apa yang mereka katakan paling benar dan baik sebab apapun peraturan yang ditetapkan orang tua semata-mata demi kebaikan anak. Orang tua dalam menentukan peraturan tidak memberikan informasi maupun alasan mengapa perintah dibuat untuk anak. Orang tua tidak terbuka terhadap pendapat anak dan sulit menerima saran. Pada pola ini sikap penerimaan rendah tetapi kontrolnya tinggi, suka memerintah, bersikap mengomando dan mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi. Dalam hal ini anak yang orang tuanya otoriter cenderung berperilaku mudah tersinggung, tidak merasa bahagia, rentan mengalami stres dan sulit menentukan keputusan (Yusuf, 2017:52-53). Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Ade pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB yaitu :

"Kalau memberi batasan iya, main game gak boleh lama cuman setengah jam aja"

"Iya, gak lama-lama maksudnya gitu kan gak baik juga ya buat mata"

Berdasarkan pernyataan Pak Ade pada hasil wawancara di atas, menjelaskan bahwa dirinya memberi batasan waktu kepada Altaf dalam bermain *game smartphone* yaitu hanya setengah jam per hari sebab ia tidak memperbolehkan anaknya untuk bermain *game* dalam waktu yang lama.

Pak Ade mengatakan, bahwa dirinya dalam mengatasi dampak negatif bermain *game smartphone* kepada Altaf yaitu tidak sering memberi pinjam *smartphone* untuk bermain *game*. Berikut hasil wawancara dengan Pak Ade pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB yaitu :

"Kalau saya gini, intinya saya gak sering kasih pinjem smartphone buat main game"

Pak Ade menuturkan, bahwa dirinya mengawasi Altaf saat bermain *game smartphone* agar anaknya tersebut terkontrol dan ia juga khawatir anaknya bermain *game* yang bersifat negatif. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Ade pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB yaitu :

"Iya saya yang nemenin gitu, maksudnya biar terkontrol main game nya. Jadi, saya perhatiin takutnya juga main game yang bersifat negatif"

Pak Ade menjelaskan, bahwa dirinya pernah melarang Altaf bermain *game smartphone*. Lalu, Pak Ade memberitahukan pada anaknya untuk tidak sering bermain *game*, lebih baik *smartphone* digunakan untuk hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Ade pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB yaitu :

"Iya bener, pernah"

"Kalau saya ngasih taunya, jangan sering-sering main game gak bagus juga kalau keseringan mendingan smartphone nya buat hal yang lebih bermanfaat aja kayak dipake buat belajar, ngerjain tugas-tugas"

Pak Ade menambahkan, bahwa dirinya memberi hukuman kepada Altaf ketika melanggar peraturan tetapi tidak hukuman yang berat. Lalu, Pak Ade dalam memberitahu anaknya mengenai apa yang boleh dan tidak boleh untuk dilakukan yaitu dengan menjelaskan kepada anaknya secara tegas. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Ade pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB yaitu :

"Iya, memberi hukuman cuman ya hukumannya yang biasa-biasa aja gitu"

"Cara memberitahunya itu saya menegaskan ke dia, mana yang boleh dilakukan dan mana yang gak boleh dilakukan"

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Pak Ade dapat disimpulkan bahwa orang tua dengan tipe pola komunikasi otoriter memegang kendali penuh atas anaknya dengan menerapkan aturan-aturan yang ketat untuk mengontrol apa yang dilakukan oleh anak agar tidak melakukan hal-hal yang orang tua anggap tidak baik. Selain itu, dalam membuat aturan orang tua tidak memberikan penjelasan pada anak tentang dasar ataupun alasan mengapa aturan tersebut diberlakukan dan perlu dipatuhi oleh anak.

Pendapat lain dikemukakan oleh wali kelas 3A yaitu Fikri Dzulfikar, S.E., M.Pd pada 23 Februari 2023, pukul 10.28 WIB yaitu :

“Sikap saya hanya menganjurkan kepada siswa bahwa bermain game itu ada waktunya, ada batasannya karena sejujurnya lebih banyak buruknya ketika bermain game secara berlebihan, mainkan saja secukupnya”

“Iya, membatasi karena balik lagi ke peraturan bahwa tidak boleh ada siswa yang bermain game di sekolah”

“Iya, pasti turut mengawasi jika ditemukan ada siswa yang bermain game di sekolah langsung saya ambil smartphonenya. Maka dari itu, bentuk pengawasannya ketika terdapat seperti itu langsung saya sita biasanya”

Berdasarkan dari wawancara di atas, menjelaskan bahwa Pak Fikri sebagai wali kelas 3A memberikan aturan yang tegas kepada siswanya, ketika terdapat siswa yang bermain *game smartphone* di sekolah ia akan mengambil *smartphone* tersebut lalu menyitanya dan para siswa harus mengikuti apa yang dikatakan oleh Pak Fikri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Fikri Dzulfikar, S.E., M.Pd dapat disimpulkan bahwa tanggapan yang diberikan termasuk ke dalam pola komunikasi otoriter yaitu dalam membuat aturan tidak memberikan penjelasan tentang dasar ataupun alasan mengapa aturan tersebut diberlakukan. Selain itu, aturan yang dibuat perlu dipatuhi.

2. Pola Komunikasi Demokratis

Ibu Endang sebagai informan kunci 1 merupakan orang tua dari Mawa. Mawa anak dari informan kunci 1 sudah bisa menggunakan *smartphone* sejak berumur enam tahun. Ibu Endang sendiri tidak pernah mengajarkan secara langsung pada anaknya, Mawa untuk menggunakan *smartphone*. Mawa dapat menggunakan *smartphone* karena suka melihat kakaknya menggunakan *smartphone*. Maka semenjak saat itu, tanpa harus diajari terlebih dahulu Mawa langsung dapat menggunakan *smartphone* dengan sendirinya. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Endang pada 17 Juli 2022, pukul 13.00 WIB yaitu :

“Usia enam tahun”

“Dari kakaknya, suka ngeliat kakaknya”

“Iya, main sendiri. Tau-tau udah bisa aja”

Ibu Endang menjelaskan, bahwa dalam kehidupan sehari-hari Mawa menggunakan *smartphone* untuk belajar, menonton film animasi pada media sosial *Youtube*, serta bermain *game*. Akan tetapi, *smartphone* lebih sering digunakan Mawa untuk bermain *game*. Ibu Endang mengatakan, pertama kali Mawa dapat bermain *game* di *smartphone* yaitu sejak duduk di bangku kelas dua sekolah dasar (SD) dimana pada saat itu dirinya masih berumur tujuh tahun karena suka melihat kakaknya bermain

game. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endang pada 17 Juli 2022, pukul 13.00 WIB yaitu :

“Biasanya dipake sama dia buat belajar terus kadang liat youtube nonton film-film animasi yang lucu-lucu gitu habis itu dipake juga buat main game”

“Buat main game paling seringnya”

“Sejak sekolah kelas dua umur tujuh tahun, tau dari kakaknya karena dia suka ngeliat kakaknya main game”

Ibu Endang menyatakan, bahwa anaknya dapat menghabiskan waktu dua jam terkadang hingga lebih dari dua jam dalam sehari untuk bermain *game* di *smartphone*. *Game* yang dimainkan oleh anaknya antara lain yaitu *Cooking Fever* dan *Minecraft*. Namun, diantara kedua *game* tersebut yang lebih sering dimainkan anaknya yaitu *Minecraft*. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Endang pada 17 Juli 2022, pukul 13.00 WIB yaitu :

“Bisa dua jam kadang lebih dari dua jam”

“Biasanya itu dia mainnya game cooking fever sama game minecraft”

“Yang itu minecraft yang sering dimainin dia”

Ungkapan tersebut didukung oleh pernyataan Mawa sebagai informan 1 yang merupakan anak dari informan kunci 1 yaitu Ibu Endang saat diwawancarai pada 17 Juli 2022, pukul 15.45 WIB sebagai berikut :

“Berapa ya, kayaknya dua jam kak”

“Aku main minecraft terus juga cooking fever main masak-masakan kak”

“Kalau aku minecraft tapi kalau cooking fever maininnya pas aku lagi pengen masak-masakan aja”

Dari hasil wawancara di atas, menjelaskan bahwa Mawa dapat menghabiskan waktu dua jam dalam sehari untuk bermain *game* di *smartphone*. Ia memainkan *game* yang ada pada *smartphone* seperti *Minecraft* dan *Cooking Fever*. Tetapi, *game Cooking Fever* tidak sesering *Minecraft*.

Ibu Endang dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi anaknya, Mawa dalam bermain *game* di *smartphone* yaitu termasuk ke dalam pola komunikasi orang tua tipe demokratis. Pada pola komunikasi demokratis antara orang tua dan anak mempunyai sikap dan komunikasi yang terbuka satu sama lain. Orang tua mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan. Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk kepada anaknya. Orang tua melihat anak sebagai sesuatu yang untuk didengar, dihargai, dan

diberi kesempatan. Orang tua berusaha mengembangkan hubungan yang hangat dengan anak. Dalam membuat semacam aturan berdasarkan apa yang telah disepakati bersama karena orang tua mencoba untuk menghargai anak secara langsung. Anak yang orang tuanya demokratis cenderung mampu mengendalikan diri, memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat dan bahagia secara psikologis (Yusuf, 2017:52-53). Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endang pada 17 Juli 2022, pukul 13.00 WIB yaitu :

“Enggak, saya bilang ke si Mawa kalau di hari biasa agak dikurangin lagi soalnya kan dia belajar hari biasa. Jadi, lebih dikurangin gak lama-lama ya paling satu jam begitu”

“Ya misalnya saya lagi istirahat, tidur dia ambil dimainin kadang lagi di cas main ambil gitu. Jadi, kalau smartphone lagi nganggur dikit diambil sama dia dimainin kalau lagi belajar juga kadang suka dipake main game”

“Suka dibilangin, kasih pengertian kalau lagi masih belajar jangan main game lebih baik belajar dulu, fokus sama pelajaran habis semua selesai baru lah boleh dia main”

Dari hasil wawancara di atas, Ibu Endang mengatakan bahwa dirinya membatasi waktu bermain *game* di *smartphone* pada anaknya yaitu hanya satu jam ketika hari sekolah dengan menjelaskan alasan mengapa ia memberi batasan waktu kepada Mawa. Lalu, Ibu Endang menuturkan bahwa anaknya terkadang mencuri-curi waktu untuk bermain *game* di *smartphone* seperti saat Ibu Endang sedang tidur maupun saat Mawa sedang belajar. Akan tetapi, Ibu Endang tidak membiarkan Mawa bermain *game* begitu saja melainkan dengan memberikan suatu pengertian kepada anaknya secara perlahan agar sebaiknya belajar terlebih dahulu serta fokus ketika sedang belajar dengan tidak bermain *game*, kemudian setelah semuanya selesai Ibu Endang memperbolehkan anaknya untuk bermain *game* di *smartphone*.

Ibu Endang menyatakan, bahwa dirinya memberikan pemahaman kepada Mawa agar tidak terlalu lama dalam bermain *game* di *smartphone* dengan menjelaskan tentang dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat bermain *game* dalam waktu yang lama bagi kesehatan. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Endang pada 17 Juli 2022, pukul 13.00 WIB yaitu :

“Memberi pemahaman, kalau masih kecil gak boleh lama pegang smartphone, kalau main game jangan kelamaan karna kan gak bagus buat pertumbuhan otak, gak bagus untuk kesehatan mata cuman namanya anak-anak kalau dikasih tau kadang suka susah”

“Ya dirayu, saya kasih pengertian nanti begini dampaknya kalau kelamaan pake smartphone buat anak kecil terus kelamaan main game soalnya udah ada contohnya yang kesehatan matanya terganggu kalau sekarang udah agak-agak mengerti gitu”

Ibu Endang juga menambahkan, bahwa dirinya mendampingi Mawa saat bermain game di *smartphone* dengan kerap memperhatikan anaknya agar tidak menggunakan *smartphone* dengan jarak yang dekat serta tidak melakukannya sambil tiduran. Lalu, Ibu Endang juga kerap melakukan pendekatan serta melakukan komunikasi kepada Mawa dikala anaknya tersebut sedang sibuk sendiri bermain game di *smartphone*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endang pada 17 Juli 2022, pukul 13.00 WIB yaitu :

“Suka diperhatiin cara dia pegang smartphone jangan sampe dekat, jangan sambil tiduran”

“Suka saya deketin, saya tanya lagi liat apa sih dek main apa coba liat”

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Endang dapat disimpulkan bahwa orang tua dengan tipe pola komunikasi demokratis tetap menerapkan aturan maupun batasan pada anaknya. Namun, orang tua memberikan penjelasan yang jelas dan logis dari setiap aturan maupun batasan yang diterapkan untuk membantu anak agar dapat memahami setiap tindakan yang dilakukan. Apabila anak membangkang orang tua tidak langsung memarahi, namun mendahulukan dialog terlebih dahulu dan orang tua tipe ini juga melakukan pendekatan serta menunjukkan sifat yang hangat dalam berinteraksi dengan anak.

Ibu Ani sebagai informan kunci 3 adalah orang tua dari Akyla. Akyla anak dari informan kunci 3 sudah bisa menggunakan *smartphone* saat berusia enam tahun. Ibu Ani sendiri tidak pernah mengajarkan secara langsung kepada anaknya, Akyla untuk menggunakan *smartphone*. Akyla dapat menggunakan *smartphone* berawal dari kakaknya yang mengajari. Maka semenjak saat itu, Akyla dengan cepat dan tanggap dapat menggunakan *smartphone* dengan sendirinya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB yaitu :

"Dari kelas satu SD, usia enam tahun"

"Kakaknya yang ngajarin"

"Iya, langsung bisa sendiri dia"

Ibu Ani mengatakan, bahwa Akyla sehari-hari menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan tugas dan bermain game. Namun, *smartphone* lebih sering digunakan

Akyla untuk bermain *game*. Ibu Ani juga menjelaskan, bahwa awal mula Akyla dapat bermain *game* di *smartphone* yaitu pada saat duduk di bangku kelas satu sekolah dasar (SD) karena ia mengetahui dari kakaknya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB yaitu :

"Paling dia makenya buat game kayak sakura, minecraft gitu"

"Buat main game sih, sama buat belajar juga kalau ada tugas dari sekolah, ada PR dari guru, ada info-info dari sekolah, gitu aja"

"Sejak dari kelas satu SD, dia tau dari kakaknya"

Ibu Ani menuturkan, bahwa anaknya dalam sehari dapat menghabiskan waktu dua jam untuk bermain *game* di *smartphone*. *Game* yang dimainkan anaknya yaitu *Sakura* dan *Minecraft*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB yaitu :

"Paling lama dua jam"

"Sakura sama minecraft"

Pernyataan di atas sama seperti yang diungkapkan Akyla sebagai informan 3 yang merupakan anak dari informan kunci 3 yaitu Ibu Ani saat diwawancarai pada 27 Februari 2023, pukul 10.44 WIB sebagai berikut :

"Main game sakura dan minecraft"

"Lebih seringnya itu main yang minecraft"

"Bisa dua jam'an kak"

Berdasarkan dari kutipan wawancara di atas, menjelaskan bahwa Akyla memainkan *game* yang ada pada *smartphone* seperti *Sakura* dan *Minecraft*. Namun, *game* yang lebih sering dimainkan Akyla yaitu *Minecraft*. Akyla menghabiskan waktu dua jam dalam sehari untuk bermain *game*.

Ibu Ani dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi anaknya, Akyla dalam bermain *game* di *smartphone* yaitu termasuk ke dalam pola komunikasi orang tua tipe demokratis. Pada pola komunikasi demokratis antara orang tua dan anak mempunyai sikap dan komunikasi yang terbuka satu sama lain. Orang tua mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan. Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk kepada anaknya. Orang tua melihat anak sebagai sesuatu yang untuk didengar, dihargai, dan diberi kesempatan. Orang tua berusaha mengembangkan hubungan yang hangat dengan anak. Dalam membuat semacam aturan berdasarkan apa yang telah disepakati bersama karena orang

tua mencoba untuk menghargai anak secara langsung. Anak yang orang tuanya demokratis cenderung mampu mengendalikan diri, memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat dan bahagia secara psikologis (Yusuf, 2017:52-53). Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB yaitu :

"Iya-iya, beri batasan"

"Ya kalau waktunya les terus habis pulang les nanti mengaji. Nah, setelah pulang mengaji baru main game"

"Iya pasti memberikan pemahaman, jangan buka yang aneh-aneh, main game yang bersifat positif, gitu"

Berdasarkan pernyataan Ibu Ani pada hasil wawancara di atas, menjelaskan bahwa dirinya memberi batasan kepada Akyla dalam bermain *game smartphone* yaitu jika waktunya untuk les dan mengaji tidak diperbolehkan bermain *game*. Lalu, setelah selesai mengaji Ibu Ani memperbolehkan anaknya untuk bermain *game*. Ibu Ani menuturkan, bahwa ia memberikan pemahaman terlebih dahulu pada anaknya dalam bermain *game* yaitu jangan membuka hal yang tidak baik serta bermain *game* yang bersifat positif.

Ibu Ani mengatakan, bahwa dirinya menjelaskan secara baik-baik kepada Akyla dalam mengatasi dampak negatif bermain *game smartphone*. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Ani pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB yaitu :

"Saya bilang baik-baik aja sih ke dia, mandi dulu biar bersih, biar wangi nanti kan main game nya bisa diterusin lagi"

Ibu Ani menambahkan, bahwa dirinya pernah melarang Akyla bermain *game smartphone*. Lalu, ia memberikan suatu pengertian dan menjelaskan kepada anaknya tersebut mengapa dilarang bermain *game*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB yaitu :

"Iya, pernah ngelarang kalau waktunya dia mengaji terus kalau ada PR, ada tugas apa saya larang. Saya bilang ke dia kerjain dulu tugas kamu nanti baru dikasih smartphone, bereskan dulu tugasnya"

"Saya ngasih pengertian, jelasin ke dia nanti matanya kamu rusak terus pusing mau pake kacamata matanya. Saya bilang gitu"

Ibu Ani menuturkan, bahwa dirinya tidak memberikan hukuman kepada Akyla ketika melanggar peraturan melainkan memberikan pemahaman kepada anaknya

tersebut. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Ani pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB yaitu :

"Gak kasih hukuman, lebih ke ngasih pemahaman aja"

Ibu Ani menjelaskan, bahwa dirinya dalam memberitahu Akyla mengenai apa yang boleh dan tidak boleh untuk dilakukan yaitu dengan mengatakan secara baik-baik kepada anaknya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ani pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB yaitu :

"Bilangnya baik-baik, jangan ngejahatin temen, jangan ngelakuin yang aneh-aneh"

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Ani dapat disimpulkan bahwa orang tua dengan tipe pola komunikasi demokratis tetap menerapkan aturan maupun batasan pada anaknya. Namun, orang tua memberikan penjelasan yang jelas dan logis dari setiap aturan maupun batasan yang diterapkan untuk membantu anak agar dapat memahami setiap tindakan yang dilakukan. Apabila anak membangkang orang tua tidak langsung memarahi, namun mendahulukan dialog terlebih dahulu dan orang tua tipe ini juga melakukan pendekatan serta menunjukkan sifat yang hangat dalam berinteraksi dengan anak.

4.3 Hambatan Yang Dialami Orang Tua Dalam Berkomunikasi Dengan Anak

Dalam setiap proses komunikasi tak jarang kita mengalami hambatan baik dari komunikator maupun komunikan sehingga dapat menyebabkan komunikasi menjadi tidak efektif. Proses komunikasi dikatakan efektif jika pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh komunikan sebagaimana dimaksud oleh pengirim pesan. Komunikasi efektif merupakan suatu hal yang penting bagi semua pihak, begitupun dalam hubungan komunikasi orang tua dengan anak. Namun, dalam berkomunikasi dengan anak ada kalanya orang tua mengalami hambatan. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Endang sebagai informan kunci 1 orang tua dari Mawa saat sesi wawancara pada 17 Juli 2022, pukul 13.00 WIB sebagai berikut :

"Ada, kadang susah dibilangin kalau dia lagi mood nya engga bagus ya suka gitu malah nangis, masuk ke kamar ngumpet tutup pintu"

Dari hasil wawancara di atas, Ibu Endang menjelaskan bahwa hambatan yang dialami dirinya dalam berkomunikasi dengan anaknya yaitu Mawa terkadang sulit

untuk diberitahu jika suasana hatinya sedang tidak bagus sehingga anaknya tersebut akan menangis dan memilih untuk masuk ke kamarnya.

Pernyataan lain juga dikemukakan oleh Ibu Nurbaeti sebagai informan kunci 2 orang tua dari Abizar saat sesi wawancara pada 18 Juli 2022, pukul 16.20 WIB sebagai berikut :

“Iya, hambatannya itu saya sama dia tuh jarang punya waktu buat ngobrol. Dia itu kan sibuk main sama temen-temennya, terus saya nya juga kan sibuk ngurusin pekerjaan rumah, ngurusin ade-adenya. Jadi, bisa ngobrol sama dia tuh ya paling pas lagi malem”

Dari hasil wawancara di atas, Ibu Nurbaeti mengatakan bahwa hambatan yang dialami dirinya dalam berkomunikasi dengan Abizar yaitu jarang memiliki waktu untuk mengobrol bersama dengan Abizar sebab anaknya tersebut sibuk bermain bersama teman-temannya, sedangkan Ibu Nurbaeti sibuk dengan pekerjaan rumah serta harus mengurus adik-adik Abizar lainnya sehingga membuat keduanya tidak memiliki cukup waktu untuk bisa mengobrol satu sama lain.

Pernyataan lain juga diungkapkan oleh Ibu Ani sebagai informan kunci 3 orang tua dari Akyla saat sesi wawancara pada 23 Februari 2023, pukul 11.20 WIB sebagai berikut :

"Hambatan sih ada, kalau saya menjelaskan sesuatu dia nya kadang kurang mengerti maksudnya saya soalnya kan masih anak-anak jadi harus diberikan pemahaman secara pelan-pelan"

Dari hasil wawancara di atas, Ibu Ani menyatakan bahwa hambatan yang dialami dirinya dalam berkomunikasi dengan anaknya yaitu Akyla terkadang kurang memahami apa yang disampaikan Ibu Ani kepadanya.

Pernyataan lain juga dikemukakan oleh Ibu Nur sebagai informan kunci 4 orang tua dari Fajria saat sesi wawancara pada 23 Februari 2023, pukul 15.22 WIB sebagai berikut :

"Ya, hambatan berkomunikasi dengan dia ada kalau dikasih tau suka ngambek"

Dari hasil wawancara di atas, Ibu Nur mengatakan bahwa hambatan yang dialami dirinya dalam berkomunikasi dengan Fajria yaitu jika diberitahu oleh Ibu Nur maka anaknya tersebut akan menjadi menangis.

Pernyataan lain juga diungkapkan oleh Pak Ade sebagai informan kunci 5 orang tua dari Altaf saat sesi wawancara pada 23 Februari 2023, pukul 11.45 WIB sebagai berikut :

"Oh iya, ada teh. Paling hambatannya kalau saya lagi kerja terus dia nya sekolah atau lagi main sama temennya kan gak sempet komunikasi tuh jadi komunikasi pas ada waktu luang aja, gitu"

Dari hasil wawancara di atas, Pak Ade menjelaskan bahwa hambatan yang dialami dirinya dalam berkomunikasi dengan Altaf yaitu tidak memiliki waktu luang untuk berkomunikasi karena anaknya tersebut sibuk sekolah dan bermain bersama temannya, sedangkan Pak Ade sibuk bekerja sehingga membuat keduanya tidak memiliki cukup waktu untuk bisa berkomunikasi satu sama lain.

Pernyataan lain juga dikemukakan oleh wali kelas 3A yaitu Pak Fikri Dzulfikar, S.E., M.Pd sebagai informan kunci 6 saat sesi wawancara pada 23 Februari 2023, pukul 10.28 WIB sebagai berikut :

"Kalau bentuk hambatan sih selama ini saya berkomunikasi dengan siswa ya pasti banyak lah karena biasa dalam proses belajar mengajar yang menyampaikan informasi kan hanya satu. Jadi, pasti keterbatasan suara saya yang pertama terus pasti tidak semua anak bisa mencerna apa informasi yang saya sampaikan. Tapi, saya berusaha menyampaikan informasi yang saya tau pada anak-anak atau mengenai pelajaran yang saya berikan pada anak-anak secara berulang. Saya berharap dengan cara mengulang tersebut komunikasi yang saya sampaikan kepada anak-anak itu bisa tersampaikan dan anak-anak bisa mengerti"

Dari hasil wawancara di atas, Pak Fikri mengatakan bahwa hambatan yang dialami dirinya dalam berkomunikasi dengan para anak muridnya yaitu keterbatasan suara dalam proses belajar mengajar karena yang menyampaikan informasi hanya satu orang saja. Selain itu, tidak semua anak dapat memahami apa yang disampaikan oleh Pak Fikri.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan seluruh informan kunci dapat disimpulkan bahwa hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak yaitu anak sulit diberitahu serta tidak mau mendengarkan perkataan orang tua. Selain hambatan tersebut, ketika orang tua menyampaikan suatu hal terkadang anak tidak memahami apa yang orang tua sampaikan. Ditambah lagi adanya keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua dan anak dikarenakan keduanya sama-sama memiliki kesibukan yang mengakibatkan komunikasi menjadi kurang intens terjalin antara orang tua dan anak.

4.4 Triangulasi

Triangulasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber yang peneliti lakukan yaitu dengan mewawancarai seorang dosen Universitas Kristen Indonesia yang saat ini mengajar pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sejak tahun 2017 yaitu Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. Mata kuliah yang beliau ampu adalah Pengantar Psikologi, Psikologi Pendidikan, Psikologi Konseling, dan Dinamika Kelompok. Pendidikan terakhir Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. yaitu S1 Psikologi Universitas Sanata Dharma lulus pada tahun 2008 dan S2 Psikologi Pendidikan Universitas Gadjah Mada lulus pada tahun 2015.

Selain sebagai dosen, beliau turut serta dalam kegiatan Pusat Studi Wanita diantaranya yaitu penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan seminar. Pengalaman kerja sebelum menjadi dosen, beliau pernah bekerja di konsultan Psikologi dalam bidang Industri dan Organisasi, guru Bimbingan dan Konseling di SMP Vincentius Jakarta serta guru di SMK Mikael. Pengalaman organisasi yang beliau ikuti adalah komunitas Sant'Egidio Yogyakarta sejak tahun 2004. Wawancara dengan triangulasi dilakukan secara *online* yaitu melalui media *WhatsApp*. Triangulasi dilakukan untuk membandingkan hasil yang telah didapat oleh peneliti dengan pendapat dari ahli. Beberapa pertanyaan diajukan untuk membandingkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan pendapat dari ahli.

Menurut Eustalia, mengenai anak yang bermain *game* di *smartphone* yaitu harus memiliki batasan waktu. Oleh karena itu, sebagai orang tua harus bisa mengontrol kapan anak boleh bermain *game* dan kapan anak harus berhenti. Hal ini dijelaskan pada hasil wawancara yang dilakukan dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Anak yang bermain game di smartphone kalau saya itu tipe orang yang tidak melarang gitu ya tapi juga tidak membebaskan begitu saja. Jadi, harus ada batasnya sebagai orang tua harus bisa mengontrol anak kapan dia boleh bermain game dan kapan dia harus berhenti begitu”

Eustalia juga mengungkapkan, mengapa anak bisa suka bermain *game* di *smartphone*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Ya karena game itu menarik ya untuk anak-anak apalagi di masa era sekarang semuanya serba digital jadi semua serba menggunakan smartphome dan smartphome itu kan sesuatu yang menarik untuk anak-anak jadi makanya mereka senang bermain game di smartphome nya mereka”

Dari kutipan wawancara di atas, Eustalia menjelaskan bahwa *game* merupakan suatu hal yang menarik bagi anak-anak. Terlebih lagi di era saat ini yang serba digital dimana semua serba menggunakan *smartphome* yang mana *smartphome* juga merupakan suatu hal yang menarik untuk anak-anak. Oleh karena itu, dapat membuat anak-anak tertarik sehingga senang bermain *game* di *smartphome*.

Eustalia mengatakan, bahwa bermain *game* di *smartphome* dapat membatasi kegiatan lain pada anak. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Dapat membatasi iya, kalau anak-anak bermain game nya tidak terkontrol dalam arti gak tau waktu gitu ya. Nah, sebenarnya disini kembali lagi kepada peran orang tuanya bisa enggak mengontrol anak-anaknya bermain game karena kadang-kadang orang tua tidak bisa mengontrol anak-anaknya untuk bermain game jadi dibebasin aja gitu kan yang bikin jadi negatif karena anak-anaknya tidak bisa diatur jadinya, gak mau diatur terus membangkang”

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, Eustalia mengatakan bahwa jika anak bermain *game* di *smartphome* tidak terkontrol maka itu dapat membatasi kegiatan lain pada anak. Oleh karena itu, peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mengontrol anak dalam bermain *game* di *smartphome* sebab jika dibebaskan begitu saja dapat membuat anak menjadi tidak bisa diatur dan membangkang.

Eustalia menambahkan, bahwa orang tua harus mendampingi anak dalam bermain *game* di *smartphome*. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Iya betul, orang tua harus mendampingi. Itu yang saya lakukan kepada anak saya. Anak saya itu kan cowo yang satu dia kalau main game pasti didampingi oleh papahnya. Jadi, kadang-kadang mereka main bareng. Jadi, papahnya itu tau game apa yang dia mainkan. Bahkan, kalau misalnya anak mau download game apapun harus seizin orang tua jadi kita tau game apa yang dimainkan oleh anak dan untuk bisa lebih paham anak-anak orang tua malah terlibat dengan game nya mereka supaya mereka terarah sehingga ada batas waktu kapan anak boleh main game dan kapan anak harus berhenti. Jadi, harus di kontrol betul-betul dari orang tua gitu sih Winda”

Dari kutipan wawancara di atas, Eustalia menjelaskan bahwa orang tua harus mendampingi anak dalam bermain *game* di *smartphome* karena dengan orang tua

dampingi, anak akan menjadi terarah sehingga terdapat batasan waktu kapan anak harus berhenti untuk bermain *game* dan orang tua juga menjadi tahu *game* apa yang dimainkan oleh anak.

Eustalia mengungkapkan, bahwa orang tua harus mengetahui *game* apa saja yang dimainkan oleh anak. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Iya betul harus. Saya pikir penting dan wajib ya karena kadang-kadang game itu kan membawa pengaruh seperti misalnya game tembak-tembakan terus kayak kekerasan gitu ya pukul-pukulan. Kekerasan seperti itu kan bisa berdampak. Terus, ketika misalnya di game ada yang memukul orang tua harus memberikan penjelasan kepada anak-anak maksudnya apa, tujuannya apa jangan hanya dibiarkan nanti kalau dibiarkan anak akan punya perilaku kekerasan, agresif atau misalnya jadi suka berkata-kata kasar kayak gitu”

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, Eustalia mengungkapkan bahwa penting dan wajib bagi orang tua untuk mengetahui *game* apa saja yang dimainkan oleh anak sebab terkadang di dalamnya terdapat unsur kekerasan seperti adegan menembak dan memukul yang dapat membuat anak akan memiliki perilaku kekerasan ataupun agresif.

Eustalia juga menjelaskan, mengenai perkembangan anak yang bermain *game* di *smartphone* secara psikologis. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Perkembangan psikologis anak yang bermain game di smartphone kalau tarafnya masih normal saya pikir itu membuat anak menjadi secara kognitif mereka lebih berkembang dalam hal kreativitasnya ya. Tapi, kalau sudah berlebihan atau bisa dibilang kecanduan itu yang menjadi masalah berarti itu anak-anak sudah adiksi dan itu yang berbahaya sebenarnya. Jadi, menurut saya sih yang penting ada batasannya karena secara psikologis ketika anak terlalu sering dengan game itu berarti anak punya perhatian lebih terhadap itu dan berkurang perhatiannya terhadap yang lain. Jadi, anak cenderung gak peduli dengan hal yang lainnya”

Dari kutipan wawancara di atas, Eustalia menjelaskan bahwa secara psikologis perkembangan anak yang bermain *game* di *smartphone* jika masih dalam taraf normal dapat membuat anak secara kognitif menjadi lebih berkembang dalam hal kreativitas, sedangkan apabila terlalu sering anak akan memiliki perhatian yang lebih terhadap hal tersebut sehingga membuat anak menjadi cenderung tidak peduli dengan hal lainnya.

Eustalia mengungkapkan, mengenai faktor yang mempengaruhi anak bermain *game* di *smartphone*. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Banyak, karena ya memang pertama tersedianya smartphone itu karena mau tidak mau kayak misalnya orang tua pasti kan punya smartphone ya jadi memang fasilitas dari keluarga yang membuat mereka punya akses untuk bermain game. Itu yang pertama, terus yang kedua lingkungan. Lingkungan sekitar seperti teman-temannya pada main game otomatis mereka menuntut untuk juga punya smartphone yang bisa digunakan untuk main game kayak gitu. Terus, perasaan keingintahuannya anak tentang game itu juga yang membuat dia termotivasi banget untuk bisa main game gitu. Jadi, faktornya macam-macam bisa dari dalam dirinya, dari lingkungan keluarganya dan lingkungan sebayanya, kemudian fasilitas yang diberikan keluarga itu juga bisa mempengaruhi anak-anak bermain game apakah smartphone diberikan kepada anak atau tidak, kemudian atau bahkan anak-anak mungkin punya smartphone sendiri gitu kan banyak juga gitu”

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, Eustalia mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi anak bermain *game* di *smartphone* yaitu dapat berasal dari lingkungan keluarga sebab ketersediaan fasilitas seperti *smartphone* yang orang tua miliki dapat memudahkan anak untuk memiliki akses bermain *game* di *smartphone*. Selain itu, lingkungan sekitar juga dapat mempengaruhi seperti dimana teman-temannya sudah dapat bermain *game* di *smartphone* maka ia akan menuntut pula untuk memiliki *smartphone* yang bisa digunakan untuk bermain *game*. Lalu, faktor lainnya juga bisa berasal dari dalam diri anak seperti rasa keingintahuan anak mengenai *game* dapat membuat anak menjadi termotivasi untuk bisa bermain *game*.

Eustalia mengatakan, anak yang sering bermain *game* di *smartphone* dapat mempengaruhi prestasi serta kegiatan belajarnya. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Kalau terlalu sering dengan durasi yang tidak terkendali dalam arti full day gitu ya dia main game terus ya otomatis berarti dia gak punya kesempatan, gak punya waktu untuk belajar atau untuk melakukan aktivitas yang lain. Nah, itu apakah dapat mempengaruhi jelas otomatis pasti bisa mempengaruhi. Misalnya, anak main game gitu terus kadang-kadang kalau orang tua panggil kadang-kadang suka gak dengar kan karena dia terlalu fokus gitu dengan game nya”

Dari kutipan wawancara di atas, Eustalia mengatakan bahwa apabila anak terlalu sering bermain *game* di *smartphone* dengan durasi yang tidak terkendali maka membuat anak menjadi tidak memiliki kesempatan maupun waktu untuk belajar dan

melakukan aktivitas lainnya sehingga dapat mempengaruhi prestasi serta kegiatan belajar anak.

Eustalia menjelaskan, dampak negatif yang dapat dialami anak jika sering bermain *game* di *smartphone*. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

*“Dampak negatifnya yaitu pertama kesehatan mata. Nah, terus yang kedua itu ketika main game kadang-kadang anak-anak itu tidak memperhatikan posisi mereka duduk atau sambil tiduran dan sebagainya. Nah, itu kan bisa mempengaruhi postur tubuh. Kalau misalnya kadang-kadang kita kalau belajar suka sambil tengkurap gitu ya itu kan tulang punggungnya jadi sakit. Nah, satu lagi yang paling penting radiasi *smartphone* itu kan dapat mempengaruhi perkembangan otak. Jadi, berbahaya gitu maksudnya kalau terpapar radiasi *smartphone* itu”*

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, Eustalia menjelaskan bahwa dampak negatif yang dapat dialami anak jika sering bermain *game* di *smartphone* yaitu bisa berdampak pada kesehatan mata. Lalu, bisa berdampak pada postur tubuh sebab terkadang saat anak sedang bermain *game* di *smartphone* tidak memerhatikan posisi duduk atau melakukannya sambil tiduran. Selain itu, radiasi *smartphone* dapat berdampak pada perkembangan otak sehingga berbahaya jika terpapar radiasi *smartphone*.

Eustalia juga menambahkan, mengenai upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi dampak negatif *game* pada anak. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

*“Caranya untuk mengatasi itu membatasi jadi kayak orang tua itu sebagai polisi gitu ya sebagai orang yang mengatur kapan dia harus makan, kapan dia harus belajar, kapan dia harus tidur dan kapan mereka boleh bermain game. Jadi, ada waktu tertentu gimana anak boleh bermain game. Misalnya, hanya hari Sabtu anak main game atau kalau misalnya sudah makan atau sudah belajar baru boleh main game dan harus dibatasi. Misalnya, paling lama satu jam kalau sudah terlalu lama dihentikan. Lalu, bisa juga dengan memberitau anak mengenai berita-berita di koran, TV, internet tentang anak-anak yang sering main game di *smartphone* misalnya banyak yang menjadi buta, gangguan jiwa. Nah, hadirkan itu saja bisa membuat anak berpikir ulang gitu”*

Dari kutipan wawancara di atas, Eustalia menjelaskan bahwa upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi dampak negatif *game* pada anak yaitu dengan membatasi anak dalam bermain *game*, disini orang tua layaknya seperti polisi yang

mengatur kapan anak boleh bermain *game*. Misalnya, anak hanya diperbolehkan bermain *game* pada hari Sabtu atau sesudah makan maupun belajar. Selain itu, anak diberi batasan waktu paling lama satu jam apabila sudah terlalu lama sebaiknya dihentikan, dan orang tua juga dapat memberitahu anak mengenai pemberitaan yang ada pada koran, TV, maupun internet tentang dampak negatif yang dapat dialami anak jika sering bermain *game*.

Menurut Eustalia, jika orang tua melarang anak bermain *game* di *smartphone* lalu anak menjadi menangis ataupun marah orang tua seharusnya mengganti *game* yang ada pada *smartphone* dengan permainan yang lebih *real* dan orang tua terlibat di dalamnya seperti bermain tebak-tebakan bersama anak supaya anak memiliki kesibukan atau aktivitas lain yang dapat dilakukan selain bermain *game* di *smartphone*. Oleh karena itu, orang tua harus proaktif serta kreatif dalam mencari permainan untuk anak dan tidak membiarkan anak bermain sendiri. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Kadang-kadang permasalahannya ketika anak-anak itu dilarang tapi anak-anak gak diberikan pengganti game nya. Kadang-kadang orang tua lupa. Nah, untuk mengatasinya seharusnya orang tua ikut terlibat atau mengganti game smartphone itu dengan permainan lain yang lebih real dan orang tua terlibat. Misalnya, “yaudah yuk kita main tebak-tebakkan satu keluarga” misalnya gitu ya. Jadi, orang tua melibatkan diri untuk kesibukan serta aktivitas anak yang lainnya selain bermain game di smartphone. Jadi, support system di keluarga itu penting kan banyak sekali orang tua nyuruh “ayo sudah jangan main game lagi” tapi habis itu anak-anak dibiarkan, anak-anak kebingungan habis kalau gak main game mau main apa lagi gitu kan. Nah, kadang-kadang orang tua lupa. Jadi, sebenarnya tugas orang tua adalah mencari permainan atau kesibukan lain atau aktivitas lain yang bisa dilakukan oleh anak supaya anak juga punya pengganti kesibukan lainnya. Orang tua harus proaktif dan kreatif untuk bisa membuat anak-anak itu juga sibuk dengan yang lain selain main game gitu maksudnya. Misalnya, main bersama dengan anak-anak gitu jangan malah membiarkan dia sendiri. Misalnya, walaupun kita gak suka bermain mobil-mobilan yaudah ayo main bareng dengan mainannya dia gitu. Nah, itu kan menuntut anak melakukan kesibukan yang lain. Terus, ketika orang tua ingin menyampaikan sesuatu ke anak contohnya seperti “jangan main game” Jadi, orang tua jangan malah marah-marah karena kadang-kadang banyak orang tua melarang tapi tidak menggunakan sebab kenapa anak tidak boleh ini tidak boleh itu. Jadi, tugas orang tua itu menjelaskan. Nah, terkadang menjelaskan itu juga tidak perlu menggunakan kata-kata contohnya tadi hadirkan saja berita-berita yang membuat anak itu bisa melihat sendiri kenyataannya bahwa kalau sering main game menyebabkan matanya sakit atau bisa menyebabkan kebutaan. Sebab

dengan menghadirkan contoh-contoh itu pada anak membuat mereka berpikir ulang untuk melakukannya”

Eustalia mengungkapkan, jika orang tua memberikan pemahaman kepada anak tetapi anak tidak menuruti apa yang disampaikan orang tua cara yang dapat dilakukan sebaiknya orang tua tidak memarahi anak karena jika orang tua marah maka anak akan terus membangkang. Apabila anak tetap membangkang orang tua dapat menggunakan sedikit teknik seperti memberi hukuman berupa pengurangan uang jajan, tetapi jika anak mentaati aturan anak akan diberi *reward* berupa hadiah yang menyenangkan untuk anak. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Permasalahan yang banyak terjadi itu sebenarnya begini Winda banyak orang tua yang awalnya tuh lupa mendampingi anaknya ketika anak bermain game terus ketika anak sudah dibebaskan dan anak semakin besar misalnya usia SD gitu yang sudah bisa berpikir sendiri, mengatur dirinya sendiri, mendownload game nya sendiri terus dilarang begini begitu kan jadinya anak cenderung membangkang. Lalu, ketika anak membangkang orang tua jangan menjadi marah karena kalau orang tua marah otomatis nanti dia akan terus membangkang seperti itu jadi gak akan pernah selesai. Nah, sebenarnya cara mengatasinya itu tidak saat anak sudah besar memberikan pemahamannya. Tetapi, sejak usia dini didampingi gitu Winda. Ya walaupun kesulitan caranya tarik ulur. Jadi, mungkin ya agak sedikit menggunakan teknik dalam arti ketika misalnya anak tetap membangkang ya kayak diberi hukuman misalnya uang jajannya dikurangi kayak gitu yang tadinya misalnya uang jajannya Rp. 10.000 dikurangi jadi Rp. 5.000 tetapi kalau anak bisa mengikuti aturan anak akan diberi reward atau hadiah yang menyenangkan untuk anak. Banyak sih teknik atau metodenya itu hanya salah satu contoh untuk bisa tarik ulur dengan anak”

Eustalia menjelaskan, mengenai dampak positif bermain game di *smartphone* bagi anak. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 19 Juli 2022, pukul 13.45 WIB yaitu :

“Kalau dampak positif yang dari saya lihat ketika anak-anak itu bermain game contohnya pertama kalau misalnya game nya itu tentang strategi gitu ya kan ada tuh game yang tentang strategi mereka belajar tentang pemecahan masalah terus mereka belajar kreatif. Misalnya, tentang game polisi-polisian “kalau aku kesana penjahatnya ketemu gak?” itu kan berpikir kreatif membuat alternatif pilihan jawaban. Jadi, selain kemampuan problem solving anak-anak juga jadi bisa berpikir kreatif gitu. Nah, bermain game itu bisa membantu mengasah kemampuan problem solving atau pemecahan masalahnya. Tapi, juga meningkatkan kreativitasnya karena banyak game-game yang juga tidak hanya sebatas game ya tapi juga ada game yang mengasah kreativitas anak-anak gitu. Terus, pada game itu kan ada yang berbahasa Inggris ya otomatis anak belajar bahasa Inggris. Misalnya “exit” itu apa oh artinya “keluar”, “play” itu apa oh

artinya “bermain”. Nah, game-game itu kan sebenarnya media belajar juga untuk mereka di usia berapapun”

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, Eustalia menjelaskan bahwa dampak positif bermain *game* di *smartphone* bagi anak yaitu dapat melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) serta melatih anak untuk berpikir kreatif sebab anak akan dituntut untuk berpikir bagaimana mencari jawaban dan jalan keluar dari pertanyaan ataupun masalah yang ada pada *game* tersebut untuk mendapatkan hasil akhir yang diinginkan. Selain itu, bermain *game* juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris anak sebab di dalamnya terdapat kosakata yang akan membantu anak untuk belajar bahasa Inggris.

Eustalia mengungkapkan, mengenai apa saja yang menjadi hambatan orang tua dalam berkomunikasi dengan anak. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 24 September 2022, pukul 18.07 WIB yaitu :

“Hambatan waktu yang pasti karena orang tua itu kan tidak melulu bisa berkomunikasi dan mendampingi anaknya. Orang tua juga kadang-kadang butuh bekerja. Nah, ketika orang tua sibuk dengan pekerjaan kadang-kadang lupa mendampingi anaknya. Misalnya, ketika orang tua harus meeting seharian padahal anak butuh didampingi kapan dia harus makan, kapan dia harus tidur siang, kapan dia harus mengerjakan PR atau kapan dia main game. Nah, kendala orang tua adalah waktu karena orang tua kadang-kadang terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga lupa atau tidak punya cukup waktu untuk berkomunikasi dan mendampingi anak. Lalu, kesadaran sih sebenarnya banyak orang tua yang tidak sadar bahwa mereka harus mendampingi anaknya karena banyak juga orang tua yang yaudah lah yang penting anaknya diem, gak ribut, gak rewel, gak macem-macem yaudah dipegangin smartphone aja gitu”

Dari kutipan wawancara di atas, Eustalia mengungkapkan bahwa yang menjadi hambatan orang tua dalam berkomunikasi dengan anak yaitu orang tua tidak memiliki waktu yang cukup untuk berkomunikasi dengan anak karena orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga lupa bahwa anak perlu didampingi. Selain itu, banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa mereka harus mendampingi anak sebab dilihatnya anak tidak rewel maka dibiarkan saja anak bermain dengan *smartphone*.

Eustalia mengatakan, pada saat orang tua memberitahu anak tetapi anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua itu termasuk hambatan komunikasi antara orang tua dengan anak hal ini disebabkan karena komunikasi tidak dibangun sejak dini. Maka dari itu, komunikasi dengan anak sangatlah penting dibangun sejak dini sehingga memiliki kebiasaan-kebiasaan seperti mengajak anak mengobrol bersama untuk

membangun komunikasi. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 24 September 2022, pukul 18.07 WIB yaitu :

“Iya betul, karena mungkin sebenarnya tidak dibangun sejak dini ya komunikasinya gitu. Jadi, sebenarnya komunikasi itu harus dibangun sejak dini bukan hanya ketika sudah besar lalu menjalin komunikasi. Tapi, sejak usia dini jadi punya kebiasaan-kebiasaan tertentu seperti ngajak ngobrol anaknya untuk membangun komunikasi karena kadang-kadang kalau ngajak ngobrol anaknya sudah besar terus diajak ngobrol itu kadang suka gak nyambung. Jadi, harus diajak ngobrol sejak dini itu orang tua harus meluangkan waktu untuk anak-anak ngobrol walaupun sebentar”

Eustalia juga menambahkan, mengenai upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi hambatan komunikasi dengan anak. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 24 September 2022, pukul 18.07 WIB yaitu :

“Ya paling tidak dalam satu hari walaupun memang orang tua itu sibuk ya ada berapa jam gitu untuk menyempatkan diri benar-benar bersama anaknya gitu. Jadi, dalam satu hari harus punya minimal sedikit waktu untuk anaknya paling tidak bertanya “tadi kamu ngapain aja?” “seharian kemana aja?” “sama siapa?” “seneng gak hari ini?” misalnya gitu. Mengungkapkan perasaan atau pikiran anak itu juga penting. Misalnya, “hari ini aku gak seneng karena aku berantem sama temenku” misalnya gitu. Nah, itu bisa jadi media untuk orang tua dekat dengan anak walaupun dengan hanya setengah jam saja orang tua bersama anak. Kalau anak tidak boleh main smartphone, mami tidak boleh main smartphone atau papi tidak boleh main smartphone khusus untuk ngobrol. Nah, itu biasanya saya gunakan pada saat makan malam semuanya di meja makan tidak boleh ada yang pegang smartphone. Jadi, misalnya walaupun sambil makan gitu sambil ngobrol. Misalnya, “hari ini papi gimana, papi kerjanya sibuk enggak?” gitu. Jadi, saling bertanya. Itu bisa menjadi contoh ya. Maksudnya, itu salah satu contoh yang bisa saya gunakan untuk mengatasinya supaya bisa dekat dengan anak”

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, Eustalia mengungkapkan bahwa upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi hambatan komunikasi dengan anak yaitu orang tua perlu meluangkan waktu sejenak untuk mengajak anak ngobrol paling tidak bertanya mengenai kegiatan anak selama seharian maupun menanyakan perasaan yang sedang ia rasakan itu bisa menjadi media untuk orang tua dekat dengan anak. Selain itu, momentum makan bersama dapat orang tua gunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan anak tanpa adanya saling menggunakan *smartphone* sehingga antara orang tua dan anak hanya fokus untuk saling ngobrol bersama.

Eustalia menjelaskan, bagaimana cara yang baik untuk membangun komunikasi antara orang tua dan anak. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 24 September 2022, pukul 18.07 WIB yaitu :

“Kalau menurut saya sih seperti teman mereka ya kadangkala orang tua juga bisa bermain peran sama anak. Misalnya, ketika anak-anak pengen main tebak-tebakan ya walaupun konyol bagi kita orang tua tapi ya orang tua main tebak-tebakan aja gitu. Jadi, kita seperti temannya mereka gitu karena kadang-kadang ketika mereka main diluar dengan teman-temannya apalagi dikondisi pandemi gini ya jadi kadang-kadang orang tua meminta anak untuk bermain di rumah. Nah, padahal kalau anak main di rumah otomatis anak kan kesepian gitu jadi mau gak mau orang tua mengajak anak main apa aja gitu. Misalnya, ya itu tadi kayak main tebak-tebakan. Pokoknya jadi kayak teman mereka lah kira-kira begitu walaupun tetap anak harus belajar tentang sopan santun terhadap orang tua tapi posisikan orang tua tetap menjadi temannya mereka gitu. Terus, orang tua juga harus mengajak ngobrol walaupun cuman sebentar tapi luangkan waktu kadang-kadang kan orang tua ngajak ngobrol tapi sambil beraktivitas yang lain bahkan contohnya sambil main smartphone gitu ya. Nah, sebisa mungkin semuanya enggak pada main smartphone benar-benar fokus satu dengan yang lain. Maksudnya, orang tua hanya fokus dengan anak tanpa menggunakan smartphone dan anak juga fokus dengan orang tua”

Dari kutipan wawancara di atas, Eustalia menjelaskan bahwa cara yang baik untuk membangun komunikasi antara orang tua dan anak yaitu orang tua dapat memosisikan diri layaknya seperti teman bagi anak dan orang tua pun kadang kala bisa bermain peran dengan anak. Misalnya, ketika anak ingin bermain tebak-tebakan walaupun terlihat konyol bagi orang tua tetap orang tua harus ikut bermain bersama anak layaknya seperti teman. Lalu, orang tua juga harus mengajak anak mengobrol walaupun hanya sebentar dengan tidak sambil beraktivitas lain seperti bermain *smartphone* sehingga orang tua dan anak benar-benar fokus satu dengan yang lain.

Eustalia juga menambahkan, bagaimana pola komunikasi yang baik terhadap anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Berikut berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 1 November 2022, pukul 10.19 WIB yaitu :

*“Kalau menurut saya itu tidak juga keras tapi juga tidak terlalu lunak atau membiarkan gitu ya. Jadi, kita kadangkala membatasi aktivitasnya mereka dengan melakukan tugas-tugas atau kewajiban-kewajiban mereka. Misalnya, mandi, makan, mengerjakan tugas. Tapi, disamping itu juga kita enggak melulu meminta mereka melakukan sesuatu yang berkaitan dengan tugasnya mereka tapi kadang-kadang kita juga bisa memberikan reward atau hadiah dalam bentuk misalnya mereka boleh main game, boleh bermain gadgetnya, atau bermain *smartphonena* dengan waktu yang ditentukan gitu. Jadi, jangan juga melulu*

membebaskan mereka dengan kewajiban-kewajiban yang diberikan oleh orang tua tapi juga diberikan kesempatan dengan batasan waktu tertentu mereka juga bisa menikmati kesenangannya mereka gitu. Terus, pola komunikasi yang baik yang pasti pertama itu kita harus menyesuaikan gaya bicara kita dengan anak ya. Jadi, ketika kita bicara dengan anak-anak itu gak bisa kayak kita bicara seperti orang dewasa gitu ya. Itu mungkin dari nada bicara kita juga harus bisa menyesuaikan dengan gaya bicaranya anak-anak, kemudian menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak, jangan gunakan kata-kata yang rumit yang mungkin akan menimbulkan pertanyaan lagi buat anak-anak. Terus, kalau bicara dengan anak-anak mungkin intonasi suara, kemudian nada bicaranya juga harus jelas, tegas maksudnya gak berbelit-belit gitu ya. Jadi, mudah dipahamilah seperti itu yang pasti harus menggunakan nada-nada yang lembut, penuh kasih sayang gak boleh menghakimi atau merasa anak itu terintimidasi begitu”

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, Eustalia mengungkapkan bahwa pola komunikasi yang baik terhadap anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar yaitu tidak terlalu keras tetapi juga tidak terlalu lunak. Orang tua terkadang dapat membatasi aktivitas anak dengan melakukan tugas maupun kewajiban anak. Tetapi, di samping itu orang tua pun tidak melulu meminta anak untuk melakukan sesuatu yang berkaitan dengan tugas anak. Selain itu, bahasa yang digunakan harus mudah dipahami oleh anak dengan tidak menggunakan kata-kata yang rumit, kemudian nada bicara pun harus jelas, tidak berbelit-belit dan penuh kasih sayang yang tidak membuat anak merasa terintimidasi.

Eustalia menjelaskan, mengenai pola komunikasi orang tua yang lebih efektif digunakan dalam berkomunikasi dengan anak. Dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A. pada 1 November 2022, pukul 10.19 WIB yaitu :

“Kalau saya ya jelas demokratis ya karena menurut saya anak-anak juga diajarkan untuk memilih aspirasinya. Misalnya, gini dia itu pengen main gadget tapi tugasnya belum diselesaikan gitu ya dikasih pilihan. Misalnya, “oke, kamu boleh main game 1 jam atau mengerjakan tugas dulu?” Dia diberi pilihan gitu. Enggak yang saklek, tidak melulu saklek kita yang memberikan pilihan kepada mereka. Tapi, kita juga memberikan kesempatan kepada mereka apa yang ingin mereka lakukan gitu. Memberikan kesempatan kepada mereka memilih pilihannya sendiri terhadap banyak hal. Misalnya, anak-anak mau pake baju deh gitu ya contohnya. “hari ini pake baju ini ya dek” misalnya gitu. Tapi, anak-anak kadang-kadang gak suka dia pengen memilih baju kesukaannya dia gitu. Terus, yasudah biarkan mereka memilih yang sukanya yang penting kita harus tau “dek, itu kan baju sudah sering dipakai, kenapa gak pake yang ini aja? biar bajunya terlihat ganti gitu. Kalau pake itu lagi, itu lagi nanti orang berpikirnya kamu gak ganti baju” misalnya kayak gitu. Jadi, kita memberikan pilihan kepada mereka

tapi juga diberikan penjelasan kenapa atau kita bertanya kenapa kamu pilih itu gitu. Kalau otoriter kan “yang ini, yang ini, yang itu, yang ini” gitu. Kita kan yang memilhkan. Tapi, kalau yang permissive semuanya diserahkan kepada anak-anak. Kalau demokratis itu lebih kepada kita memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memilih tapi bertanggung jawab. Termasuk juga dengan gadget atau smartphone gitu yang penting dia bertanggung jawab. Misalnya, “kamu mau main hp hari ini mau ngapain main hpnya?” gitu. “aku mau lihat youtube saja mami” misalnya gitu. “lihat youtube tentang apa?” Ditanya terus kita pantau gitu. Jadi, kita memberikan kebebasan ke mereka gitu sih. Misalnya, juga gini kalau sekarang kan online ya. Misalnya, jam 10 mereka sudah selesai atau jam 11 deh mereka sudah selesai, mereka diberikan kesempatan misalnya 1 jam dari jam 11 sampe jam 12 untuk main game di smartphonanya. Nanti, jam 12 harus berhenti untuk makan siang misalnya gitu. Nah, setelah makan siang boleh bermain game lagi sebentar saja. Habis itu nanti mereka harus tidur siang atau misalnya ada tugas lagi yang harus dikerjakan ya minta mereka untuk mengerjakannya dulu gitu sih”

Dari kutipan wawancara di atas, Eustalia menjelaskan bahwa pola komunikasi demokratis lebih efektif digunakan dalam berkomunikasi dengan anak karena anak diajarkan untuk memilih aspirasinya. Orang tua tidak melulu saklek memberikan pilihan kepada anak, melainkan orang tua juga memberikan penjelasan serta kesempatan untuk anak memilih pilihannya sendiri tetapi bertanggung jawab atas pilihannya tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan rangkaian penelitian yang telah dilakukan dan dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam bermain *game smartphone* di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup memiliki dua tipe pola komunikasi orang tua yaitu tipe otoriter dan tipe demokratis. Namun, yang lebih dominan diterapkan adalah pola komunikasi otoriter. Berdasarkan hasil penelitian, pada pola komunikasi ini orang tua cenderung menuntut anak untuk menuruti keinginan atau aturan yang diberikan tanpa menjelaskan alasan mengapa aturan tersebut diberlakukan, jika anak tidak menuruti perkataan orang tua maka orang tua akan memberikan teguran dengan cara yang keras, dan memberikan hukuman kepada anak ketika melanggar aturan. Sedangkan orang tua dengan pola komunikasi demokratis tetap memiliki aturan yang tegas pada anak, namun disertai dengan penjelasan yang jelas dan logis dibalik aturan tersebut. Apabila anak membangkang orang tua tidak langsung memarahi, namun mendahulukan dialog terlebih dahulu dengan memberikan suatu pengertian kepada anak. Orang tua tipe ini juga berusaha melakukan pendekatan secara lembut pada anak sehingga antara orang tua dan anak cenderung memiliki hubungan yang hangat.
2. Hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak yaitu anak sulit diberitahu, tidak mau mendengarkan perkataan orang tua, ketika orang tua menyampaikan suatu hal terkadang anak tidak memahami apa yang orang tua sampaikan serta keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua dan anak dikarenakan keduanya sama-sama memiliki kesibukan sehingga membuat komunikasi menjadi kurang intens terjalin antara orang tua dan anak.

5.2 Saran

Melihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada akhirnya, peneliti akan memberikan saran yang mungkin akan bermanfaat bagi pihak-pihak terkait, adalah sebagai berikut :

1. Orang tua perlu memberikan pengertian kepada anak mengenai dampak positif dan negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game smartphone* agar anak dapat memahaminya sedari dini.
2. Bagi orang tua diharapkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan anak agar anak lebih cepat dalam menerima informasi yang disampaikan orang tua.
3. Orang tua diharapkan dapat meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak meskipun di tengah kesibukan sehari-hari agar hubungan orang tua dan anak dapat terjalin dengan baik.
4. Dalam berkomunikasi orang tua diharapkan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh anak agar anak dapat memahami maksud dari pesan yang disampaikan.
5. Orang tua diharapkan memberikan penjelasan yang jelas kepada anak mengenai aturan yang diberikan agar anak bisa memahami mengapa aturan tersebut diberlakukan.
6. Pihak sekolah terutama guru diharapkan dapat mengawasi para siswa dalam bermain *game smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Abidin, Yusuf Zainal. 2015. *Manajemen Komunikasi: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Bungin, Burhan. 2016. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cangara, Hafied. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Effendy, Onong Uchjana. 2019. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gunarsa, Singgih D dan Gunarsa, Yulia Singgih. 2013. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hanani, Silfia. 2017. *Komunikasi Antarpribadi Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harapan, Edi dan Ahmad, Syarwani. 2020. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Jaya, I Made Laut Mertha. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.
- Kriyantono, Rachmat. 2014. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kurniawati, Rd Nia Kania. 2018. *Komunikasi Antarpribadi Konsep dan Teori Dasar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2018. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurudin. 2019. *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W. 2014. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A Anditha. 2017. *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shin, Yee Jin. 2014. *Mendidik Anak Di Era Digital*. Jakarta: Noura Books.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Yusuf, A Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, Syamsu. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sumber Skripsi

- Aulia, Atika Larasati. 2019. *Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Dalam Mengurangi Penggunaan Gadget (Studi Pada SD Islam Terpadu Harapan Mulia Palembang)*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Delvikarani. 2019. *Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak Remaja Dalam Mengatasi Pecandu Game Online Mobile Legends Di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin*. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Sumber Jurnal

- Azeharie, Suzy dan Khotimah, Nurul. 2015. *Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak "Melati" Bengkulu*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Etnanta, Yunar Chaerdinan dan Irhandayaningsih, Ana. 2017. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Muhamad, Wili Rahmat. 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Matematika Multiplayer Untuk Sekolah Dasar Pada Platform Android*. Mataram: Universitas Mataram.
- Nisa, Afiatin. 2015. *Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Prastya, Muhammad Rizal Gani. 2018. *Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2*. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Pratama, Wahyu. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Purwokerto: STMIK Amikom Purwokerto.
- Rosidah dan Herawati, Erni. 2013. *Pola Komunikasi Mahasiswa Dalam Penggunaan Smartphone*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Suryadi, Andri. 2017. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. Garut: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Garut.

Sumber Internet

- Anna, Lusia Kus. 2014. *Apa Efeknya Jika Orangtua Jarang Berkomunikasi dengan Anak?*.
<https://lifestyle.kompas.com/read/2014/03/20/1642338/Apa.Efeknya.jika.Orangtua.Jarang.Berkomunikasi.dengan.Anak.?page=all>. Diakses pada 12 Juni 2022, Pukul. 15:48 WIB
- Aprilia, Intan. 2019. *Apa Saja Kendala Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak?*.
<https://www.orami.co.id/magazine/apa-saja-kendala-komunikasi-antara-orang-tua-dan-anak>. Diakses pada 12 Juni 2022, Pukul. 15:22 WIB

- Azizah, Nora. 2020. *Survei KPAI: Orang Tua Tidak Dampingi Anak Main Gawai*. <https://m.republika.co.id/berita/qe8dw3463/survei-kpai-orang-tua-tidak-dampingi-anak-main-gawai>. Diakses pada 19 Juni 2022, Pukul. 15:52 WIB
- Fauzul, Muhammad Agus. 2019. *Cerita Ibu di Kediri Kaget Dapat Tagihan Game Online Rp11Juta*. <https://regional.kompas.com/read/2019/04/10/12362821/cerita-ibu-di-kediri-kaget-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta>. Diakses pada 20 Juni 2022, Pukul. 15:57 WIB
- Firmansah, Yudi. 2021. *Apa Itu Minecraft?*. <https://esportsnesia.com/game/apa-itu-minecraft/>. Diakses pada 20 Juni 2022, Pukul. 16:31 WIB
- Handayani, Verury Verona. 2021. *Anak-Anak Sering Main Game? Hati-Hati 7 Dampak Ini*. <https://www.halodoc.com/artikel/anak-anak-sering-main-game-hati-hati-7-dampak-ini>. Diakses pada 21 Juni 2022, Pukul. 17:18 WIB
- Hanum, Zubaedah. 2021. *Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>. Diakses pada 19 Juni 2022, Pukul. 15:03 WIB
- Internet Sehat. 2015. *Rata-rata Dua Jam Dhabiskan Anak-anak Untuk Main Game*. <https://internetsehat.id/rata-rata-dua-jam-dihabiskan-anak-anak-untuk-main-game/>. Diakses pada 20 Juni 2022, Pukul. 14:58 WIB
- Kemp, Simon. 2022. *Digital 2022 Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>. Diakses pada 8 Mei 2022, Pukul. 18:44 WIB
- Konde. 2020. *Survei KPAI: Kekerasan Anak Karena Beban Ibu Yang Berat Di Masa Pandemi*. <https://www.konde.co/2020/07/survei-kpai-ibu-punya-peran-besar-dalam.html/>. Diakses pada 19 Juni 2022, Pukul. 16:40 WIB
- Morning Computer. 2022. *Mengenal Minecraft Lebih Jauh dan Alur Permainan Yang Ada*. <https://morning.computer/games/mengenal-minecraft-lebih-jauh/>. Diakses pada 14 Juni 2022, Pukul. 18:12 WIB
- Pratiwi, Sukma Cindra. 2019. *Pakar Psikologi UNAIR Ajak Orang Tua Terapkan Pola Asuh Bahagia*. <https://news.unair.ac.id/2019/09/30/pakar-psikologi-unair-ajak-orang-tua-terapkan-pola-asuh-bahagia/?lang=id>. Diakses pada 13 Juni 2022, Pukul. 17:10 WIB
- Rachmawati. 2019. *5 Kasus Kecanduan Game Online, Bolos Sekolah 4 Bulan Hingga Bunuh Sopir Taksi Untuk Dapat Uang*. <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>. Diakses pada 20 Juni 2022, Pukul. 15:31 WIB
- Rahmayani, Indah. 2018. *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesiaraksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media. Diakses pada 18 Juni 2022, Pukul. 18:23 WIB

Saxocado. 2020. *Minecraft Memenangkan Penghargaan dalam Golden Joystick Awards 2020*. <https://crafterscity.com/minecraft-memenangkan-penghargaan-dalam-golden-joystick-awards-2020/>. Diakses pada 21 Juni 2022, Pukul. 17:49 WIB

Setyawan, Davit. 2017. *Peran Ayah Terkait Pengetahuan dan Pengasuhan dalam Keluarga Sangat Kurang*. <https://www.kpai.go.id/publikasi/peran-ayah-terkait-pengetahuan-dan-pengasuhan-dalam-keluarga-sangat-kurang>. Diakses pada 13 Juni 2022, Pukul. 16:07 WIB

Zakky. 2022. *Dampak Positif Game Online Yang Perlu Diketahui Para Gamers*. <https://www.seluncur.id/dampak-positif-game-online/>. Diakses pada 6 Mei 2022, Pukul. 14:17 WIB

Sumber Lainnya :

SD Negeri Lanbau 02

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN KUNCI 1

Nama : Endang (Ibu Mawa)

Waktu : 17 Juli 2022

Pukul : 13.00 WIB

Tempat : Rumah Endang

Winda : Selamat siang ibu, maaf sebelumnya saya mengganggu waktunya. Ada pertanyaan yang ingin saya tanyakan kepada ibu. Bisakah saya meminta waktunya sebentar bu?

Endang : Oh iya gak apa-apa. Mau tanya apa?

Winda : Begini bu, apakah Mawa menggunakan smartphone bu?

Endang : Iya, si Mawa menggunakan smartphone.

Winda : Apakah Mawa mengetahui bu cara menggunakan smartphone?

Endang : Iya, tau kok si Mawa gunain smartphone.

Winda : Pada usia berapa Mawa bisa menggunakan smartphone?

Endang : Usia enam tahun.

Winda : Sejak usia enam tahun Mawa sudah bisa menggunakan smartphone bu?

Endang : Iya, sudah.

Winda : Lalu, dari manakah Mawa bisa menggunakan smartphone?

Endang : Dari kakaknya, suka ngeliat kakaknya.

Winda : Terus, itu Mawa langsung bisa main smartphone sendiri atau diajari dulu bu?

Endang : Iya, main sendiri. Tau-tau udah bisa aja.

Winda : Oh, langsung bisa sendiri gitu ya bu ga pake diajarin dulu.

Endang : Iya.

Winda : Lalu bu, biasanya smartphone digunakan Mawa untuk apa saja?

Endang : Biasanya dipake sama dia buat belajar terus kadang liat youtube nonton film-film animasi yang lucu-lucu gitu habis itu dipake juga buat main game.

- Winda : Berarti ibu mengetahui ya bahwa Mawa menggunakan smartphone untuk bermain game?
- Endang : Iya, tau.
- Winda : Mawa kalau pake smartphone lebih seringnya tuh dipake buat apa bu?
- Endang : Buat main game paling seringnya.
- Winda : Berarti Mawa sering ya bu main game di smartphone?
- Endang : Iya.
- Winda : Pertama kali Mawa main game di smartphone itu sejak kapan dan tau dari siapa bu?
- Endang : Sejak sekolah kelas dua umur tujuh tahun, tau dari kakaknya karena dia suka ngeliat kakaknya main game.
- Winda : Berapa lama emangnya bu dalam sehari Mawa bermain game di smartphone?
- Endang : Bisa dua jam kadang lebih dari dua jam.
- Winda : Jadi, kalau sehari itu lebih dari dua jam juga bisa bu?
- Endang : Iya, bisa.
- Winda : Lalu, pas lagi di hari biasa begitu gimana apa bisa lebih lama lagi main game nya bu?
- Endang : Enggak, saya bilang ke si Mawa kalau di hari biasa agak dikurangin lagi soalnya kan dia belajar hari biasa. Jadi, lebih dikurangin gak lama-lama ya paling satu jam begitu.
- Winda : Jadi, satu jam bu ya ibu membatasinya?
- Endang : Iya.
- Winda : Game apa bu yang biasanya dimainkan sama Mawa di smartphone?
- Endang : Biasanya itu dia mainnya game cooking fever sama game minecraft.
- Winda : Diantara game itu yang paling sering dimainkan sama Mawa yang mana bu?
- Endang : Yang itu minecraft yang sering dimainkan dia.
- Winda : Oh, lebih seringnya minecraft ya bu ya?
- Endang : Iya.
- Winda : Biasanya kalau Mawa main game pake smartphone punya siapa bu?

- Endang : Punya kakaknya kalau lagi di taro gitu enggak ketauan entar tau-tau dimainin.
- Winda : Mainnya enggak pake punya ibu gitu ya bu?
- Endang : Punya bapaknya kadang. Smartphone kan kadang dipake belajar sama kakaknya yang kelas lain makanya kadang punya bapaknya kalau bapaknya lagi libur di rumah kadang dipinjem gitu lagi di cas diambil.
- Winda : Kalau kayak gitu apa alasannya bu memberikan smartphone kepada Mawa untuk bermain game?
- Endang : Ya sebenarnya gak ada alasan apa-apa cuman ya begitu namanya anak kan kadang mencuri-curi waktu.
- Winda : Memang biasanya Mawa contohnya seperti apa bu mencuri-curi waktunya?
- Endang : Ya misalnya saya lagi istirahat, tidur dia ambil dimainin kadang lagi di cas main ambil gitu. Jadi, kalau smartphone lagi nganggur dikit diambil sama dia dimainin kalau lagi belajar juga kadang suka dipake main game.
- Winda : Lalu bu, kalau Mawa udah nyuri-nyuri waktu kayak gitu setelah itu bagaimana tindakan yang ibu lakukan apakah ibu membiarkan saja Mawa tetap bermain game?
- Endang : Suka dibilangin, kasih pengertian kalau lagi masih belajar jangan main game lebih baik belajar dulu, fokus sama pelajaran habis semua selesai baru lah boleh dia main.
- Winda : Kalau Mawa biasanya main game itu bareng sama temennya apa sendiri aja bu?
- Endang : Sendiri di rumah dia paling kalau ada kakaknya sama kakaknya berdua.
- Winda : Berarti emang sukanya main sendirian aja ya bu?
- Endang : Iya.
- Winda : Cuma di rumah aja ya bu?
- Endang : Iya, di rumah.
- Winda : Sebelum memberikan smartphone kepada Mawa untuk bermain game apakah ibu sebelumnya memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada Mawa atau langsung saja memberikan smartphone kepada Mawa untuk bermain game?
- Endang : Memberi pemahaman, kalau masih kecil gak boleh lama pegang smartphone, kalau main game jangan kelamaan karna kan gak bagus buat pertumbuhan otak, gak bagus untuk kesehatan mata cuman namanya anak-anak kalau dikasih tau kadang suka susah.

- Winda : Terus, gimana tuh apa yang ibu lakukan?
- Endang : Ya dirayu, saya kasih pengertian nanti begini dampaknya kalau kelamaan pake smartphone buat anak kecil terus kelamaan main game soalnya udah ada contohnya yang kesehatan matanya terganggu kalau sekarang udah agak-agak mengerti gitu.
- Winda : Oh, jadi pas ibu udah memberikan pemahaman seperti itu Mawa mengerti ya bu ya?
- Endang : Iya, ngerti.
- Winda : Pada saat Mawa bermain game ibu suka mendampingi atau membebaskan saja begitu Mawa bermain game?
- Endang : Suka diperhatiin cara dia pegang smartphone jangan sampe deket, jangan sambil tiduran.
- Winda : Jadi ibu mendampingi ya bu ya?
- Endang : Iya.
- Winda : Apakah selama Mawa bermain game di smartphone ada pengaruhnya terhadap prestasi Mawa di sekolah?
- Endang : Iya, kemaren kelas dua semester satu dia nilainya bagus, semester dua tuh mulai dia seneng main game tuh mulai turun nilainya.
- Winda : Jadi, semenjak Mawa main game itu nilainya turun ya bu ya?
- Endang : Iya.
- Winda : Apakah terdapat dampak negatif yang ditimbulkan selama Mawa bermain game di smartphone?
- Endang : Ya ada, kadang makan nih sambil makan sambil main game bilangnya entar dulu entar dulu begitu terus kadang kurang tidur kan waktunya tidur siang umpamanya jadi dipake buat main game. Jadi, pas waktunya belajar jadi mengantuk.
- Winda : Karena ke asikan main game bu ya?
- Endang : Iya-iya.
- Winda : Terus, apa cara yang ibu lakukan untuk mengatasi dampak negatifnya bu?
- Endang : Ya salah satunya kayak dikasih buku cerita supaya dia mau membaca buku cerita kadang juga suruh mengaji.
- Winda : Selain ada dampak negatifnya, kira-kira ada dampak positifnya gak bu buat Mawa?

- Endang : Dampak positifnya dia ibaratnya udah mengenal smartphone bisa mengaplikasikan smartphone kalau nelfon bapaknya udah bisa gitu sama ini kan di game suka-suka ada bahasa Inggris nya dia tanya artinya apa begitu.
- Winda : Biasanya kalau lagi kumpul keluarga gitu Mawa suka ikut gabung ngobrol bareng juga apa malah sibuk sendiri main game bu?
- Endang : Ya kadang ngobrol bareng sambil main game kadang sibuk main game sendiri. Ya tergantung mood nya dia.
- Winda : Kalau pas lagi sibuk sendiri main game gitu apa yang ibu lakukan?
- Endang : Suka saya deketin, saya tanya lagi liat apa sih dek main apa coba liat.
- Winda : Jadi ibu berusaha untuk mengajak ngobrol Mawa ya bu?
- Endang : Iya.
- Winda : Apakah ibu dengan Mawa sehari-hari sering berkomunikasi kayak ngobrol bareng gitu bu berdua antara orang tua dan anak?
- Endang : Sering, kalau Mawa sama ibu mah sering bercanda, sering ngobrol.
- Winda : Seberapa sering ibu ngobrol berdua sama Mawa bu?
- Endang : Ya sering banget.
- Winda : Setiap hari gitu ya bu?
- Endang : Iya, setiap hari.
- Winda : Biasanya hal apa yang ibu sampaikan kepada Mawa?
- Endang : Ya dedek harus rajin belajar, harus bisa mandiri udah mulai gede kan harus mau beres-beres sendiri gitu, bebenah bukunya atau apanya.
- Winda : Jadi, ibu mengkomunikasikannya biar supaya Mawa mandiri gitu ya bu?
- Endang : Iya.
- Winda : Dalam berkomunikasi dengan Mawa ada engga bu hambatannya?
- Endang : Ada, kadang susah dibilangin kalau dia lagi mood nya engga bagus ya suka gitu malah nangis, masuk ke kamar ngumpet tutup pintu.
- Winda : Kalau kayak gitu bagaimana bu? Ibu membujuk Mawa lagi gitu bu?
- Endang : Iya, kasih pengertian gak boleh begitu, gak boleh marah-marah, gak boleh ngambek-ngambek nanti gak bagus buat perkembangan emosinya.
- Winda : Ibu sama Mawa sering menghabiskan waktu berdua gak bu?

- Endang : Ya, kalau kakaknya kan sering mainnya diluar kalau dia kan seringnya di rumah jadi saya suka bercanda-canda berdua sama si Mawa.
- Winda : Ibu sama Mawa berarti menghabiskan waktu berduanya dengan saling bercanda ya bu?
- Endang : Iya.
- Winda : Selain itu, ada lagi engga bu?
- Endang : Kadang kalau lagi belajar ya belajar bareng dia kan kadang suka baca buku dongeng ya saya perhatiin cara baca, terus artiin isi ceritanya apa, maknanya apa kadang nanya dia ini maksudnya apa gitu.
- Winda : Jadi, ibu mengajak Mawa belajar bersama juga ya bu?
- Endang : Iya.
- Winda : Baik, kalau begitu terima kasih atas waktunya bu sudah bersedia untuk saya wawancarai.
- Endang : Iya, sama-sama ya.

LAMPIRAN 2

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN KUNCI 2

Nama : Nurbaeti (Ibu Abizar)

Waktu : 18 Juli 2022

Pukul : 16.20 WIB

Tempat : Rumah Nurbaeti

Winda : Selamat sore bu, maaf jika saya mengganggu waktunya. Disini saya ingin mewawancarai ibu. Bolehkah saya meminta waktu ibu sebentar?

Nurbaeti : Boleh-boleh, mau nanya apa ya?

Winda : Gini bu, apakah Abizar menggunakan smartphone?

Nurbaeti : Iya, menggunakan.

Winda : Lalu bu, apakah Abizar mengetahui bagaimana cara menggunakan smartphone?

Nurbaeti : Iya, dia tau cara pakenya.

Winda : Sejak dari usia berapa Abizar bisa menggunakan smartphone?

Nurbaeti : Sekitar usia tiga tahun.

Winda : Sekitar usia tiga tahun Abizar sudah bisa menggunakan smartphone bu?

Nurbaeti : Iya.

Winda : Dari siapakah Abizar bisa menggunakan smartphone?

Nurbaeti : Lihat teman-temannya terus diajarin sama teman-temannya.

Winda : Oh, awalnya dari teman-temannya dulu ya bu?

Nurbaeti : Iya, dari teman-temannya yang udah kelas SD gitu ya diajarin. Dia kan anaknya pintar jadi cepat nangkap gitu orangnya.

Winda : Diajarin sama temannya langsung bisa gitu ya bu?

Nurbaeti : Iya, langsung bisa.

Winda : Abizar menggunakan smartphone biasanya buat apa saja bu?

Nurbaeti : Dia paling ya cuman pake buat belajar sama main game aja sih.

Winda : Memangnya smartphone itu lebih sering dipake Abizar buat apa bu?

- Nurbaeti : Ya itu lebih sering dipakein buat main game.
- Winda : Jadi, Abizar sering ya bu bermain game?
- Nurbaeti : Iya, sering. Tapi, kalau sekarang main game gak bolehin paling dia sekarang buat belajar doang, buat ngerjain tugas gitu kalau ada tugas baru dikasih smartphone kalau misalnya dia main game paling ngeliatin dari smartphone temennya.
- Winda : Kalau libur gitu main game juga gak bu?
- Nurbaeti : Libur enggak dikasih smartphone.
- Winda : Oh, enggak ya bu ya?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Abizar bisa main game di smartphone sejak dari kapan dan tau dari siapa bu?
- Nurbaeti : Kalau main game nya itu pas umur lima tahun. Dia tau permainan-permainan gitu awalnya liat dari temen-temennya, temen rumah sekitar gitu terus diajarin.
- Winda : Biasanya game apa bu yang dimainin Abizar di smartphone?
- Nurbaeti : Paling-paling dia mainnya minecraft sama fruit ninja.
- Winda : Yang lebih seringnya itu minecraft apa fruit ninja?
- Nurbaeti : Minecraft dia mah.
- Winda : Lebih seringnya itu ya bu?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Kalau main game biasanya Abizar pake smartphone punya siapa bu?
- Nurbaeti : Pake smartphone punya ayahnya.
- Winda : Itu berarti Abizar memang belum punya smartphone sendiri ya bu ya?
- Nurbaeti : Iya, belum.
- Winda : Oh gitu ya bu, kalau Abizar main game di smartphone bisa berapa lama dalam sehari bu?
- Nurbaeti : Paling dia gak lama sih, setengah jam.
- Winda : Jadi Abizar main game nya setengah jam aja ya bu?
- Nurbaeti : Iya, setengah jam aja.
- Winda : Abizar itu kalau main game biasanya sama temennya apa sendiri aja bu?

- Nurbaeti : Dia sama temennya.
- Winda : Kalau bareng temennya main game itu sering atau kadang-kadang aja bu?
- Nurbaeti : Iya, kadang dia mah.
- Winda : Emangnya Abizar kalau lagi main game bareng temennya itu dimana bu?
- Nurbaeti : Di ini deket rumah, gak jauh-jauh deket rumah.
- Winda : Disekitaran rumah aja ya bu?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Terus, kalau pas lagi main game sendiri mainnya di rumah gitu bu?
- Nurbaeti : Iya, kalau lagi main sendiri paling di kamar gitu dipantau lah.
- Winda : Ibu memberi batasan tidak pada Abizar dalam bermain game di smartphone?
- Nurbaeti : Iya, memberi batasan.
- Winda : Seperti apa ibu memberi batasannya pada Abizar?
- Nurbaeti : Paling kalau dia main game setengah jam batasnya paling lama harus ada waktunya gitu.
- Winda : Abizarnya nurut gak bu kalau ibu memberikan batasan waktu?
- Nurbaeti : Namanya anak ya susah dibilanginnya.
- Winda : Terus, kalau Abizarnya susah dibilangin kayak gitu apa yang ibu lakukan?
- Nurbaeti : Ya dimarahin gitu harus nurut sama orang tua kalau gak nurut sama orang tua mau nurut sama siapa.
- Winda : Ibu ngomelin Abizar gitu ya bu?
- Nurbaeti : Iya, ngomelin.
- Winda : Lalu bu, sebelum kasih smartphone ke Abizar buat main game ibu sebelumnya ngasih pemahaman dulu gak ke Abizar?
- Nurbaeti : Iya, suka saya bilangin kalau main game nyarinya yang ada buat belajar-belajarnya juga.
- Winda : Oh, yang bisa buat belajar juga ya bu?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Pada saat ibu memberi pemahaman Abizarnya susah dibilangin gitu apa menurut aja bu?

- Nurbaeti : Iya nurut aja, cuman raut mukanya cemberut.
- Winda : Nurut tapi mukanya sambil cemberut gitu ya bu?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Apakah terdapat dampak negatif yang timbul selama Abizar bermain game di smartphone?
- Nurbaeti : Ada, ya paling jadi susah dibilangin gitu kadang kalau dikasih tau malah marahan dia terus apalagi sekarang belajarnya kan di rumah, sekolahnya di rumah jadi agak susah kalau dikasih tau tuh gitu suka main game.
- Winda : Jadi, susah disuruh belajar gitu ya bu?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Lalu, cara ibu mengatasi dampak negatifnya itu bagaimana bu?
- Nurbaeti : Dialihin aja, diambil smartphonenya gitu suruh main aja diluar main apa gitu sama temen-temennya.
- Winda : Jadi ibu ambil smartphonenya terus nyuruh Abizar buat main sama temennya gitu ya bu?
- Nurbaeti : Iya, suruh main apa aja selain main game gitu.
- Winda : Itu tadi sebelumnya kan dampak negatifnya. Terus, kalau dampak positifnya ada tidak bu buat Abizar?
- Nurbaeti : Dampak positifnya ada, tadinya gak ngerti kayak misalkan cara pengiriman video gitu lewat smartphone. Jadinya, sekarang dia tau cara ngirim lewat smartphone itu kayak gimana.
- Winda : Jadi, Abizar kayak ngajarin ibu juga ya?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Jadi, Abizarnya lebih tau ya bu?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Ada pengaruhnya tidak bu selama Abizar bermain game di smartphone terhadap prestasi Abizar di sekolah? Misalnya, kayak ada nilai-nilai nya yang menurun atau seperti apa bu pengaruhnya?
- Nurbaeti : Ada, yang tadinya nilainya 100 mulu gitu ya kalau ulangan ya sekarang jadi 70, 75 gitu.
- Winda : Jadi, semenjak Abizar main game nilainya menurun ya bu?
- Nurbaeti : Iya.

- Winda : Kalau Abizar lagi main game di smartphone ibu suka mendampingi tidak?
- Nurbaeti : Iya, ngawasin dia.
- Winda : Biasanya pas lagi kumpul keluarga gitu Abizar suka gabung ikut ngobrol bareng juga apa malah sibuk sendiri main game bu?
- Nurbaeti : Dia mah kadang sibuk sendiri main game tapi kadang juga dia minjem smartphone gitu main sama saudara-saudaranya.
- Winda : Jadi, pas kumpul keluarga kadang main game sendiri kadang sama saudara-saudaranya juga ya bu?
- Nurbaeti : Iya.
- Winda : Terus, ibu ngebiarin Abizar tetap main game apa ngajakin ngobrol Abizar?
- Nurbaeti : Saya ambil smartphonenya.
- Winda : Lalu bu, dalam sehari-hari ibu sama Abizar sering berkomunikasi tidak? Kayak ngobrol bareng berdua antara orang tua dan anak.
- Nurbaeti : Paling kalau lagi malem ngobrolnya gitu dia kan kalau siang sibuk sama main habis belajar tuh dia main. Jadi, di rumah tuh dia paling malem doang. Malem tuh kalau waktunya ngaji gitu, solat baru ada di rumah gitu.
- Winda : Jadi, pada waktu itu aja ya ibu bisa berkomunikasi kayak ngobrol berdua gitu ya bu?
- Nurbaeti : Iya, jarang lah.
- Winda : Kenapa bu jarang?
- Nurbaeti : Iya, kalau siang dia main habis belajar nih ngerjain tugas dia langsung lari tuh main sama temen-temennya gitu.
- Winda : Kalau lagi ngobrol sama Abizar biasanya hal apa yang ibu sampaikan?
- Nurbaeti : Paling kalau lagi ngobrol suka nanya kayak hari ini belajar apaan dia jawab belajar ini terus saya tanya bisa enggak dia jawab bisa pas diliat gitu sih alhamdulillah bisa.
- Winda : Ada hambatannya gak bu dalam berkomunikasi dengan Abizar?
- Nurbaeti : Iya, hambatannya itu saya sama dia tuh jarang punya waktu buat ngobrol. Dia itu kan sibuk main sama temen-temennya, terus saya nya juga kan sibuk ngurusin pekerjaan rumah, ngurusin ade-adenya. Jadi, bisa ngobrol sama dia tuh ya paling pas lagi malem.

- Winda : Ibu dengan Abizar sehari-hari sering tidak menghabiskan waktu berdua? Misalnya, bermain bersama dengan Abizar atau kayak gimana gitu bu misalnya?
- Nurbaeti : Jarang sih ya, soalnya dia juga sibuk main sama temen-temennya saya juga ngurusin ade-adenya paling kalau malem pas mau tidur aja pada becanda-canda, ngobrol sebentar.
- Winda : Lebih sering diluar ya bu berarti Abizar?
- Nurbaeti : Iya, sering diluar.
- Winda : Baik bu, kalau begitu terima kasih atas waktunya sudah bersedia untuk saya wawancarai.
- Nurbaeti : Oh iya, sama-sama.

LAMPIRAN 3

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN KUNCI 3

Nama : Ani (Ibu Akyla)
 Waktu : 23 Februari 2023
 Pukul : 11.20 WIB
 Tempat : SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Winda : Selamat siang ibu, perkenalkan nama saya Winda Ira Amelia mahasiswa dari Universitas Pakuan ingin mewawancarai ibu.

Ani : Oh iya, mau tanya apa ya?

Winda : Apakah anak ibu menggunakan smartphone?

Ani : Pake.

Winda : Lalu bu, apakah anak ibu mengetahui cara menggunakan smartphone?

Ani : Tau banget dia.

Winda : Jadi, mengetahui sekali ya bu?

Ani : Iya.

Winda : Sejak usia berapa anak ibu bisa menggunakan smartphone?

Ani : Dari kelas satu SD, usia enam tahun.

Winda : Siapakah yang mengajari anak ibu menggunakan smartphone?

Ani : Kakaknya yang ngajarin.

Winda : Oh, kakaknya yang mengajari. Terus itu langsung bisa menggunakan smartphone apa gimana bu?

Ani : Iya, langsung bisa sendiri dia.

Winda : Biasanya anak ibu menggunakan smartphone untuk apa saja?

Ani : Paling dia makenya buat game kayak sakura, minecraft gitu.

Winda : Smartphone lebih sering digunakan oleh anak ibu untuk apa?

Ani : Buat main game sih, sama buat belajar juga kalau ada tugas dari sekolah, ada PR dari guru, ada info-info dari sekolah, gitu aja.

Winda : Anak ibu sering bermain game?

- Ani : Iya, sering main game.
- Winda : Sejak kapan dan oleh siapa anak ibu bisa bermain game di smartphone?
- Ani : Sejak dari kelas satu SD, dia tau dari kakaknya.
- Winda : Berapa lama durasi anak ibu dalam bermain game di smartphone?
- Ani : Paling lama dua jam.
- Winda : Apakah ibu memberi batasan pada anak dalam bermain game?
- Ani : Iya-iya, beri batasan.
- Winda : Seperti apa ibu?
- Ani : Ya kalau waktunya les terus habis pulang les nanti mengaji. Nah, setelah pulang mengaji baru main game.
- Winda : Apa game yang biasa dimainkan oleh anak ibu?
- Ani : Sakura sama minecraft.
- Winda : Biasanya anak ibu kalau bermain game menggunakan smartphone punya siapa?
- Ani : Punya saya, smartphone nya saya.
- Winda : Oh, punya ibu ya?
- Ani : Iya.
- Winda : Apa yang menjadi alasan ibu memberikan smartphone pada anak untuk bermain game?
- Ani : Alasannya ya dia kan udah aktivitas nih dari pagi sampe jam 4 sore. Nah, biar pikirannya gak mumet sama pelajaran saya kasih dua jam buat main game, gitu aja.
- Winda : Biasanya anak ibu kalau bermain game bersama dengan temannya atau sendiri saja?
- Ani : Sendiri.
- Winda : Dimanakah biasanya anak ibu bermain game?
- Ani : Kadang di sekolah setelah selesai mengaji terus nanti lanjut lagi main game di rumah.
- Winda : Apakah ibu sebelum memberikan smartphone pada anak untuk bermain game memberikan pemahaman terlebih dahulu?
- Ani : Iya pasti memberikan pemahaman, jangan buka yang aneh-aneh, main game yang bersifat positif, gitu.

- Winda : Bagaimana sikap anak ibu saat diberikan pemahaman?
- Ani : Ngerti dia, nurut.
- Winda : Apakah selama anak ibu bermain game ada pengaruhnya terhadap prestasi di sekolah?
- Ani : Ada, dia menang lomba menggambar dan mewarnai dapat juara dua waktu itu. Selain itu, kalau nilai di kelas ada sedikit penurunan tapi gak yang nurun-nurun banget biasa aja gitu.
- Winda : Lalu bu, apakah terdapat dampak negatif yang ditimbulkan selama anak ibu bermain game di smartphone?
- Ani : Paling dampak negatifnya kalau disuruh mandi susah, gitu aja.
- Winda : Bagaimana cara ibu mengatasi dampak negatif tersebut?
- Ani : Saya bilang baik-baik aja sih ke dia, mandi dulu biar bersih, biar wangi nanti kan main game nya bisa diterusin lagi.
- Winda : Apakah terdapat dampak positif yang ditimbulkan selama anak ibu bermain game di smartphone?
- Ani : Positifnya dia jadi bisa menggambar-gambar kartun, dia juara terus kalau pas ada lomba menggambar, mewarnai dia selalu juara kemaren di sekolah dapat juara dua.
- Winda : Pada saat kumpul keluarga biasanya anak ibu ikut bergabung mengobrol bersama atau sibuk sendiri bermain game?
- Ani : Enggak sih, kalau lagi ngumpul ya biasa pada bercanda.
- Winda : Apakah ibu mendampingi atau mengawasi anak saat bermain game di smartphone?
- Ani : Iya, dampingin.
- Winda : Apakah ibu pernah melarang anak bermain game?
- Ani : Iya, pernah ngelarang kalau waktunya dia mengaji terus kalau ada PR, ada tugas apa saya larang. Saya bilang ke dia kerjain dulu tugas kamu nanti baru dikasih smartphone, bereskan dulu tugasnya.
- Winda : Lalu bu, bagaimana sikap anak ibu saat dilarang bermain game?
- Ani : Ya kadang-kadang dia ngambek.
- Winda : Terus, bagaimana cara ibu memberitahukan pada anak mengapa ia dilarang bermain game?
- Ani : Saya ngasih pengertian, jelasin ke dia nanti matanya kamu rusak terus pusing mau pake kaca mata matanya. Saya bilang gitu.

- Winda : Apakah ibu sehari-hari sering berkomunikasi dengan anak?
- Ani : Sering banget, nempel banget dia mah. Saya kemana-mana ngikutin dia mah.
- Winda : Biasanya hal apa yang ibu sampaikan kepada anak?
- Ani : Ya jangan nakal sama temen tuh harus baik, kalau punya makanan berbagi.
- Winda : Apakah terdapat hambatan yang dialami ibu dalam berkomunikasi dengan anak?
- Ani : Hambatan sih ada, kalau saya menjelaskan sesuatu dia nya kadang kurang mengerti maksudnya saya soalnya kan masih anak-anak jadi harus diberikan pemahaman secara pelan-pelan.
- Winda : Apakah ibu sering menghabiskan waktu bersama dengan anak?
- Ani : Iya, pokoknya kemana-mana ke pasar pun sama dia.
- Winda : Apakah ibu suka saling bertukar cerita dengan anak?
- Ani : Ya kalau cerita-cerita suka, sering gitu.
- Winda : Apakah ibu memberi hukuman kepada anak ketika melanggar peraturan?
- Ani : Gak kasih hukuman, lebih ke ngasih pemahaman aja.
- Winda : Bagaimana cara ibu memberitahu anak mengenai apa yang boleh dan tidak boleh untuk dilakukan?
- Ani : Bilangnya baik-baik, jangan ngejahatin temen, jangan ngelakuin yang aneh-aneh.
- Winda : Apakah anak ibu mendengarkan perkataan ibu jika diperintahkan suatu hal?
- Ani : Alhamdulillah, nurut dia.
- Winda : Bagaimana pendapat ibu mengenai anak yang senang bermain game di smartphone?
- Ani : Menurut saya sih, baik aja ya gak gimana-gimana tidak apa-apa selama itu game nya yang positif terus ada batasan waktunya juga.
- Winda : Oke ibu, terima kasih banyak ya bu karena sudah bersedia untuk saya wawancarai.
- Ani : Iya, sama-sama.

LAMPIRAN 4

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN KUNCI 4

Nama : Nur (Ibu Fajria)

Waktu : 23 Februari 2023

Pukul : 15.22 WIB

Tempat : Rumah Nur

Winda : Selamat sore ibu, perkenalkan nama saya Winda Ira Amelia mahasiswa dari Universitas Pakuan ingin mewawancarai ibu.

Nur : Iya, silahkan.

Winda : Baik bu, saya mau bertanya apakah anak ibu menggunakan smartphone?

Nur : Betul, menggunakan.

Winda : Apakah anak ibu mengetahui cara menggunakan smartphone?

Nur : Iya, mengerti.

Winda : Sejak usia berapa anak ibu bisa menggunakan smartphone?

Nur : Ya sejak kelas dua SD udah bisa. Tapi, sama saya ga di lepas cuman sebatas minjem smartphone saya aja.

Winda : Siapakah yang mengajari anak ibu menggunakan smartphone?

Nur : Ya gak ada yang ngajarin, tau sendiri aja gitu.

Winda : Berarti tau dengan sendirinya ya bu?

Nur : Iya, gitu.

Winda : Lalu bu, biasanya anak ibu menggunakan smartphone untuk apa saja?

Nur : Untuk mengerjakan tugas sekolah terus ya buat bermain game, seperti itu.

Winda : Smartphone lebih sering digunakan oleh anak ibu untuk apa?

Nur : Untuk main game iya terus untuk mengerjakan tugas sekolah juga.

Winda : Terus bu, sejak kapan dan oleh siapa anak ibu bisa bermain game di smartphone?

Nur : Kalau untuk bermain game itu dari kelas dua SD, dia itu suka mencari sendiri, suka melihat temennya kadang. Ya namanya anak sekarang kan cepet tangkap gitu kan. Jadi, ya ga kita ajarin pun mereka pasti udah tau.

- Winda : Berapa lama bu durasi anak ibu dalam bermain game di smartphone?
- Nur : Karena gak bagus ya lama-lama main game jadi main game nya paling cuma 10 menit, 15 menit harus udah selesai main game nya.
- Winda : Apakah ibu memberi batasan pada anak dalam bermain game di smartphone?
- Nur : Ya, pasti memberi batasan kayak main game jangan kelamaan batasnya itu cuma 10 menit, 15 menit buat main game.
- Winda : Apa game yang biasa dimainkan oleh anak ibu?
- Nur : Permainan ini minecraft.
- Winda : Biasanya anak ibu kalau bermain game menggunakan smartphone punya siapa?
- Nur : Minjem smartphone saya biasanya.
- Winda : Apa yang menjadi alasan ibu memberikan smartphone pada anak untuk bermain game?
- Nur : Ya awal dikasih nya sebenarnya untuk belajar, tapi karena anak sekarang udah pada pinter pake smartphone jadinya ya dia mencari sendiri gitu game nya.
- Winda : Biasanya anak ibu kalau bermain game bersama dengan temannya atau sendiri saja?
- Nur : Mainnya ya sendiri aja.
- Winda : Dimanakah biasanya anak ibu bermain game?
- Nur : Main game nya dia ya kadang di sekolah kalau lagi istirahat main game bentar, kadang di rumah mainnya.
- Winda : Apakah ibu sebelum memberikan smartphone pada anak untuk bermain game memberikan pemahaman terlebih dahulu?
- Nur : Ya, ngasih tau ke dia jangan lama main game nya, bentaran aja.
- Winda : Bagaimana sikap anak ibu saat diberikan pemahaman?
- Nur : Dia nya kadang ngambek gitu.
- Winda : Apakah selama anak ibu bermain game ada pengaruhnya terhadap prestasi di sekolah?
- Nur : Ada perubahan seperti nilainya agak berkurang cuman gak signifikan.
- Winda : Apakah terdapat dampak negatif yang ditimbulkan selama anak ibu bermain game di smartphone?

- Nur : Ada, kadang mengulur waktu belajar, ngerjain PR agak tertunda karena mementingkan main game dulu.
- Winda : Bagaimana cara ibu untuk mengatasi dampak negatif tersebut?
- Nur : Diwajibkan untuk belajar, mengerjakan PR terlebih dahulu.
- Winda : Apakah terdapat dampak positif yang ditimbulkan selama anak ibu bermain game di smartphone?
- Nur : Ya ada, bisa menggunakan smartphone, bisa memahami ilmu teknologi.
- Winda : Pada saat kumpul keluarga biasanya anak ibu ikut bergabung mengobrol bersama atau sibuk sendiri bermain game?
- Nur : Ya gabung walaupun kadang suka asik sendiri main game.
- Winda : Apakah ibu mendampingi atau mengawasi anak saat bermain game di smartphone?
- Nur : Iya betul, mendampingi.
- Winda : Apakah ibu pernah melarang anak bermain game?
- Nur : Pernah, disaat kalau memang waktunya dia harus belajar gak boleh tuh pake buat main game atau waktunya dia harus istirahat, tidur ya harus gunakan untuk tidur.
- Winda : Bagaimana sikap anak ibu saat dilarang bermain game?
- Nur : Ya namanya anak kadang kesel.
- Winda : Bagaimana cara ibu memberitahukan pada anak mengapa ia dilarang bermain game?
- Nur : Caranya ya harus di tegasin kadang suka saya omelin, kalau waktunya main game ya main, kalau waktunya belajar ya belajar dimana kita harus tau kapan boleh bermain game, kapan kita tidak boleh bermain game.
- Winda : Apakah ibu sehari-hari sering berkomunikasi dengan anak?
- Nur : Kalau komunikasi gak yang sering banget, dia kan punya kegiatan juga di luar rumah. Jadi, kalau pas di rumah ya komunikasi.
- Winda : Biasanya hal apa yang ibu sampaikan kepada anak?
- Nur : Harus melaksanakan tugasnya dengan baik, pada saat waktunya belajar benar-benar untuk belajar, kalau bermain harus ingat waktu.
- Winda : Apakah terdapat hambatan yang dialami ibu dalam berkomunikasi dengan anak?
- Nur : Ya, hambatan berkomunikasi dengan dia ada kalau dikasih tau suka ngambek.

- Winda : Apakah ibu sering menghabiskan waktu bersama dengan anak?
- Nur : Kadang-kadang.
- Winda : Apakah ibu suka saling bertukar cerita dengan anak?
- Nur : Kadang suka cerita-cerita.
- Winda : Apakah ibu memberi hukuman kepada anak ketika melanggar peraturan?
- Nur : Ngasih hukuman iya tapi enggak hukuman yang berat.
- Winda : Lalu bu, bagaimana cara ibu memberitahu anak mengenai apa yang boleh dan tidak boleh untuk dilakukan?
- Nur : Dengan cara di tegasin aja.
- Winda : Apakah anak ibu mendengarkan perkataan ibu jika diperintahkan suatu hal?
- Nur : Ya kadang mendengarkan, kadang anak membantah.
- Winda : Bagaimana pendapat ibu mengenai anak yang senang bermain game di smartphone?
- Nur : Menurut saya, ada bagusnya dan ada tidak bagusnya mungkin bisa mengasah kecerdasan anak tapi di lain sisi main game mengganggu juga kalau udah berlebihan waktunya bisa mempengaruhi otak. Ya semuanya itu kan benar-benar harus sesuai porsi gak boleh berlebihan apalagi anak-anak kan belum waktunya pegang smartphone, bisa menghambat daya pikir. Jadi, sebisa mungkin di batasi.
- Winda : Baik ibu, terima kasih banyak telah bersedia saya wawancarai ya bu.
- Nur : Iya, sama-sama.

LAMPIRAN 5**TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN KUNCI 5**

Nama : Ade (Bapak Altaf)
 Waktu : 23 Februari 2023
 Pukul : 11.45 WIB
 Tempat : SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Winda : Selamat siang bapak mohon maaf mengganggu waktunya, perkenalkan nama saya Winda Ira Amelia mahasiswa dari Universitas Pakuan ingin mewawancarai bapak.

Ade : Iya-iya, nanya apaan ya?

Winda : Apakah anak bapak menggunakan smartphone?

Ade : Iya, kalau pake smartphone mah iya.

Winda : Oke, berarti pake smartphone ya pak?

Ade : Iya.

Winda : Apakah anak bapak mengetahui cara menggunakan smartphone?

Ade : Berhubung sekarang kemajuan anak-anak udah sangat tinggi ya, dia sangat paham dalam menggunakan smartphone.

Winda : Sejak usia berapa anak bapak bisa menggunakan smartphone?

Ade : Dia bisa menggunakan smartphone itu sejak kelas dua SD lah udah bisa pake smartphone.

Winda : Siapakah yang mengajari anak bapak menggunakan smartphone?

Ade : Dia kutak katik smartphone nya, langsung bisa sendiri.

Winda : Biasanya anak bapak menggunakan smartphone untuk apa saja?

Ade : Dia pake smartphone itu untuk pekerjaan rumah terus untuk praktek-prakteknya sama di pake buat main game lah, cuma buat itu aja.

Winda : Smartphone lebih sering digunakan oleh anak bapak untuk apa?

Ade : Untuk ini sih main game namanya anak-anak ya.

Winda : Sejak kapan dan oleh siapa anak bapak bisa bermain game di smartphone?

- Ade : Bisa main game nya itu pas kelas dua SD kemarin. Jadi, belum lama ini lah main game nya terus tau game itu dia sih gak ada yang ngajarin.
- Winda : Berapa lama durasi anak bapak dalam bermain game di smartphone?
- Ade : Dia sih ya main game itu paling lama setengah jam, kalau dia ngelebihin batas waktu smartphone nya saya ambil.
- Winda : Jadi, hanya setengah jam aja ya pak?
- Ade : Iya, gak lama-lama maksudnya gitu kan gak baik juga ya buat mata.
- Winda : Apakah bapak memberi batasan pada anak dalam bermain game di smartphone?
- Ade : Kalau memberi batasan iya, main game gak boleh lama cuman setengah jam aja.
- Winda : Apa game yang biasa dimainkan oleh anak bapak?
- Ade : Dia biasa main game yang fifa world cup sama itu satu lagi namanya minecraft.
- Winda : Biasanya anak bapak kalau bermain game menggunakan smartphone punya siapa?
- Ade : Ya biasanya dia main game pake smartphone punya saya, belum punya smartphone pribadi.
- Winda : Apa yang menjadi alasan bapak memberikan smartphone pada anak untuk bermain game?
- Ade : Gak ada alasannya sebenarnya sih, namanya anak-anak kan ya kalau ngeliat smartphone gak di pake yaudah langsung aja gitu diambil buat mainan. Tapi, intinya saya gak kasih main game lama-lama, gak terlalu sering karena kelamaan juga gak baik ya teh.
- Winda : Biasanya anak bapak kalau bermain game bersama dengan temannya atau sendiri saja?
- Ade : Sama saya, takutnya kan main game yang gak baik ya udah gitu di smartphone takut ada yang penting takutnya ke hapus.
- Winda : Dimanakah biasanya anak bapak bermain game?
- Ade : Biasa main game di rumah, sesekali di sekolah sambil nunggu jam istirahat selesai.
- Winda : Apakah bapak sebelum memberikan smartphone pada anak untuk bermain game memberikan pemahaman terlebih dahulu?
- Ade : Iya beri pemahaman, intinya kalau main game inget batasan, main game nya jangan yang negatif udah begitu aja.

- Winda : Bagaimana sikap anak bapak saat diberikan pemahaman?
- Ade : Diem aja, biasa aja dia.
- Winda : Apakah selama anak bapak bermain game ada pengaruhnya terhadap prestasi di sekolah?
- Ade : Ada juga sih, namanya masih anak-anak tapi alhamdulillah gak terlalu jauh perbedaannya. Nilai-nilainya gitu maksudnya ya teh.
- Winda : Apakah terdapat dampak negatif yang ditimbulkan selama anak bapak bermain game di smartphone?
- Ade : Iya ada juga sih, kalau udah pake smartphone nih ya kadang-kadang kalau disuruh makan atau apa bilangannya nanti aja.
- Winda : Bagaimana cara bapak untuk mengatasi dampak negatif tersebut?
- Ade : Kalau saya gini, intinya saya gak sering kasih pinjem smartphone buat main game.
- Winda : Apakah terdapat dampak positif yang ditimbulkan selama anak bapak bermain game di smartphone?
- Ade : Iya ada teh, dampak positifnya dia jadi paham gimana pake smartphone.
- Winda : Pada saat kumpul keluarga biasanya anak bapak ikut bergabung mengobrol bersama atau sibuk sendiri bermain game?
- Ade : Kalau dia kadang ikut bareng ngumpul, kadang juga main game.
- Winda : Apakah bapak mendampingi atau mengawasi anak saat bermain game di smartphone?
- Ade : Iya saya yang nemenin gitu, maksudnya biar terkontrol main game nya. Jadi, saya perhatiin takutnya juga main game yang bersifat negatif.
- Winda : Apakah bapak pernah melarang anak bermain game?
- Ade : Iya bener, pernah.
- Winda : Bagaimana sikap anak bapak saat dilarang bermain game?
- Ade : Awalnya kayak cemberut, tapi lama kelamaan dia nya jadi biasa aja.
- Winda : Bagaimana cara bapak memberitahukan pada anak mengapa ia dilarang bermain game?
- Ade : Kalau saya ngasih taunya, jangan sering-sering main game gak bagus juga kalau keseringan mendingan smartphone nya buat hal yang lebih bermanfaat aja kayak dipake buat belajar, ngerjain tugas-tugas.
- Winda : Apakah bapak sehari-hari sering berkomunikasi dengan anak?

- Ade : Kalau saya sama dia sama-sama ada waktu luang ya pasti berkomunikasi, kan saya kerja, dia sekolah terus belum lagi dia main sama temennya makanya kalau ada waktu luang ngobrol-ngobrol sama anak, begitu.
- Winda : Biasanya hal apa yang bapak sampaikan kepada anak?
- Ade : Paling bilangnyanya kalau lagi main sama temennya, jangan bandel lah gitu udah itu aja paling.
- Winda : Apakah terdapat hambatan yang dialami bapak dalam berkomunikasi dengan anak?
- Ade : Oh iya, ada teh. Paling hambatannya kalau saya lagi kerja terus dia nya sekolah atau lagi main sama temennya kan gak sempet komunikasi tuh jadi komunikasi pas ada waktu luang aja, gitu.
- Winda : Apakah bapak sering menghabiskan waktu bersama dengan anak?
- Ade : Gak sering sih. Tapi, kadang-kadang main berdua sama dia.
- Winda : Apakah bapak suka saling bertukar cerita dengan anak?
- Ade : Sama juga teh, kadang-kadang kalau ada waktu luang ya suka saling cerita-cerita gitu teh.
- Winda : Apakah bapak memberi hukuman kepada anak ketika melanggar peraturan?
- Ade : Iya, memberi hukuman cuman ya hukumannya yang biasa-biasa aja gitu.
- Winda : Bagaimana cara bapak memberitahu anak mengenai apa yang boleh dan tidak boleh untuk dilakukan?
- Ade : Cara memberitahunya itu saya menegaskan ke dia, mana yang boleh dilakukan dan mana yang gak boleh dilakukan.
- Winda : Apakah anak bapak mendengarkan perkataan bapak jika diperintahkan suatu hal?
- Ade : Anak sih kadang nurut, tapi ada kalanya anak gak nurut.
- Winda : Bagaimana pendapat bapak mengenai anak yang senang bermain game di smartphone?
- Ade : Menurut saya pribadi, kalau kebanyakan main game kan ngaruh juga ya makanya saya gak terlalu sering kasih smartphone buat main game. Jadi, intinya gak diberikan smartphone tiap hari tiap waktu.
- Winda : Oke, baik pak. Terima kasih atas waktunya sudah bersedia saya wawancarai.
- Ade : Iya, sama-sama teh.

LAMPIRAN 6

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN KUNCI 6

Nama : Fikri Dzulfikar, S.E., M.Pd (Wali Kelas III A)

Waktu : 23 Februari 2023

Pukul : 10.28 WIB

Tempat : SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Winda : Assalamualaikum, mohon izin bapak. Saya Winda Ira Amelia mahasiswa dari Universitas Pakuan ingin mewawancarai bapak. Maaf bapak, saya mau bertanya sejak kapan bapak menjabat sebagai guru di SD Negeri Lanbau 02?

Fikri : Saya menjabat sebagai guru di SD Negeri Lanbau 02 itu per Oktober 2011 tepatnya 1 Oktober 2011 berarti saya sudah bekerja sekitar hampir 12 tahun.

Winda : 12 tahun ya bapak ya?

Fikri : Iya.

Winda : Lalu pak, bagaimana perkembangan di SD Negeri Lanbau 02 ini menurut bapak?

Fikri : Perkembangan di SD Negeri Lanbau 02 ini, selama saya mengajar banyak perubahan. Pertama, dari segi kualitas sumber daya muridnya, guru nya pun sama dan pola perkembangan pendidikannya pun berubah. Alhamdulillah, kalau dari segi sarana prasarana sudah banyak berubah.

Winda : Lalu pak, apakah di SD Negeri Lanbau 02 ini memiliki peraturan untuk tidak membawa smartphone?

Fikri : Kalau tidak membawa smartphone itu memang sudah ada peraturannya karena di khawatirkan nanti akan terjadi kehilangan. Selain itu, penggunaan smartphone yang tidak sesuai dengan yang kita butuhkan makanya memang ada peraturannya untuk tidak membawa smartphone ke sekolah.

Winda : Apakah alasan dibuatnya peraturan tersebut?

Fikri : Alasan yang paling mendasar satu sih, ketika smartphone itu dibawa oleh siswa ke sekolah di khawatirkan yang pertama adalah mengganggu konsentrasi siswa, yang kedua smartphone itu kan kalau untuk anak-anak masih digunakan hanya untuk bermain bukan untuk belajar. Jadi, itu yang kita khawatirkan makanya tidak boleh, intinya tidak boleh bawa smartphone ke sekolah.

- Winda : Apakah pernah ada suatu kejadian mengenai penggunaan smartphone sehingga pihak sekolah tidak memperbolehkan siswa untuk membawa smartphone?
- Fikri : Kejadian yang luar biasa sih tidak, hanya ketika istirahat pernah ada siswa yang menggunakan smartphone tersebut, ternyata setelah di tanyakan ia hanya meminjam smartphone punya orang tua nya untuk bermain sebentar.
- Winda : Apakah ada siswa yang melanggar peraturan untuk tidak membawa smartphone ke sekolah pak?
- Fikri : Iya ada, cuma tetap anjuran untuk tidak membawa smartphone itu tetap disosialisasikan kepada murid.
- Winda : Apa tindakan yang bapak lakukan kepada siswa tersebut pada saat kedatangan membawa smartphone ke sekolah?
- Fikri : Ketika ada siswa seperti itu biasanya yang saya lakukan adalah mengambil smartphone tersebut, saya simpan di meja ketika pulang sekolah silahkan boleh diambil, itu saja.
- Winda : Apakah di SD Negeri Lanbau 02 ini ada siswa yang bermain game smartphone di sekolah?
- Fikri : Ada, sewaktu istirahat atau selepas pulang sekolah.
- Winda : Apakah ada dampaknya terhadap prestasi atau nilai siswa yang bermain game smartphone?
- Fikri : Terkait dengan prestasi memang pengaruhnya tidak signifikan sekali sebetulnya. Tapi, kalau misalkan siswa tersebut memang sudah malas biasanya memang berdampak sekali.
- Winda : Terus, jadinya ada dampak juga ya pak pada nilai siswa?
- Fikri : Iya, jelas berdampak ketika dia tidak mendengarkan pada saat saya menjelaskan akhirnya kan materi tidak tersampaikan sehingga banyak pelajaran yang dia lupa, akhirnya banyak materi yang tidak masuk dan berpengaruh ketika dia ujian nilainya pun berkurang.
- Winda : Lalu, bagaimana sikap bapak kepada siswa tersebut?
- Fikri : Sikap saya hanya menganjurkan kepada siswa bahwa bermain game itu ada waktunya, ada batasannya karena sejujurnya lebih banyak buruknya ketika bermain game secara berlebihan, mainkan saja secukupnya.
- Winda : Apakah bapak membatasi siswa tersebut untuk tidak bermain game smartphone di sekolah?
- Fikri : Iya, membatasi karena balik lagi ke peraturan bahwa tidak boleh ada siswa yang bermain game di sekolah.

- Winda : Apakah bapak turut mengawasi siswa yang bermain game smartphome di sekolah?
- Fikri : Iya, pasti turut mengawasi jika ditemukan ada siswa yang bermain game di sekolah langsung saya ambil smartphome nya. Maka dari itu, bentuk pengawasannya ketika terdapat seperti itu langsung saya sita biasanya.
- Winda : Lalu, kalau bapak menyita smartphome tersebut bagaimana reaksi atau respon dari siswa tersebut?
- Fikri : Responnya kalau protes pasti ada, protes dari mereka seperti kenapa pak smartphome saya diambil.
- Winda : Lalu pak, bagaimana pandangan bapak terhadap siswa yang bermain game smartphome?
- Fikri : Kalau melihat perkembangan zaman sekarang ini bermain game di smartphome sebetulnya banyak ya manfaatnya, mungkin ada untuk orang yang memang sangat menyukai game tersebut karena kan sekarang juga Kementerian Pemuda dan Olahraga sudah memasukkan cabang e-sports itu ke dalam olahraga ya. Jadi, kalau menurut saya pribadi ya seiring perkembangan zaman setidaknya tetap ada pendampingan ketika memang anak tersebut bermain game karena ketika si anak tersebut terlalu addict terhadap game berbahaya akhirnya yang seharusnya belajar di sekolah nanti akhirnya lebih mementingkan bermain game, itu yang saya khawatirkan.
- Winda : Menurut pandangan bapak, apakah bermain game smartphome itu penting atau tidak untuk siswa yang masih SD?
- Fikri : Kalau menurut saya masih belum penting, kenapa saya bilang begitu karena untuk SD itu kan pola pendidikannya masih sangat dasar sekali. Jadi, kalau yang namanya dasar semuanya harus dikuasai kalau dasarnya saja tidak dikuasai bagaimana mereka ke depannya. Jadi, buat saya bermain game di usia-usia sekolah dasar itu masih belum penting. Tapi, ketika mereka nanti sudah beranjak SMA mungkin itu bisa jadi penting karena bisa jadi itu adalah bentuk kegiatan yang mereka senang ya silahkan. Tapi, kalau untuk di sekolah dasar buat saya belum penting.
- Winda : Lalu, apakah terdapat hambatan yang dialami bapak dalam berkomunikasi dengan siswa?
- Fikri : Kalau bentuk hambatan sih selama ini saya berkomunikasi dengan siswa ya pasti banyak lah karena biasa dalam proses belajar mengajar yang menyampaikan informasi kan hanya satu. Jadi, pasti keterbatasan suara saya yang pertama terus pasti tidak semua anak bisa mencerna apa informasi yang saya sampaikan. Tapi, saya berusaha menyampaikan informasi yang saya tau pada anak-anak atau mengenai pelajaran yang saya berikan pada anak-anak secara berulang. Saya berharap dengan cara mengulang tersebut komunikasi yang saya sampaikan kepada anak-anak itu bisa tersampaikan dan anak-anak bisa mengerti.

Winda : Oke, terima kasih bapak sudah bersedia untuk saya wawancarai.

Fikri : Baik, iya-iya. Terima kasih juga sudah mau mampir silaturahmi ke sekolah. Mudah-mudahan kita tetap bisa komunikasi, kalau ada apa-apa silahkan ke sekolah lagi.

LAMPIRAN 7**TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN 1**

Nama : Mawa (Anak Ibu Endang)

Waktu : 17 Juli 2022

Pukul : 15.45 WIB

Tempat : Rumah Endang

Winda : Halo, Mawa. Kakak mau tanya-tanya sama Mawa boleh ya?

Mawa : Iya kak.

Winda : Oke, kakak mau nanya nih. Mawa pake smartphone gak?

Mawa : Pake kak.

Winda : Mawa biasanya pake smartphone punya nya siapa?

Mawa : Pinjem punya nya kakak sama punya nya bapak.

Winda : Oh, pake smartphone punya nya kakak sama bapaknya Mawa ya?

Mawa : Iya kak.

Winda : Mawa bisa tau cara pake smartphone dari siapa emangnya?

Mawa : Tau dari kakak aku.

Winda : Kakaknya Mawa ngajarin gitu apa Mawa langsung bisa sendiri?

Mawa : Bisa sendiri.

Winda : Oh gitu ya, Mawa sering pake smartphone gak?

Mawa : Sering kak.

Winda : Emangnya Mawa pake smartphone buat apa aja?

Mawa : Buat main game, nonton Youtube, belajar.

Winda : Tapi lebih seringnya dipake buat apa?

Mawa : Main game kak.

Winda : Oh, main game ya. Mawa biasanya main game apa?

Mawa : Aku main minecraft terus juga cooking fever main masak-masakan kak.

Winda : Biasanya kamu main game nya itu lama atau sebentar?

- Mawa : Lama.
- Winda : Berapa lama emangnya?
- Mawa : Berapa ya, kayaknya dua jam kak.
- Winda : Oh, dua jam ya?
- Mawa : Iya kak.
- Winda : Mawa lebih sering mainin game yang mana?
- Mawa : Kalau aku minecraft tapi kalau cooking fever maininnya pas aku lagi pengen masak-masakan aja.
- Winda : Suka ya main game itu?
- Mawa : Iya, suka.
- Winda : Mamah sama bapak ngebolehkan Mawa pake smartphone buat main game?
- Mawa : Iya, bolehin.
- Winda : Mamah sama bapak suka ngelarang Mawa main game gak?
- Mawa : Kadang suka ngelarang kak.
- Winda : Mamah sama bapak ngejelasin ke Mawa gak kenapa mereka ngelarang Mawa main game?
- Mawa : Iya, katanya kalau main game terus gak bagus buat mata.
- Winda : Mawa kenapa suka main game?
- Mawa : Seru.
- Winda : Mawa kalau main game biasanya sama siapa?
- Mawa : Sendiri.
- Winda : Gak sama temen ya?
- Mawa : Gak kak.
- Winda : Oke deh, makasih ya Mawa udah mau kakak tanya-tanya.
- Mawa : Iya kak.

LAMPIRAN 8**TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN 2**

Nama : Abizar (Anak Ibu Nurbaeti)

Waktu : 18 Juli 2022

Pukul : 17.00 WIB

Tempat : Rumah Nurbaeti

Winda : Halo, Abizar. Ada yang mau kakak tanya nih ke kamu, boleh ya?

Abizar : Iya, boleh.

Winda : Oke, Abizar pake smartphone gak?

Abizar : Pake.

Winda : Kamu biasanya kalau pake smartphone punya nya siapa?

Abizar : Smartphone nya ayah.

Winda : Oh, minjam smartphone nya ayah ya?

Abizar : Iya.

Winda : Kamu bisa tau cara pake smartphone dari siapa?

Abizar : Tau dari temen-temen.

Winda : Kamu diajarin dulu atau langsung bisa sendiri?

Abizar : Iya, diajarin sama temen.

Winda : Oh gitu, kamu sering pake smartphone gak?

Abizar : Sering.

Winda : Itu kamu pake smartphone buat apa aja emangnya?

Abizar : Belajar sama main game.

Winda : Diantara itu lebih sering dipake buat apa?

Abizar : Dipake main game.

Winda : Biasanya kamu main game apa memangnya?

Abizar : Game fruit ninja terus sama game minecraft.

Winda : Game yang mana yang lebih sering kamu mainin?

- Abizar : Seringnya game minecraft.
- Winda : Biasanya berapa lama kira-kira kamu main game?
- Abizar : Bentaran doang cuma setengah jam.
- Winda : Mamah sama bapak ngebolehkan Abizar pake smartphone buat main game?
- Abizar : Iya, ngebolehkan.
- Winda : Mamah sama bapak suka ngelarang Abizar main game gak?
- Abizar : Iya.
- Winda : Mamah sama bapak ngejelasin gak kenapa mereka ngelarang kamu main game?
- Abizar : Iya, ngejelasin biar gak males belajar.
- Winda : Terus, kenapa kamu suka main game?
- Abizar : Karena main game itu seru.
- Winda : Biasanya kamu kalau main game itu sama siapa?
- Abizar : Main sama temen.
- Winda : Memangnya kamu kalau main game dimana?
- Abizar : Main di deket rumah aja.
- Winda : Oke, makasih ya Abizar udah mau kakak tanya-tanya.
- Abizar : Sama-sama.

LAMPIRAN 9**TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN 3**

Nama : Akyla (Anak Ibu Ani)

Waktu : 27 Februari 2023

Pukul : 10.44 WIB

Tempat : SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Winda : Halo, Akyla. Aku mau nanya sama kamu boleh ya?

Akyla : Iya, kak.

Winda : Oke, aku mau nanya kamu pake smartphone gak?

Akyla : Iya kak, pake.

Winda : Kamu tau cara pake smartphone?

Akyla : Iya, tau kak.

Winda : Kamu biasanya pake smartphone tuh punya nya siapa?

Akyla : Pake punya mamah, kak.

Winda : Oh, minjem gitu ya?

Akyla : Iya.

Winda : Dari siapa kamu tau smartphone?

Akyla : Aku taunya dari kakak ku.

Winda : Oh, kamu tau dari kakak mu ya? Itu kamu diajarin dulu apa kamu langsung bisa sendiri?

Akyla : Gak diajarin, bisa sendiri kak.

Winda : Kamu sering pake smartphone?

Akyla : Iya, kak sering pake.

Winda : Kamu tuh pake smartphone biasanya buat apa aja?

Akyla : Dipake buat belajar-belajar kak sama main game.

Winda : Kamu tuh pake smartphone lebih seringnya tuh buat apa?

Akyla : Lebih seringnya buat main game.

Winda : Biasanya game apa yang kamu mainin?

- Akyla : Main game sakura dan minecraft.
- Winda : Oke-oke, diantara itu kamu lebih sering mainin game yang mana?
- Akyla : Lebih seringnya itu main yang minecraft.
- Winda : Kamu kalau main game itu kira-kira berapa lama emangnya?
- Akyla : Bisa dua jam'an kak.
- Winda : Orang tua kamu tuh memperbolehkan kamu pake smartphone buat main game?
- Akyla : Dibolehin, kak.
- Winda : Orang tua kamu tuh sering ngelarang gak sih kamu main game?
- Akyla : Enggak sering kak, jarang-jarang aja.
- Winda : Oh gitu, terus orang tua kamu tuh ngejelasin gak sih kenapa mereka itu ngelarang kamu main game?
- Akyla : Iya kak, bilangnya belajar dulu baru boleh main game.
- Winda : Sikap kamu saat dilarang main game gimana?
- Akyla : Aku ngambek, kak.
- Winda : Kenapa kamu suka main game?
- Akyla : Soalnya seru, kak.
- Winda : Biasanya kalau main game itu sama siapa?
- Akyla : Main sendiri aja.
- Winda : Kamu biasanya main game itu dimana?
- Akyla : Dirumah, kadang juga di sekolah.
- Winda : Kamu sering gak ngobrol sama orang tua?
- Akyla : Iya, sering ngobrol.
- Winda : Kamu kalau sama orang tua sering main gak?
- Akyla : Iya, kalau main sering kak.
- Winda : Oke, Akyla. Terima kasih ya.
- Akyla : Iya, sama-sama kak.

LAMPIRAN 10**TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN 4**

Nama : Fajria (Anak Ibu Nur)
Waktu : 27 Februari 2023
Pukul : 10.48 WIB
Tempat : SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Winda : Halo Fajria, ada yang mau aku tanya sama kamu, boleh ya?

Fajria : Iya.

Winda : Oke, aku mau tanya nih kamu pake smartphone gak?

Fajria : Iya, pake smartphone.

Winda : Oke, berarti pake ya?

Fajria : Iya.

Winda : Kamu tau cara pake smartphone?

Fajria : Iya, aku tau.

Winda : Kamu biasanya kalau pake smartphone itu punya siapa?

Fajria : Pake smartphone punya mamah.

Winda : Oke-oke, kamu minjem gitu ya?

Fajria : Iya, minjem.

Winda : Kamu tau smartphone dari siapa memangnya?

Fajria : Tau sendiri aja, kak.

Winda : Siapa sih yang ngajarin kamu pake smartphone?

Fajria : Gak ada yang ngajarin, kak.

Winda : Kamu sering pake smartphone gak?

Fajria : Iya, sering dipake kak.

Winda : Kamu tuh pake smartphone buat apa aja?

Fajria : Dipake buat aku belajar sama main game, kak.

Winda : Terus, kamu lebih sering pake smartphone tuh buat apa?

- Fajria : Buat main game sih, kak.
- Winda : Lebih sering buat main game ya?
- Fajria : Iya, main game.
- Winda : Kamu biasanya main game apa?
- Fajria : Main minecraft.
- Winda : Kamu sering main game minecraft?
- Fajria : Iya, sering main.
- Winda : Kamu kalau main game tuh bisa berapa lama?
- Fajria : Sebentar aja kak, cuma 15 menit.
- Winda : Orang tua kamu bolehin kamu pake smartphone buat main game?
- Fajria : Kadang dibolehin, tapi kadang juga gak dibolehin.
- Winda : Orang tua kamu sering larang kamu main game gak?
- Fajria : Iya, sering ngelarang gitu sih kak.
- Winda : Terus ngomongnya gimana kalau orang tua kamu ngelarang main game?
- Fajria : Jangan terlalu lama main game nya, kalau lagi belajar jangan main game.
- Winda : Terus kamu sikapnya gimana kalau dilarang sama orang tua buat main game?
- Fajria : Ngambek, gitu.
- Winda : Orang tua kamu ngejelasin gak sih kenapa ngelarang main game?
- Fajria : Enggak kak, gak dijelasin.
- Winda : Terus, kamu kenapa suka main game?
- Fajria : Seru aja permainannya.
- Winda : Oh, karena seru permainannya?
- Fajria : Iya.
- Winda : Biasanya kamu kalau main game itu sama siapa?
- Fajria : Sendirian aja.
- Winda : Dimanakah biasanya kamu main game?
- Fajria : Kadang di rumah, kadang di sekolah pas istirahat.
- Winda : Kamu sering ngobrol gak sama orang tua?

- Fajria : Iya, kadang ngobrol-ngobrol gitu.
- Winda : Kamu sering main juga sama orang tua?
- Fajria : Kadang main, kak.
- Winda : Oke deh, kalau gitu makasih ya Fajria.
- Fajria : Iya, kak.

LAMPIRAN 11**TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN 5**

Nama : Altaf (Anak Pak Ade)

Waktu : 27 Februari 2023

Pukul : 10.40 WIB

Tempat : SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Winda : Halo, Altaf. Aku mau nanya, kamu pake smartphone gak?

Altaf : Iya, pake.

Winda : Oke, pake ya?

Altaf : Iya.

Winda : Kamu tau cara pake smartphone gak?

Altaf : Tau.

Winda : Kamu biasanya pake smartphone punya siapa?

Altaf : Bapak.

Winda : Oh, pinjem smartphone punya bapak ya?

Altaf : Iya.

Winda : Terus, kamu bisa tau smartphone itu dari siapa taunya?

Altaf : Hmm... tau aja sih.

Winda : Tau sendiri apa gimana?

Altaf : Iya, begitu tau sendiri.

Winda : Jadi, kamu tau sendiri ya? Gak ada yang ngajarin?

Altaf : Iya.

Winda : Kamu sering gak pake smartphone?

Altaf : Iya sih, sering make.

Winda : Kamu pake smartphone itu buat apa aja?

Altaf : Main game terus sama ngerjain PR.

Winda : Kamu pake smartphone lebih seringnya buat apa?

- Altaf : Hmm... lebih sering main game.
- Winda : Kamu biasanya main game apa?
- Altaf : Main game bola fifa world cup, minecraft.
- Winda : Diantara itu kamu lebih sering mainin game yang mana?
- Altaf : Dua-duanya sering dimainkan.
- Winda : Kalau main game kira-kira bisa berapa lama?
- Altaf : Paling setengah jam main game nya.
- Winda : Oke, terus orang tua kamu bolehin pake smartphone buat main game?
- Altaf : Iya, boleh aja tapi suka gak dibolehin pake juga.
- Winda : Orang tua kamu sering ngelarang main game gak?
- Altaf : Ya, gitu.
- Winda : Ngomongnya kayak gimana kalau orang tua kamu ngelarang main game?
- Altaf : Jangan main game mulu.
- Winda : Sikap kamu gimana kalau dilarang sama orang tua buat main game?
- Altaf : Biasa aja.
- Winda : Orang tua kamu ngejelasin gak kenapa ngelarang kamu main game?
- Altaf : Enggak.
- Winda : Kenapa kamu suka main game?
- Altaf : Seru aja gitu main game.
- Winda : Oh gitu, karena seru ya?
- Altaf : Iya.
- Winda : Kamu kalau main game itu biasanya sama siapa?
- Altaf : Sama bapak.
- Winda : Biasanya kamu kalau main game itu dimana?
- Altaf : Di rumah sama kadang di sekolah mainnya lagi istirahat.
- Winda : Kamu sama orang tua sering ngobrol gak?
- Altaf : Iya, ngobrol.
- Winda : Kamu sama orang tua sering main gak?

Altaf : Jarang.

Winda : Oh, jarang-jarang aja gitu ya mainnya?

Altaf : Iya.

Winda : Oke, makasih ya dek udah mau kakak tanya-tanya.

Altaf : Iya.

LAMPIRAN 12**TRANSKIP WAWANCARA TRIANGULASI**

Nama : Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A.

Waktu : 19 Juli 2022

Pukul : 13.45 WIB

Tempat : Video Call WhatsApp

Winda : Selamat siang ibu.

Eustalia : Selamat siang Winda.

Winda : Maaf ibu, saya mengganggu waktunya ibu. Ada pertanyaan yang ingin saya tanyakan pada ibu.

Eustalia : Oh, iya. Silahkan.

Winda : Bagaimana menurut pendapat ibu mengenai anak yang bermain game di smartphone?

Eustalia : Anak yang bermain game di smartphone kalau saya itu tipe orang yang tidak melarang gitu ya tapi juga tidak membebaskan begitu saja. Jadi, harus ada batasnya sebagai orang tua harus bisa mengontrol anak kapan dia boleh bermain game dan kapan dia harus berhenti begitu.

Winda : Lalu bu, mengapa anak bisa suka bermain game di smartphone?

Eustalia : Ya karena game itu menarik ya untuk anak-anak apalagi di masa era sekarang semuanya serba digital jadi semua serba menggunakan smartphone dan smartphone itu kan sesuatu yang menarik untuk anak-anak jadi makanya mereka senang bermain game di smartphone nya mereka.

Winda : Apakah bermain game di smartphone itu dapat membatasi kegiatan lain pada anak bu?

Eustalia : Dapat membatasi iya, kalau anak-anak bermain game nya tidak terkontrol dalam arti gak tau waktu gitu ya. Nah, sebenarnya disini kembali lagi kepada peran orang tuanya bisa enggak mengontrol anak-anaknya bermain game karena kadang-kadang orang tua tidak bisa mengontrol anak-anaknya untuk bermain game jadi dibebasin aja gitu kan yang bikin jadi negatif karena anak-anaknya tidak bisa diatur jadinya, gak mau diatur terus membangkang.

Winda : Jadi, orang tua harus mendampingi anak ya bu dalam bermain game di smartphone?

- Eustalia : Iya betul, orang tua harus mendampingi. Itu yang saya lakukan kepada anak saya. Anak saya itu kan cowo yang satu dia kalau main game pasti didampingi oleh papahnya. Jadi, kadang-kadang mereka main bareng. Jadi, papahnya itu tau game apa yang dia mainkan. Bahkan, kalau misalnya anak mau download game apapun harus seizin orang tua jadi kita tau game apa yang dimainkan oleh anak dan untuk bisa lebih paham anak-anak orang tua malah terlibat dengan game nya mereka supaya mereka terarah sehingga ada batas waktu kapan anak boleh main game dan kapan anak harus berhenti. Jadi, harus di kontrol betul-betul dari orang tua gitu sih Winda.
- Winda : Orang tua harus tau juga ya bu game apa saja yang dimainkan oleh anak?
- Eustalia : Iya betul harus. Saya pikir penting dan wajib ya karena kadang-kadang game itu kan membawa pengaruh seperti misalnya game tembak-tembakan terus kayak kekerasan gitu ya pukul-pukulan. Kekerasan seperti itu kan bisa berdampak. Terus, ketika misalnya di game ada yang memukul orang tua harus memberikan penjelasan kepada anak-anak maksudnya apa, tujuannya apa jangan hanya dibiarkan nanti kalau dibiarkan anak akan punya perilaku kekerasan, agresif atau misalnya jadi suka berkata-kata kasar kayak gitu.
- Winda : Iya bu ya, harus diperhatikan soalnya kan game itu juga ada unsur kekerasannya jadi orang tua harus mendampingi.
- Eustalia : Iya betul.
- Winda : Jadi, itu bisa mempengaruhi kepribadian anak ya bu?
- Eustalia : Ya betul, dapat mempengaruhi.
- Winda : Baik ibu. Lalu, secara psikologis menurut ibu bagaimana perkembangan anak yang bermain game di smartphone?
- Eustalia : Perkembangan psikologis anak yang bermain game di smartphone kalau tarafnya masih normal saya pikir itu membuat anak menjadi secara kognitif mereka lebih berkembang dalam hal kreativitasnya ya. Tapi, kalau sudah berlebihan atau bisa dibilang kecanduan itu yang menjadi masalah berarti itu anak-anak sudah adiksi dan itu yang berbahaya sebenarnya. Jadi, menurut saya sih yang penting ada batasannya karena secara psikologis ketika anak terlalu sering dengan game itu berarti anak punya perhatian lebih terhadap itu dan berkurang perhatiannya terhadap yang lain. Jadi, anak cenderung gak peduli dengan hal yang lainnya.
- Winda : Jadi, kalau misalnya kecanduan seperti itu memang sudah berdampak pada psikologisnya ya bu ya?
- Eustalia : Oh iya jelas, bahkan sampe banyak kasus di berita yang anak-anak kecanduan game itu masuk ke rumah sakit jiwa hanya karena mereka tidak bisa lepas dengan gadgetnya, kemudian selain itu banyak juga yang mengalami kebutaan karena bermain gadget atau game. Anak-anak

bermain smartphone itu kadang-kadang tidak hanya bermain game tapi juga melihat video tiktok, video youtube itu kan juga beberapa aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak ketika mereka bermain smartphone. Secara kognitif membuat mereka itu tidak rasional ya. Jadi, kalau secara fisik bisa membuat kebutaan kayak gitu-gitu. Terus, kalau secara psikologis yang pertama mereka menjadi tidak realistis, tidak mau melihat dunia disekitarnya. Jadi, seperti orang yang tidak mau bersosial dengan orang sekitarnya gitu.

- Winda : Jadi, anak itu cenderung lebih suka menyendiri gitu ya bu?
- Eustalia : Ya, menyendiri dalam arti lebih asyik dengan gadgetnya ya, dengan smartphonanya.
- Winda : Lalu bu, apa saja yang menjadi faktor yang mempengaruhi anak bermain game di smartphone?
- Eustalia : Banyak, karena ya memang pertama tersedianya smartphone itu karena mau tidak mau kayak misalnya orang tua pasti kan punya smartphone ya jadi memang fasilitas dari keluarga yang membuat mereka punya akses untuk bermain game. Itu yang pertama, terus yang kedua lingkungan. Lingkungan sekitar seperti teman-temannya pada main game otomatis mereka menuntut untuk juga punya smartphone yang bisa digunakan untuk main game kayak gitu. Terus, perasaan keingintahuannya anak tentang game itu juga yang membuat dia termotivasi banget untuk bisa main game gitu. Jadi, faktornya macam-macam bisa dari dalam dirinya, dari lingkungan keluarganya dan lingkungan sebayanya, kemudian fasilitas yang diberikan keluarga itu juga bisa mempengaruhi anak-anak bermain game apakah smartphone diberikan kepada anak atau tidak, kemudian atau bahkan anak-anak mungkin punya smartphone sendiri gitu kan banyak juga gitu.
- Winda : Lalu, apakah anak yang sering bermain game di smartphone dapat mempengaruhi prestasi serta kegiatan belajarnya?
- Eustalia : Kalau terlalu sering dengan durasi yang tidak terkendali dalam arti full day gitu ya dia main game terus ya otomatis berarti dia gak punya kesempatan, gak punya waktu untuk belajar atau untuk melakukan aktivitas yang lain. Nah, itu apakah dapat mempengaruhi jelas otomatis pasti bisa mempengaruhi. Misalnya, anak main game gitu terus kadang-kadang kalau orang tua panggil kadang-kadang suka gak dengar kan karena dia terlalu fokus gitu dengan game nya.
- Winda : Baik bu. Lalu, apa sajakah dampak negatif yang dapat dialami anak jika sering bermain game di smartphone?
- Eustalia : Dampak negatifnya yaitu pertama kesehatan mata. Nah, terus yang kedua itu ketika main game kadang-kadang anak-anak itu tidak memperhatikan posisi mereka duduk atau sambil tiduran dan sebagainya. Nah, itu kan bisa mempengaruhi postur tubuh. Kalau misalnya kadang-kadang kita

kalau belajar suka sambil tengkurap gitu ya itu kan tulang punggungnya jadi sakit. Nah, satu lagi yang paling penting radiasi smartphone itu kan dapat mempengaruhi perkembangan otak. Jadi, berbahaya gitu maksudnya kalau terpapar radiasi smartphone itu.

Winda : Jadi, kalau sering bermain game itu dampak negatifnya bisa terhadap kesehatan mata, postur tubuh sama bisa mempengaruhi perkembangan otak gitu ya bu?

Eustalia : Ya betul, itu dampak negatif yang mungkin banyak banget kejadiannya ketika mereka bermain game efek atau dampaknya tuh macem-macem.

Winda : Lalu bu, menurut ibu bagaimana upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi dampak negatif game pada anak?

Eustalia : Caranya untuk mengatasi itu membatasi jadi kayak orang tua itu sebagai polisi gitu ya sebagai orang yang mengatur kapan dia harus makan, kapan dia harus belajar, kapan dia harus tidur dan kapan mereka boleh bermain game. Jadi, ada waktu tertentu gimana anak boleh bermain game. Misalnya, hanya hari Sabtu anak main game atau kalau misalnya sudah makan atau sudah belajar baru boleh main game dan harus dibatasi. Misalnya, paling lama satu jam kalau sudah terlalu lama dihentikan. Lalu, bisa juga dengan memberitau anak mengenai berita-berita di koran, TV, internet tentang anak-anak yang sering main game di smartphone misalnya banyak yang menjadi buta, gangguan jiwa. Nah, hadirkan itu saja bisa membuat anak berpikir ulang gitu.

Winda : Ibu, kalau misalnya orang tua melarang anak bermain game di smartphone terus anaknya misalnya malah jadi nangis, marah-marah itu bagaimana ya bu?

Eustalia : Kadang-kadang permasalahannya ketika anak-anak itu dilarang tapi anak-anak gak diberikan pengganti game nya. Kadang-kadang orang tua lupa. Nah, untuk mengatasinya seharusnya orang tua ikut terlibat atau mengganti game smartphone itu dengan permainan lain yang lebih real dan orang tua terlibat. Misalnya, “yaudah yuk kita main tebak-tebakkan satu keluarga” misalnya gitu ya. Jadi, orang tua melibatkan diri untuk kesibukan serta aktivitas anak yang lainnya selain bermain game di smartphone. Jadi, support system di keluarga itu penting kan banyak sekali orang tua nyuruh “ayo sudah jangan main game lagi” tapi habis itu anak-anak dibiarkan, anak-anak kebingungan habis kalau gak main game mau main apa lagi gitu kan. Nah, kadang-kadang orang tua lupa. Jadi, sebenarnya tugas orang tua adalah mencari permainan atau kesibukan lain atau aktivitas lain yang bisa dilakukan oleh anak supaya anak juga punya pengganti kesibukan lainnya. Orang tua harus proaktif dan kreatif untuk bisa membuat anak-anak itu juga sibuk dengan yang lain selain main game gitu maksudnya. Misalnya, main bersama dengan anak-anak gitu jangan malah membiarkan dia sendiri. Misalnya, walaupun kita gak suka bermain mobil-mobilan yaudah ayo main bareng dengan mainannya dia gitu. Nah, itu kan menuntut anak melakukan kesibukan yang lain.

Terus, ketika orang tua ingin menyampaikan sesuatu ke anak contohnya seperti “jangan main game” Jadi, orang tua jangan malah marah-marah karena kadang-kadang banyak orang tua melarang tapi tidak menggunakan sebab kenapa anak tidak boleh ini tidak boleh itu. Jadi, tugas orang tua itu menjelaskan. Nah, terkadang menjelaskan itu juga tidak perlu menggunakan kata-kata contohnya tadi hadirkan saja berita-berita yang membuat anak itu bisa melihat sendiri kenyataannya bahwa kalau sering main game menyebabkan matanya sakit atau bisa menyebabkan kebutaan. Sebab dengan menghadirkan contoh-contoh itu pada anak membuat mereka berpikir ulang untuk melakukannya.

Winda : Oh, jadi jangan cuman kayak bilang “udah jangan main smartphone lagi, jangan main game lagi” Tapi, orang tua nya juga harus mengajak main yang lain gitu ya bu?

Eustalia : Iya begitu.

Winda : Bu, kalau orang tua memberikan pemahaman tetapi anaknya itu tidak menuruti apa yang disampaikan oleh orang tua. Lalu, bagaimana cara yang dapat dilakukan orang tua untuk menyampaikan kepada anak?

Eustalia : Permasalahan yang banyak terjadi itu sebenarnya begini Winda banyak orang tua yang awalnya tuh lupa mendampingi anaknya ketika anak bermain game terus ketika anak sudah dibebaskan dan anak semakin besar misalnya usia SD gitu yang sudah bisa berpikir sendiri, mengatur dirinya sendiri, mendownload game nya sendiri terus dilarang begini begitu kan jadinya anak cenderung membangkang. Lalu, ketika anak membangkang orang tua jangan menjadi marah karena kalau orang tua marah otomatis nanti dia akan terus membangkang seperti itu jadi gak akan pernah selesai. Nah, sebenarnya cara mengatasinya itu tidak saat anak sudah besar memberikan pemahamannya. Tetapi, sejak usia dini didampingi gitu Winda. Ya walaupun kesulitan caranya tarik ulur. Jadi, mungkin ya agak sedikit menggunakan teknik dalam arti ketika misalnya anak tetap membangkang ya kayak diberi hukuman misalnya uang jajannya dikurangi kayak gitu yang tadinya misalnya uang jajannya Rp. 10.000 dikurangi jadi Rp. 5.000 tetapi kalau anak bisa mengikuti aturan anak akan diberi reward atau hadiah yang menyenangkan untuk anak. Banyak sih teknik atau metodenya itu hanya salah satu contoh untuk bisa tarik ulur dengan anak.

Winda : Jadi, kalau misalnya anaknya gak mau menurut orang tua sebaiknya jangan marah-marah ya bu nanti anak jadi ngebrontak gitu ya bu?

Eustalia : Ya betul, kira-kira seperti itu. Beri pemahaman lebih lah.

Winda : Apakah bermain game di smartphone memiliki dampak positif bagi anak bu?

Eustalia : Kalau dampak positif yang dari saya lihat ketika anak-anak itu bermain game contohnya pertama kalau misalnya game nya itu tentang strategi

gitu ya kan ada tuh game yang tentang strategi mereka belajar tentang pemecahan masalah terus mereka belajar kreatif. Misalnya, tentang game polisi-polisian “kalau aku kesana penjahatnya ketemu gak?” itu kan berpikir kreatif membuat alternatif pilihan jawaban. Jadi, selain kemampuan problem solving anak-anak juga jadi bisa berpikir kreatif gitu. Nah, bermain game itu bisa membantu mengasah kemampuan problem solving atau pemecahan masalahnya. Tapi, juga meningkatkan kreativitasnya karena banyak game-game yang juga tidak hanya sebatas game ya tapi juga ada game yang mengasah kreativitas anak-anak gitu. Terus, pada game itu kan ada yang berbahasa Inggris ya otomatis anak belajar bahasa Inggris. Misalnya “exit” itu apa oh artinya “keluar”, “play” itu apa oh artinya “bermain”. Nah, game-game itu kan sebenarnya media belajar juga untuk mereka di usia berapapun.

Winda : Jadi, itu bisa menambah rasa keingintahuan anak ya bu apalagi kan ada kosakata bahasa Inggris buat nambah-nambah kosakata juga ya bu?

Eustalia : Ya betul-betul. Misalnya, kayak anak saya usia 7 tahun itu selalu bertanya misalnya “mami, ini artinya apa?” saya suruh kadang-kadang mencari pengertiannya di internet sendiri. Jadi, dia sudah bisa membaca dan menulis misalnya tulisan itu saya download kan google translate di smartphonanya. Jadi, mereka belajar juga untuk mencari tau artinya kata itu apa gitu. Banyak sih manfaatnya sebenarnya ketika mereka bermain game selain ada banyak dampak negatifnya juga ya.

Winda : Baik ibu, terima kasih banyak sudah bersedia untuk saya wawancarai.

Eustalia : Oke, sama-sama Winda. Sukses ya buat kuliahnya ya.

TRANSKIP WAWANCARA (2) TRIANGULASI

Nama : Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A.

Waktu : 24 September 2022

Pukul : 18.07 WIB

Tempat : Video Call WhatsApp

Winda : Selamat sore bu.

Eustalia : Selamat sore. Apa kabar dek?

Winda : Baik bu.

Eustalia : Oke. Ada pertanyaan apakah untuk saya?

Winda : Begini bu, maaf sebelumnya saya mau bertanya. Menurut ibu apa saja yang menjadi hambatan orang tua dalam berkomunikasi dengan anak?

Eustalia : Hambatan waktu yang pasti karena orang tua itu kan tidak melulu bisa berkomunikasi dan mendampingi anaknya. Orang tua juga kadang-kadang butuh bekerja. Nah, ketika orang tua sibuk dengan pekerjaan kadang-kadang lupa mendampingi anaknya. Misalnya, ketika orang tua harus meeting seharian padahal anak butuh didampingi kapan dia harus makan, kapan dia harus tidur siang, kapan dia harus mengerjakan PR atau kapan dia main game. Nah, kendala orang tua adalah waktu karena orang tua kadang-kadang terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga lupa atau tidak punya cukup waktu untuk berkomunikasi dan mendampingi anak. Lalu, kesadaran sih sebenarnya banyak orang tua yang tidak sadar bahwa mereka harus mendampingi anaknya karena banyak juga orang tua yang yaudah lah yang penting anaknya diem, gak ribut, gak rewel, gak macem-macam yaudah dipegangin smartphone aja gitu.

Winda : Bu, misalkan pada saat orang tua memberitau anak tetapi anak tidak mau mendengarkan perkataan orang tua. Apakah itu termasuk hambatan komunikasi antara orang tua dan anak?

Eustalia : Iya betul, karena mungkin sebenarnya tidak dibangun sejak dini ya komunikasinya gitu. Jadi, sebenarnya komunikasi itu harus dibangun sejak dini bukan hanya ketika sudah besar lalu menjalin komunikasi. Tapi, sejak usia dini jadi punya kebiasaan-kebiasaan tertentu seperti ngajak ngobrol anaknya untuk membangun komunikasi karena kadang-kadang kalau ngajak ngobrol anaknya sudah besar terus diajak ngobrol itu kadang suka gak nyambung. Jadi, harus diajak ngobrol sejak dini itu orang tua harus meluangkan waktu untuk anak-anak ngobrol walaupun sebentar.

- Winda : Lalu bu, bagaimana upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengatasi hambatan komunikasi dengan anak?
- Eustalia : Ya paling tidak dalam satu hari walaupun memang orang tua itu sibuk ya ada berapa jam gitu untuk menyempatkan diri benar-benar bersama anaknya gitu. Jadi, dalam satu hari harus punya minimal sedikit waktu untuk anaknya paling tidak bertanya “tadi kamu ngapain aja?” “seharian kemana aja?” “sama siapa?” “seneng gak hari ini?” misalnya gitu. Mengungkapkan perasaan atau pikiran anak itu juga penting. Misalnya, “hari ini aku gak seneng karena aku berantem sama temenku” misalnya gitu. Nah, itu bisa jadi media untuk orang tua dekat dengan anak walaupun dengan hanya setengah jam saja orang tua bersama anak. Kalau anak tidak boleh main smartphone, mami tidak boleh main smartphone atau papi tidak boleh main smartphone khusus untuk ngobrol. Nah, itu biasanya saya gunakan pada saat makan malam semuanya di meja makan tidak boleh ada yang pegang smartphone. Jadi, misalnya walaupun sambil makan gitu sambil ngobrol. Misalnya, “hari ini papi gimana, papi kerjanya sibuk enggak?” gitu. Jadi, saling bertanya. Itu bisa menjadi contoh ya. Maksudnya, itu salah satu contoh yang bisa saya gunakan untuk mengatasinya supaya bisa dekat dengan anak.
- Winda : Jadi, contohnya tuh seperti itu ya bu yang dapat dilakukan orang tua untuk berkomunikasi dengan anak?
- Eustalia : Ya betul, kadang-kadang kan waktunya juga beda-beda ya gak melulu pas saat makan gitu. Ya pokoknya gimana ceritanya setengah jam aja gitu ada waktu untuk ngobrol sama anak tanpa harus orang tua beraktivitas anak beraktivitas. Jadi, benar-benar hanya untuk ngobrol gitu. Sukur-sukur bisa satu keluarga ya entah dengan main tebak-tebakan gitu walaupun kayaknya konyol ya tapi itu media untuk mereka percaya sama kita dan kita bisa dekat dengan anak-anak disamping kita juga bisa bertanya seharian ngapain. Ya itu pokoknya komunikasi lah gitu apa saja yang dia lakukan gitu-gitu.
- Winda : Lalu bu, bagaimana cara yang baik untuk membangun komunikasi antara orang tua dan anak?
- Eustalia : Kalau menurut saya sih seperti teman mereka ya kadangkala orang tua juga bisa bermain peran sama anak. Misalnya, ketika anak-anak pengen main tebak-tebakan ya walaupun konyol bagi kita orang tua tapi ya orang tua main tebak-tebakan aja gitu. Jadi, kita seperti temannya mereka gitu karena kadang-kadang ketika mereka main diluar dengan teman-temannya apalagi dikondisi pandemi gini ya jadi kadang-kadang orang tua meminta anak untuk bermain di rumah. Nah, padahal kalau anak main di rumah otomatis anak kan kesepian gitu jadi mau gak mau orang tua mengajak anak main apa aja gitu. Misalnya, ya itu tadi kayak main tebak-tebakan. Pokoknya jadi kayak teman mereka lah kira-kira begitu walaupun tetap anak harus belajar tentang sopan santun terhadap orang tua tapi posisikan orang tua tetap menjadi temannya mereka gitu. Terus, orang tua juga harus mengajak ngobrol walaupun cuman sebentar tapi

luangkan waktu kadang-kadang kan orang tua ngajak ngobrol tapi sambil beraktivitas yang lain bahkan contohnya sambil main smartphone gitu ya. Nah, sebisa mungkin semuanya enggak pada main smartphone benar-benar fokus satu dengan yang lain. Maksudnya, orang tua hanya fokus dengan anak tanpa menggunakan smartphone dan anak juga fokus dengan orang tua.

- Winda : Kalau misalkan anak lagi belajar orang tua juga ikut bareng-bareng seperti itu bisa juga membangun komunikasi antara orang tua dan anak bu?
- Eustalia : Iya betul-betul, biar orang tua juga bisa mendengarkan ketika anak ingin bicara. Sebisa mungkin orang tua tidak sambil melakukan aktivitas yang lain benar-benar anak tuh didengarkan gitu sih.
- Winda : Baik bu, terima kasih karena telah bersedia untuk saya wawancarai.
- Eustalia : Iya sama-sama Winda. Semoga bermanfaat ya, sukses untuk skripsinya.

TRANSKIP WAWANCARA (3) TRIANGULASI

Nama : Eustalia Wigunawati, S.Psi., M.A.

Waktu : 1 November 2022

Pukul : 10.19 WIB

Tempat : Telepon WhatsApp

Winda : Halo, ibu. Selamat pagi.

Eustalia : Halo, Winda. Bagaimana kabar mu?

Winda : Baik ibu. Ibu sehat?

Eustalia : Puji Tuhan sehat.

Winda : Iya ibu. Puji Tuhan.

Eustalia : Ada yang ingin ditanyakan lagi kah?

Winda : Iya, ibu. Ada yang ingin saya tanyakan lagi bu.

Eustalia : Oke, silahkan.

Winda : Maaf ibu, saya ingin bertanya. Menurut ibu, bagaimana pola komunikasi yang baik terhadap anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar (SD)?

Eustalia : Kalau menurut saya itu tidak juga keras tapi juga tidak terlalu lunak atau membiarkan gitu ya. Jadi, kita kadangkala membatasi aktivitasnya mereka dengan melakukan tugas-tugas atau kewajiban-kewajiban mereka. Misalnya, mandi, makan, mengerjakan tugas. Tapi, disamping itu juga kita enggak melulu meminta mereka melakukan sesuatu yang berkaitan dengan tugasnya mereka tapi kadang-kadang kita juga bisa memberikan reward atau hadiah dalam bentuk misalnya mereka boleh main game, boleh bermain gadgetnya, atau bermain smartphonenya dengan waktu yang ditentukan gitu. Jadi, jangan juga melulu membebaskan mereka dengan kewajiban-kewajiban yang diberikan oleh orang tua tapi juga diberikan kesempatan dengan batasan waktu tertentu mereka juga bisa menikmati kesenangannya mereka gitu. Terus, pola komunikasi yang baik yang pasti pertama itu kita harus menyesuaikan gaya bicara kita dengan anak ya. Jadi, ketika kita bicara dengan anak-anak itu gak bisa kayak kita bicara seperti orang dewasa gitu ya. Itu mungkin dari nada bicara kita juga harus bisa menyesuaikan dengan gaya bicaranya anak-anak, kemudian menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak, jangan gunakan kata-kata yang rumit yang mungkin akan menimbulkan pertanyaan lagi buat anak-anak. Terus, kalau bicara dengan anak-anak mungkin intonasi suara, kemudian nada

bicaranya juga harus jelas, tegas maksudnya gak berbelit-belit gitu ya. Jadi, mudah dipahamilah seperti itu yang pasti harus menggunakan nada-nada yang lembut, penuh kasih sayang gak boleh menghakimi atau merasa anak itu terintimidasi begitu.

Winda : Oh, jadi bahasanya juga disesuaikan dengan anak-anak gitu ya bu. Jangan terlalu kayak baku juga sama orang tua berbicara lembut seperti itu ya bu?

Eustalia : Iya betul, kayak misalnya kita bicara sama anak usia dini gitu ya pastikan kayak “hai, gimana kabar mu?” gitu kan gak mungkin kalau sama orang dewasa harus menggunakan nada seperti itu gak perlu gitu. Jadi, ketika kita bicara kita juga harus menyesuaikan dengan gaya bicaranya anak-anak walaupun misalnya kalau anak-anak cadel bukan berarti kita harus ikut cadel. Malah kita harus bicara dengan kata-kata atau pronunciation yang tepat kayak gitu-gitu sih.

Winda : Menurut ibu, pola komunikasi orang tua seperti tipe permissive, otoriter dan demokratis mana yang lebih efektif digunakan bu?

Eustalia : Kalau saya ya jelas demokratis ya karena menurut saya anak-anak juga diajarkan untuk memilih aspirasinya. Misalnya, gini dia itu pengen main gadget tapi tugasnya belum diselesaikan gitu ya dikasih pilihan. Misalnya, “oke, kamu boleh main game 1 jam atau mengerjakan tugas dulu?” Dia diberi pilihan gitu. Enggak yang saklek, tidak melulu saklek kita yang memberikan pilihan kepada mereka. Tapi, kita juga memberikan kesempatan kepada mereka apa yang ingin mereka lakukan gitu. Memberikan kesempatan kepada mereka memilih pilihannya sendiri terhadap banyak hal. Misalnya, anak-anak mau pake baju deh gitu ya contohnya. “hari ini pake baju ini ya dek” misalnya gitu. Tapi, anak-anak kadang-kadang gak suka dia pengen memilih baju kesukaannya dia gitu. Terus, yasudah biarkan mereka memilih yang sukanya yang penting kita harus tau “dek, itu kan baju sudah sering dipakai, kenapa gak pake yang ini aja? biar bajunya terlihat ganti gitu. Kalau pake itu lagi, itu lagi nanti orang berpikinya kamu gak ganti baju” misalnya kayak gitu. Jadi, kita memberikan pilihan kepada mereka tapi juga diberikan penjelasan kenapa atau kita bertanya kenapa kamu pilih itu gitu. Kalau otoriter kan “yang ini, yang ini, yang itu, yang ini” gitu. Kita kan yang memilhkan. Tapi, kalau yang permissive semuanya diserahkan kepada anak-anak. Kalau demokratis itu lebih kepada kita memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memilih tapi bertanggung jawab. Termasuk juga dengan gadget atau smartphone gitu yang penting dia bertanggung jawab. Misalnya, “kamu mau main hp hari ini mau ngapain main hpnya?” gitu. “aku mau lihat youtube saja mami” misalnya gitu. “lihat youtube tentang apa?” Ditanya terus kita pantau gitu. Jadi, kita memberikan kebebasan ke mereka gitu sih. Misalnya, juga gini kalau sekarang kan online ya. Misalnya, jam 10 mereka sudah selesai atau jam 11 deh mereka sudah selesai, mereka diberikan kesempatan misalnya 1 jam dari jam 11 sampe jam 12 untuk main game di smartphonanya. Nanti, jam 12 harus berhenti

untuk makan siang misalnya gitu. Nah, setelah makan siang boleh bermain game lagi sebentar saja. Habis itu nanti mereka harus tidur siang atau misalnya ada tugas lagi yang harus dikerjakan ya minta mereka untuk mengerjakannya dulu gitu sih.

Winda : Oh, jadi orang tua tipe demokratis ini memberikan kesempatan untuk anak memilih seperti itu ya bu. Tapi, dalam pengawasan orang tua juga ya bu seperti itu ya bu?

Eustalia : Ya, iya dong betul. Pengawasan yang pasti bertanggung jawab ya. Maksudnya, memberikan kebebasan untuk memilih tapi juga anak diberikan tanggung jawab atas pilihannya dan sebagai orang tua tetap harus memantau gitu.

Winda : Jadi, orang tua itu tidak terlalu membebaskan dan tidak terlalu mengekang anak juga ya bu?

Eustalia : Ya, betul seperti itu.

Winda : Terima kasih banyak ya bu karena telah meluangkan waktu ibu untuk saya wawancarai.

Eustalia : Oke, dengan senang hati Winda. Sukses ya.

DOKUMENTASI**LAMPIRAN 13**

Foto penulis dengan Ibu Endang (Informan Kunci 1)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 14

Foto penulis dengan Ibu Nurbaeti (Informan Kunci 2)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 15

Foto penulis dengan Ibu Ani (Informan Kunci 3)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 16



Foto penulis dengan Ibu Nur (Informan Kunci 4)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 17

Foto penulis dengan Pak Ade (Informan Kunci 5)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 18

Foto penulis dengan Pak Fikri (Informan Kunci 6)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

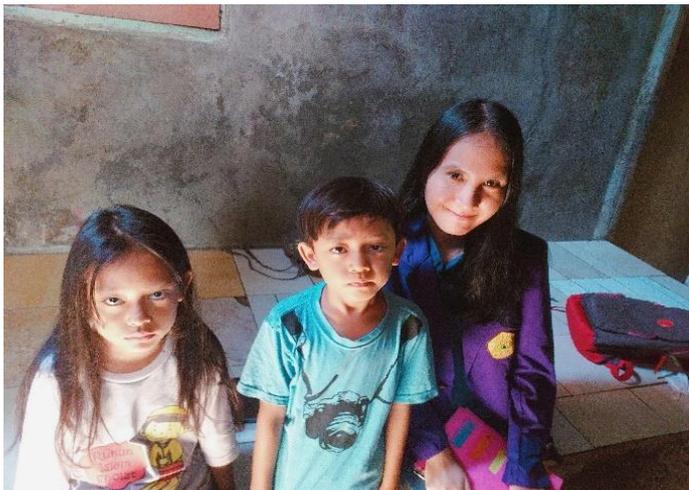
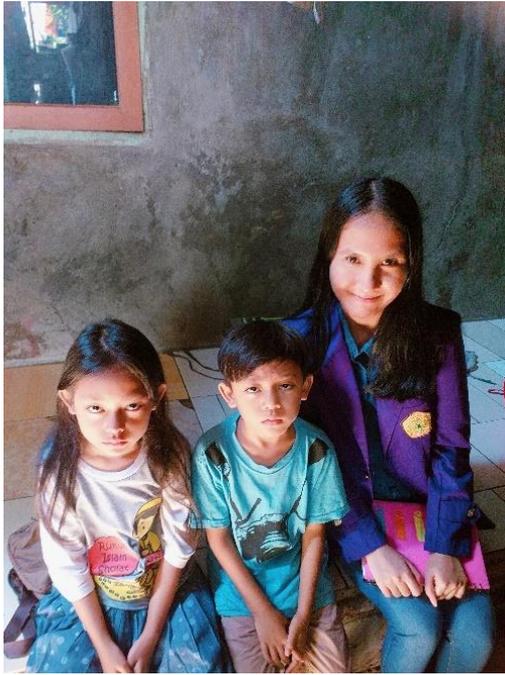
LAMPIRAN 19

Foto penulis dengan Mawa dan Abizar (Informan 1 dan 2)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 20

Foto penulis dengan Akyla (Informan 3)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 21

Foto penulis dengan Fajria (Informan 4)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 22

Foto penulis dengan Altaf (Informan 5)

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 23



Foto penulis di SD Negeri Lanbau 02

Sumber : Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 24

Foto wawancara penulis dengan Ibu Eustalia (Triangulasi)

Sumber : Dokumentasi Pribadi