

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka dalam penyusunan skripsi ini berisi definisi atau tinjauan yang berkaitan dengan komunikasi secara umum, dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian.

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah referensi yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan acuan antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Nurani 2016 UNIKOM	Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Temperant um	Kualitatif dengan desain penelitian deskriptif	Hasil dari penelitian ini merujuk pada, Proses Komunikasi yang terjadi bermacam-macam yakni proses komunikasi sekunder dan proses k	Subjek penelitian Nurani adalah anak temperantum sedangkan peneliti akan menjadikan

				omunikasi sekunder	anak pecandu <i>game online</i> sebagai subjeknya
2	Nenden Sari Riswanda 2015 UNIKOM	Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Remaja Perokok	Kualitatif dengan metode Studi deskriptif	Hasil dari penelitian ini adalah Proses komunikasi dari keempat keluarga yang diteliti kurang harmonis karena adanya suatu tekanan dari orang tua dengan anak dan kurangnya komunikasi tanpa tatap muka tanpa adanya kontak pribadi secara langsung	Subjek penelitian Nenden adalah remaja perokok sedangkan peneliti akan menjadikan anak pecandu <i>game online</i> sebagai subjeknya
3	Diansyah Putra 2012 UNIKOM	Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> World Of	Kualitatif dengan metode Studi	Hasil dari penelitian ini menunjukkan Terdapat hubungan yang signifikan	Variabel penelitian Diansyah adalah

		Warcraft Terhadap Perilaku Mahasiswa Di Kelompok Jurusan	deskriptif	antara Kecanduan <i>Game Online</i> World Of Warcraft dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Jurusan	hubungan sedangkan variabel yang digunakan peneliti yaitu pola komunikasi
4	Wisnu Yudha 2015 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu <i>Game Online</i>	Kualitatif bersifat deskriptif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu <i>game online</i> “ <i>Let’s Get Rich.</i> ” Ditunjukkan dengan beragam pola dan tipe interaksi orang tua dengan anak dalam menghadapi dampak kecanduan <i>game online</i> “ <i>let’s get rich</i> ”	Perbedaan terdapat pada lokasi penelitian, peneliti akan melaksanakan penelitian di Kabupaten Subang sedangkan Wisnu memilih di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan

5	Albima Rama Sudharto 2018 Universita s Sumatera Utara	Fenomena <i>Game Online</i> Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa	Kuantitatif mengguna kan Purposive Sampling dan Snowball Sampling	Hasil dari penelitian ini yaitu perubahan pola komunikasi seperti berkurangnya komunikasi terhadap orang di sekitar penggunaannya dan ketergantungan yang ditimbulkan oleh <i>game Mobile Legends</i>	Perbedaan terdapat pada metode penelitian, peneliti mengambil metode penelitian kualitatif sedangkan Albima menggunakan metode penelitian kuantitatif
---	--	---	--	---	---

Sumber: Peneliti 2022

2.1.2 Tinjauan Komunikasi

2.1.2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Komunikasi merupakan kegiatan berinteraksi antar manusia baik melalui lisan atau pun tulisan. Proses komunikasi ini melibatkan komunikator yang menyampaikan pesan, baik secara langsung maupun tidak

langsung kepada komunikan yang langsung memberikan respons secara langsung maupun tidak langsung secara aktif, dinamis, dan timbal balik.

Mulyana (dalam Rismawaty, Desayu Eka Surya, 2014: 65) mengemukakan bahwa konsep komunikasi sebagai proses satu arah memfokuskan pada penyampaian pesan secara efektif dan menjelaskan bahwa kegiatan komunikasi bersifat persuasif.

2.1.2.2 Fungsi Komunikasi

Menurut Wiliam I. Gordon dalam (Mulyana, 2007:6) Fungsi komunikasi dibagi menjadi 4 bagian yaitu:

1. Komunikasi Sosial

Fungsi komunikasi sosial menunjukkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri, eksistensi dan aktualisasi diri, kelangsungan hidup, menumpuk hubungan, dan mencapai kebahagiaan.

2. Komunikasi Ekspresif

Komunikasi ekspresif tidak bertujuan langsung mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrumen-instrumen untuk menyampaikan perasaan-perasaan kita.

3. Komunikasi Ritual

Komunikasi Ritual biasanya dilakukan secara bersama-sama, bertujuan untuk komitmen mereka terhadap tradisi keluarga, Komunitas, suku, bangsa, negara, ideologi, atau agama mereka.

4. Komunikasi Instrumental

Komunikasi Instrumental memiliki beberapa tujuan umum, yaitu menginformasikan, mengajak, mendorong, mengubah sikap atau perilaku, menggerakkan tindakan, dan menghibur.

2.1.2.3 Tujuan Komunikasi

(Solihat, *et al.*, 2015:9) dalam bukunya yang berjudul *Interpersonal Skill*, menyebutkan tujuan komunikasi sebagai berikut:

1. Memberikan informasi, kepada para klien, kolega, bawahan dan penyedia (supervisor)
2. Menolong orang lain, memberikan nasihat kepada orang lain, ataupun berusaha memotivasi orang lain dalam mencapai tujuan.
3. Menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.
4. Mengevaluasi perilaku secara efektif.

2.1.2.4 Unsur – unsur Komunikasi

Dalam proses komunikasi, pada setiap unsur komunikasi memiliki hubungan erat dan saling ketergantungan satu dengan yang lainnya, keberhasilan komunikasi ditentukan oleh unsur-unsur tersebut. Unsur-unsur komunikasi tersebut yaitu.

1. Sumber

Sumber adalah dasar yang digunakan dalam penyampaian pesan, yang digunakan dalam rangka memperkuat pesan itu sendiri. Sumber dapat berupa orang, lembaga, buku dan sejenisnya.

2. Komunikator

Komunikator yaitu seorang atau sekelompok orang, lembaga atau yang lainnya. Yang merupakan tempat asal pesan, sumber berita, informasi, atau pihak yang menyampaikan berita.

3. Pesan

Pesan adalah keseluruhan dari pada apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan dapat berupa gagasan atau ide, informasi, pengalaman yang dituangkan baik berupa kata-kata, lambang, isyarat, tanda, atau gambar.

4. Saluran Komunikasi

Saluran komunikasi yaitu sarana tempat berlalunya simbol, pesan, lambang, yang mengandung makna berupa pesan. Saluran komunikasi tersebut berupa alat yang menyalurkan suara untuk pendengaran, tulisan dan gambar untuk penglihatan.

5. Komunikan

Komunikan merupakan penerima pesan atau berita yang disampaikan oleh komunikator. Komunikan biasanya digolongkan dalam tiga jenis yaitu komunikan personal, komunikan kelompok, dan komunikan massa.

6. Umpan Balik

Umpan balik merupakan respon atau tanggapan komunikan kepada komunikator bahwa komunikasinya dapat diterima dan berjalan dengan baik.

7. Efek

Efek merupakan hasil akhir dari suatu komunikasi, yakni sikap dan tingkah laku orang, sesuai atau tidak sesuai dengan yang diinginkan.

2.1.2.5 Hambatan Komunikasi

Hambatan komunikasi merupakan suatu gejala bahwa ada sesuatu yang tidak benar. Hambatan komunikasi menunjukkan adanya masalah yang lebih dalam lagi. Hambatan komunikasi ada yang berasal dari pengirim, transmisi, dan penerima.

a. Hambatan Sosiologis-antropologis-psikologis

Hambatan ini merupakan hambatan yang berkaitan dengan situasional. Situasi ini dapat mempengaruhi kelancaran komunikasi, jadi seorang komunikator harus memperhatikan kondisi situasi ketika proses komunikasi sedang terjadi. Situasi-situasi ini berhubungan dengan faktor sosiologis-antropologis-psikologis.

1) Hambatan sosiologis

Hambatan sosiologis ini berkaitan dengan kedudukan atau status seseorang ketika berkomunikasi dengan orang lain.

2) Hambatan antropologis

Dalam melancarkan komunikasinya seorang komunikator tidak akan berhasil apabila ia tidak mengenal siapa komunikan yang dijadikan sasarannya. Maksud “siapa”

disini bukan namanya, melainkan ras apa, bangsa apa, atau suku apa. Dengan mengenal dirinya, akan mengenal pula kebudayaannya, gaya hidup, dan norma kehidupan, kebiasaan dan bahasanya antara komunikator dengan komunikan.

3) Hambatan psikologis

Faktor psikologis sering kali menjadi hambatan dalam berkomunikasi. Hal ini disebabkan komunikator sebelum melancarkan komunikasinya tidak mengkaji diri komunikan. Komunikasi sulit berhasil apabila hambatan-hambatan dari sisi psikologis ini berupa, kondisi seorang komunikannya sedang sedih, bingung, marah, kecewa, dan kondisi psikologi lainnya.

b. Hambatan semantis

Jika hambatan sosiologis-antropologis-psikologis terjadi pada komunikannya, maka hambatan semantis berlawanan dengan hambatan yang sebelumnya, hambatan semantis terjadi pada komunikatornya.

Faktor semantis ini mengenai bahasa yang digunakan komunikator kepada komunikan. Demi berhasilnya proses komunikasi, seorang komunikator harus benar-benar memperhatikan gangguan semantis ini, gangguan semantis ini yaitu berupa salah ucap, salah tulis tangan, dan salah tafsir

yang biasanya menimbulkan salah pengertian (*misunderstanding*) dan juga akan menimbulkan (*miscommunication*) atau salah komunikasi.

c. Hambatan mekanis

Hambatan mekanis sering dijumpai pada media yang dipergunakan dalam melancarkan komunikasi, hambatan pada beberapa media tidak mungkin diatasi oleh komunikator, misalnya hambatan yang terjadi pada suara telepon yang tidak jernih, suara hilang-muncul dari pesawat radio, gambar televisi yang bersmut, dan lain lain.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, sebelum suatu pesan komunikasi dapat diterima secara rohani, terlebih dahulu harus dipastikan dapat diterima secara indrawi, dalam arti kata harus bebas dari hambatan mekanis.

d. Hambatan ekologis

Hambatan ekologis disebabkan oleh gangguan lingkungan terhadap proses berlangsungnya komunikasi. Hambatan ini berupa suara riuh orang orang, kebisingan lalu lintas, suara hujan atau petir, dan lain lain pada saat komunikator sedang menyampaikan pesannya kepada komunikan.

Untuk menghindarinya komunikator mengusahakan tempat komunikasi yang bebas dari gangguan suara yang tidak diinginkan.

2.1.3 Tinjauan Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi yaitu komunikasi yang terjadi diantara dua individu. Komunikasi antarpribadi menempatkan interaksi tatap muka diantara dua individu tersebut dalam kondisi yang khusus.

Komunikasi antarpribadi juga dapat diartikan sebagai suatu proses pertukaran makna antara orang-orang yang saling berkomunikasi. Komunikasi terjadi secara tatap muka antara dua individu.

Sedangkan Komunikasi antarpribadi menurut definisi Joseph A Devito adalah:

“Komunikasi antarpribadi adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera” (Effendy, 2003:30).

Dari definisi diatas, komunikasi antarpribadi yaitu merupakan komunikasi yang dapat berlangsung antar dua orang yang memungkinkan terjadinya komunikasi itu sendiri, seperti contohnya suami istri yang sedang berbincang, ataupun antara orang tua dan anak. Situasi ini sangat penting, karena dalam proses menjalankannya berlangsung secara dialogis/dialog.

2.1.3.1 Tujuan Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi merupakan suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Tujuan komunikasi antarpribadi itu bermacam-macam, beberapa diantaranya yaitu:

1. Mengetahui diri sendiri

Komunikasi antarpribadi memberikan kesempatan kita untuk membicarakan diri kita sendiri, belajar bagaimana dan sejauhmana kita terbuka terhadap orang lain serta mengetahui nilai, sikap dan perilaku orang lain.

2. Mengetahui dunia luar

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

3. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

Komunikasi yang kita lakukan banyak bertujuan untuk menciptakan dan memelihara hubungan yang baik dan harmonis dengan orang lain. Hubungan tersebut membantu mengurangi kesepian dan ketegangan serta membuat kita lebih positif tentang diri kita sendiri.

4. Mengubah sikap dan perilaku

Banyak waktu yang kita pergunakan untuk mengubah / mempersuasi orang lain melalui komunikasi antarpribadi.

5. Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu

Mencari kejadian lucu atau sekedar melihat lihat yang kita sukai merupakan kegiatan untuk memperoleh hiburan.

6. Membantu orang lain

Memberikan nasihat dan saran kepada teman atau orang lain merupakan contoh tujuan proses komunikasi antarpribadi untuk membantu orang lain. Banyak juga profesi profesi yang menggunakan komunikasi antarpribadi untuk menolong orang lain, contohnya: Psikiater, psikologi anak dan ahli terapi.

2.1.3.2 Model Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi Antarpribadi merupakan sebuah pertukaran ide, informasi, atau pendapat yang terjadi antar manusia yang bersifat verbal maupun non verbal dan saling berbalas.

komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi ini adalah diadik yang melibatkan hanya dua orang, seperti dua sejawat, suami istri, dua sahabat, dan seterusnya. (Mulyana dalam Hanani, 2017:15)

Dalam proses komunikasi antarpribadi arus komunikasi yang terjadi adalah sirkuler atau berputar, artinya setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi komunikator dan komunikan.

Menurut (DeVito, 2007:10) Komponen-komponen komunikasi antarpribadi adalah sebagai berikut:

1. Pengirim-Penerima

Komunikasi antarpribadi paling tidak melibatkan dua orang, setiap orang terlibat dalam komunikasi antarpribadi memfokuskan serta mengirimkan pesan dan juga sekaligus menerima dan memahami

pesan. Istilah pengirim-pengirim ini digunakan untuk menekankan bahwa, fungsi pengirim dan penerima ini dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi, contohnya seperti komunikasi antar orang tua dan anak.

2. *Encoding-Decoding*

Encoding adalah tindakan menghasilkan pesan, artinya pesan-pesan yang akan disampaikan dikode atau diformulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan kata-kata, symbol dan sebagainya. Sebaliknya tindakan untuk menginterpretasikan dan memahami pesan-pesan yang diterima, disebut juga sebagai *Decoding*. Dalam komunikasi antarpribadi, karena pengirim juga bertindak sekaligus sebagai penerima, maka fungsi *encoding-decoding* dilakukan oleh setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi.

3. Pesan-pesan

Dalam komunikasi antarpribadi, pesan-pesan ini bisa berbentuk verbal (seperti kata-kata) atau non verbal (gerak tubuh, symbol) atau gabungan antara bentuk verbal dan non verbal.

4. Saluran

Saluran ini berfungsi sebagai media dimana dapat menghubungkan antara pengirim dan penerima pesan atau informasi. Saluran komunikasi personal baik yang bersifat langsung maupun kelompok lebih persuasif dibandingkan dengan saluran media massa. Hal ini disebabkan pertama, penyampaian pesan melalui saluran komunikasi

persona dapat dilakukan secara langsung kepada khalayak. Contoh dalam komunikasi antarpribadi kita berbicara dan mendengarkan (saluran indra pendengar dengan suara). Isyarat visual atau sesuatu yang nampak (seperti gerak tubuh, ekspresi wajah dan lain sebagainya).

5. Gangguan atau *Noise*

Sering kali pesan-pesan yang dikirim berbeda dengan pesan yang diterima. Hal ini dapat terjadi karena gangguan saat berlangsung komunikasi.

6. Umpan balik

Umpan balik memainkan peranan yang sangat penting dalam proses komunikasi antarpribadi, karena pengirim dan penerima secara terus menerus dan bergantian memberikan umpan balik dalam berbagai cara, baik secara verbal maupun non verbal. Umpan balik ini bersifat positif apabila dirasa saling menguntungkan. Bersifat positif apabila tidak menimbulkan efek dan bersifat negatif apabila merugikan.

7. Bidang pengalaman

Bidang pengalaman merupakan faktor yang paling penting dalam komunikasi antarpribadi. Komunikasi akan terjadi apabila para pelaku yang terlibat dalam komunikasi mempunyai bidang pengalaman yang sama.

8. Efek

Dibanding dengan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi antarpribadi dinilai paling ampuh untuk mengubah sikap, perilaku kepercayaan dan opini komunikan. Hal ini disebabkan komunikasi dilakukan dengan tatap muka.

2.1.4 Tinjauan Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah proses atau bentuk hubungan interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam menyampaikan pesan sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut Onong Uchjana Effendy mendefinisikan komunikasi sebagai berikut:

“Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communications* berasal dari bahasa Latin yaitu *communications* dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama yang dimaksudkan yaitu adalah sama akan makna” (Effendy, 2015:9).

Sedangkan pengertian pola komunikasi Menurut Syaiful Bahari Djamarah yaitu:

“Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pola diartikan sebagai bentuk (struktur) yang tetap. Sedangkan (1) Komunikasi adalah proses penciptaan arti terhadap gagasan atau ide yang disampaikan. (2) Komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak. Dengan demikian, pola komunikasi disini dapat dipahaminya 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).

Dalam keluarga suami-istri sering membicarakan anaknya. Entah soal sikap dan perilaku anak, pergaulan anak, dan sebagainya. Ketika pembicaraan kedua orang tua itu berlangsung, anak sama sekali tidak tahu. Anak tidak terlibat dalam pembicaraan itu. Sebagai objek yang dibicarakan, anak hanya menunggu hasilnya dan mungkin melaksanakan hanya sebatas kemampuannya.

2.1.5 Tinjauan Tentang Keluarga

Keluarga adalah sebagai sebuah institusi yang terbentuk oleh ikatan perkawinan. Di dalamnya hidup bersama pasangan suami-istri karena pernikahan yang sah. Pengertian keluarga dapat ditinjau dari dimensi hubungan darah dan hubungan sosial. Karena dalam dimensi hubungan darah merupakan suatu kesatuan yang diikat oleh hubungan darah antara satu dengan yang lainnya.

Definisi mengenai keluarga dijelaskan oleh Soelaeman dikutip oleh Djamarah dalam bukunya yang berjudul Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga, yang mengatakan bahwa:

Secara psikologis, keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dalam tempat tinggal bersama dan masing-masing anggota merasakan adanya persekutuan hidup yang dijalin oleh kasih sayang antara pasangan dua jenis manusia yang dikukuhkan dengan pernikahan, yang bermaksud untuk saling menyempurnakan diri. (Soelaeman dalam Djamarah, 2014:19)

Ketika sebuah keluarga terbentuk, komunitas baru pun terbentuk karena hubungan darah. Di dalamnya yaitu ada suami, istri, dan anak sebagai

penghuninya. Saling berhubungan, saling berinteraksi di antara mereka melahirkan dinamika kelompok karena berbagai kepentingan, yang terkadang bisa memicu konflik antara suami-istri, konflik antara ayah dan anak, bahkan konflik antara ayah, ibu, dan anak.

Konflik di dalam keluarga harus diminimalkan untuk mewujudkan keluarga seimbang. Keluarga seimbang adalah keluarga yang ditandai oleh keharmonisan hubungan antara ayah dan ibu, antara ayah dan anak, serta antara ibu dan anak. Setiap anggota keluarga tahu tugas dan tanggung jawab masing-masing dan dapat dipercaya.

2.1.6 Tinjauan Orang Tua dan Anak

Orang tua dan anak adalah satu ikatan dalam jiwa. Dalam keterpisahan raga, jiwa mereka akan selalu bersatu dalam ikatan keabadian. Tidak seorang pun dapat menceraiberaikannya. Ikatan itu dalam bentuk hubungan emosional antara anak dan orang tua yang tercermin dalam perilaku. Meskipun suatu saat misalnya, ayah dan ibu mereka sudah bercerai karena suatu sebab, tetapi hubungan emosional antara orang tua dan anak tidak akan pernah terputus. Sejahat-jahatnya ayah adalah tetap orang tua yang harus dihormati. Apalagi terhadap ibu yang telah melahirkan dan membesarkan. Bahkan dalam perbedaan keyakinan agama sekalipun antara orang tua dan anak, maka seorang anak tetap diwajibkan menghormati orang tua sampai kapan pun.

2.1.7 Tinjauan Pola Asuh Orang Tua

2.1.7.1 Pengertian Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua dalam keluarga adalah sebuah frase yang menghimpun empat unsur penting, yaitu pola, asuh, orang tua, dan keluarga. Pola adalah pola asuh terdiri dari dua kata yaitu pola dan asuh. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pola berarti corak, model, sistem, cara kerja, bentuk (struktur) yang tetap.

Pola asuh orang tua dalam keluarga yaitu kebiasaan orang tua, ayah atau ibu, dalam memimpin, mengasuh dan membimbing anak dalam keluarga. Mengasuh yang berarti menjaga dengan cara merawat dan mendidiknya. Membimbing yaitu dengan cara membantu, melatih, dan sebagainya.

2.1.7.2 Model-model Pola Asuh Orang Tua

Dalam konteks ini, model pola asuh atau model pola kepemimpinan yang dikemukakan oleh Widjaja (dalam Djamarah, 2014:56) yaitu model pola kepemimpinan antara pemimpin dan pengikut, model pola kepemimpinan Ki Hajar Dewantara, dan model pola kepemimpinan Pancasila.

1. Model Pola Kepemimpinan Antara Pemimpin Dan Pengikut

Pola ini sebagai hubungan yang erat antara seorang pemimpin (pemimpin) dan yang dipimpin (pengikut).

2. Model Pola Kepemimpinan Ki Hajar Dewantara

Pola kepemimpinan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara adalah *ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*. Maksudnya di depan memberi teladan, di tengah memberi semangat, di belakang memberi pengaruh.

3. Model Pola Kepemimpinan Pancasila

Kepemimpinan Pancasila mengikuti pola seimbang, selaras dan serasi menurut keadaan, waktu dan tempat (ketupat) atau situasi dan kondisi (sikon). Pola ini berdasarkan kepribadian pancasila yang mengikuti asas dinamika kepemimpinan pancasila, yaitu didepan memberi teladan, di tengah memberi semangat, di belakang memberi pengaruh, di atas memberi pengayoman/perlindungan, dibawah menunjukkan pengabdian.

2.1.7.3 Tipe-Tipe Pola Asuh Orang Tua

Sebagai seorang pemimpin orang tua dituntut memiliki dua keterampilan, yaitu keterampilan manajemen (*managerial skill*) maupun keterampilan teknis (*technical skill*). Sedangkan kriteria kepemimpinan yang baik memiliki beberapa kriteria, yaitu kemampuan memikat hati anak, kemampuan membina hubungan yang serasi dengan anak, memberikan contoh yang baik kepada anak, penguasaan keahlian teknis mendidik anak, memperbaiki jika merasa ada kesalahan dan kekeliruan dalam mendidik, membimbing dan melatih anak.

Menurut (Djamarah, 2014:60) Pola asuh orang tua dalam keluarga ada berbagai macam tipe, diantaranya yaitu:

1. Gaya Otoriter (*Authoritarian*)

Tipe pola asuh otoriter adalah tipe pola asuh orang tua yang memaksakan kehendak terhadap anaknya. Dengan tipe orang tua ini cenderung sebagai pengendali atau pengawas (*controller*), selalu memaksakan kehendaknya terhadap anak, tidak terbuka terhadap pendapat anak, sangat sulit menerima saran dan cenderung memaksakan kehendaknya dalam perbedaan, terlalu percaya pada diri sendiri sehingga menutup untuk bermusyawarah.

2. Gaya Membebaskan (*Permissive*)

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

3. Gaya Demokratis

Tipe pola asuh demokratis adalah tipe pola asuh yang terbalik dari semua tipe pola asuh yang ada. Hal ini disebabkan tipe pola asuh ini selalu mendahulukan kepentingan bersama di atas kepentingan individu anak. Tipe ini adalah tipe pola asuh orang tua yang tidak banyak menggunakan kontrol terhadap anaknya.

Pola ini dapat digunakan untuk anak SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi.

Tipe pola asuh demokratis mengharapkan sang anak untuk berbagi tanggung jawab mereka sendiri dan mampu mengembangkan potensi kepemimpinan yang dimilikinya. Memiliki kepedulian terhadap hubungan antarpribadi dalam keluarga. Meskipun tampak kurang terorganisasi dengan baik, namun gaya ini dapat berjalan dalam suasana yang rileks dan memiliki kecenderungan untuk menghasilkan produktifitas dan kreativitas, karena tipe pola asuh demokratis ini dapat memaksimalkan kemampuan yang dimiliki anak.

4. Gaya Karismatik

Tipe pola asuh karismatik adalah pola asuh orang tua yang memiliki kewibawaan yang kuat. Kewibawaan itu hadir bukan karena kekuasaan atau kekuatan, tetapi karena adanya relasi kejiwaan antara orang tua dan anak. Adanya kekuatan internal luar biasa yang diberkati kekuatan gaib (*supranatural powers*) oleh Tuhan dalam diri orang tua sehingga dalam waktu yang singkat dapat menggerakkan anak tanpa bantahan. Pola asuh ini baik selama orang tua berpegang teguh kepada nilai-nilai moral dan akhlak yang tinggi dan hukum-hukum yang berlaku. Pola asuh ini dapat digunakan terhadap anak usia SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi.

5. Gaya Manipulasi

Tipe pola asuh ini selalu melakukan tipuan, rayuan, memutar balik kenyataan. Agar apa yang dikehendaki tercapai orang tua selalu memutarbalikkan fakta atau memanipulasi keadaan sebenarnya. Pola asuh orang tua yang bergaya manipulasi biasanya berhasil mencapai tujuan yang dituju orang tua tersebut karena anak yang diperlakukan tidak tahu maksud orang tuanya. Pola asuh ini sampai batas-batas tertentu dan sangat hati-hati masih bisa digunakan untuk anak PAUD dan TK karena mereka cenderung belum bisa diberi peringatan dan sangat tidak cocok untuk anak SD, SMP, dan SMA.

6. Gaya Transaksi

Pola asuh orang tua tipe ini selalu melakukan perjanjian (transaksi), di mana antara orang tua dan anak membuat kesepakatan dari setiap tindakan-tindakan yang dilakukan. Orang tua menghendaki anaknya mematuhi dalam wujud melaksanakan perjanjian yang telah disepakati. Ada sanksi tertentu yang diberikan kepada anak jika seandainya anak tersebut melanggar perjanjian yang telah dibuat. Pola asuh ini cocok digunakan untuk anak SD dan SMP.

2.1.8 Tinjauan Pecandu *Game Online*

2.1.8.1 *Game Online*

Game atau permainan merupakan hal yang telah menjadi bagian dari diri kita sejak masih kecil. Game pun selalu diidentikan dengan anak kecil. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman, kini remaja bahkan orang dewasa pun dapat bermain game. Seperti yang dikatakan Andreas Jahn-Sudmann and ralf Stockmann dalam bukunya yang berjudul “*Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears*” mengatakan

“Computer games are a sociocultural phenomenon of increasing relevance. They have left behind their early stage as a ‘youth and children’s medium’ and are now being used by broad levels of society as essential recreational activities, and thus are of considerable economic importance.”

Game pada saat ini telah menjadi budaya dalam sosial kita. Kini game bukan lagi sebagai media hiburan untuk anak-anak saja namun telah dianggap sebagai suatu aktivitas oleh berbagai tingkatan masyarakat pada umumnya. *Game Online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet yang tersedia.

2.1.8.2 Tipe - Tipe *Game Online*

Perkembangan teknologi telah membuat jenis-jenis tipe game semakin beragam dan menarik untuk dimainkan dengan menggunakan media yang berbeda. Saat ini sudah banyak jenis-

jenis game yang dapat diunduh dan dimainkan. Ada beberapa macam tipe *game online* pada saat ini, diantaranya:

1. *Game Battle Royale*

Game jenis ini sangat populer, dan paling banyak dimainkan. Konsep dari *Battle Royale* adalah permainan yang mengajak kalian bersaing dengan ratusan pemain lain untuk bertahan hidup dan berperang. Pemenang ditentukan oleh siapa pemain terakhir yang masih bisa bertahan hidup.

Game ini dapat memincu adrenalin serta mengajak kalian untuk berpikir cepat agar tidak tertembak oleh musuh. *Game Battle Royale* biasanya bisa dimainkan di Android dan *console*. Beberapa game Battle Royale yang populer seperti misalnya PUBG Mobile, Fortnite, dan Apex Legends.

2. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Multiplayer Online Battle Arena atau MOBA merupakan konsep *game* pertarungan *online* antar dua kelompok atau lebih di satu arena. Kedua tim harus berperang dan sekaligus menjaga benteng pertahanan agar tidak dihancurkan musuh.

Game MOBA biasanya hadir untuk perangkat *smartphone* Android, iOS, PC atau laptop. Contoh

beberapa game MOBA adalah Mobile Legends: Bang Bang, Arena of Valor, Dota 2, League of Legends dan masih banyak lagi.

3. *First Person Shooter* (FPS)

First person shooter atau biasa sering disebut game FPS adalah jenis *game online* yang sangat populer saat ini. Jenis game ini memiliki konsep permainan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama.

Dalam game jenis ini kamu bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan, karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menembak.

Memainkan game FPS tentunya kalian tidak bermain sendiri, meskipun kamu tidak bisa bertatap muka secara langsung dengan lawan main. Biasanya, jenis game ini mewajibkan kamu untuk secepat mungkin melumpuhkan tim lawan. Beberapa contoh game FPS yang populer antara lain, Point Blank, Duke Nuke 3D, Quake Blood, dan Perfect Dark.

4. *Real-Time Strategy* (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah jenis permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi karena kalian dituntut untuk

menyusun strategi dengan cepat. Kamu harus menyusun strategi untuk perang sekaligus membangun pertahanan.

Jenis *game* ini cocok bagi kalian yang ingin melatih kemampuan menyusun strategi sekaligus melepas penat dengan bermain *game*. Beberapa *game* jenis RTS adalah Warcraft III: Reforged, Crusader Kings III, Clash of Clans dan masih banyak lagi

5. *Vehicle Simulation*

Permainan ini mengajak kalian untuk mengendarai berbagai jenis transportasi mulai dari bus, truk, kapal laut hingga pesawat terbang. Kalian diajak untuk menyelesaikan beberapa misi dan mendapatkan sejumlah poin. Contoh dari *game vehicle simulation* adalah Euro Truck Simulator 2, Bus Simulator 18, X-Plane Flight Simulator, Ship Simulator 2020 dan lain-lain.

6. *Game Casual*

Game casual akan mengajak kalian bermain tanpa misi yang sulit. Biasanya *game casual* adalah *game* yang tugasnya mencocokkan warna, angka atau ukuran untuk mengumpulkan banyak poin.

Jenis game *Casual* ini biasanya banyak hadir di perangkat Android dan iOS. Beberapa diantaranya yang populer misalnya Candy Crush Saga, Adorable Home, 2048, Angry Birds dan lain sebagainya.

7. *Fighting Games*

Jenis game “berantem” atau *Fighting Games* menjadi salah satu dari macam-macam *game* favorit. Jenis permainan ini memungkinkan kalian untuk memilih karakter terbaik dan bertarung dengan pemain lain. Kamu harus mampu melayangkan pukulan dan tendangan dengan tepat agar energi lawan cepat berkurang.

Biasanya penentuan pemenang *Fighting Games* ditentukan oleh siapa yang pertama kali mampu menghabiskan energi lawan. Contoh beberapa *game* jenis *Fighting Games* antara lain, Tekken 7, MORTAL KOMBAT: *The Ultimate Fighting Game!* dan lain sebagainya.

8. *Life Simulation Game*

Selain *Vehicle Simulation*, jenis *game Life Simulation* juga tak kalah populer. Permainan jenis ini memungkinkan kalian untuk menjalani kehidupan virtual di dalam *game*. Kamu diberikan kesempatan untuk menciptakan karakter virtual dan berkomunikasi dengan pemain lain secara virtual.

Life Simulation game bisa dimainkan di berbagai perangkat, mulai di *smartphone*, PC, konsol Play Station dan Nintendo. Beberapa game yang populer di jenis ini antara lain The Sims 4, Virtual Families, Avakin Life, dan Animal Crossing: *New Horizons*.

9. *Sport Game*

Sport Game adalah jenis game yang memungkinkan kalian untuk mengikuti berbagai kegiatan olahraga, mulai dari sepak bola, bola basket, bola voli hingga atletik.

Ada banyak *game* jenis ini yang bisa kalian mainkan di berbagai perangkat, Beberapa contoh *Sport Game* seperti Pro Evolution Soccer (PES) 2021, Volleyball Champions 3D, NBA Live Mobile dan masih banyak lagi.

10. *Role-Playing Game*

Jenis game berikutnya adalah *Role-Playing Game* (RPG). Pada jenis game RPG ini kalian akan berperan dalam satu karakter dan mengikuti alur cerita di dalam game. Biasanya kamu akan dihadapkan dengan misi tertentu yang harus diselesaikan.

Game RPG adalah salah satu jenis permainan yang saat ini sangat digemari, selain game *Battle Royale*. Beberapa game RPG terbaik

antara lain, Final Fantasy VII : Remake, Ragnarok M: Eternal Love, The Chronicles Inotia 4: Assassin of Berkel dan masih banyak lagi.

11. *Adventure Game*

Sesuai namanya, jenis *game* yang satu ini memiliki alur cerita petualangan di dalamnya. Ketika kalian memainkan *game* ini, kamu diwajibkan untuk bisa bertahan di suatu tempat dengan situasi tertentu. Kalian harus bisa melewati berbagai rintangan, karena kalian tidak dapat kembali ke tahap sebelumnya.

Biasanya pada *game adventure* akan memiliki sistem *butterfly effects*. Artinya, apa yang kalian pilih saat itu, akan memengaruhi perjalanan kalian di tahap berikutnya. Jenis *game* ini sangat cocok untuk kalian yang punya jiwa petualang dan menyukai hal-hal berbau misteri. Beberapa contoh *game Adventure* yang populer adalah Legend of Zelda Series, Harry Potter.

12. *Racing Game*

Permainan jenis ini mengajak Kalian untuk adu cepat dengan kendaraan terbaik baik itu mobil ataupun sepeda motor. *Racing Game* menyediakan mode balap *online* bersama pemain lain atau *offline* yang lebih hemat kuota.

Racing Game adalah jenis game yang sudah ada sejak lama dan dapat dimainkan di *smartphone*, laptop, PC, *Play Station* dan Nintendo. Contoh *Racing Game* antara lain Grand Turismo, Real Racing 3, F1 Mobile Racing, Need For Speed: No Limits dan lainnya.

2.1.8.3 Kecanduan *Game Online*

Banyak anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Bahkan waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang, atau malah anak sama sekali tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi. *Game Online* sebenarnya tidak akan berdampak negatif jika anak tidak sampai kecanduan, akan tetapi jika sudah kecanduan akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif.

Kecanduan atau *addiction* adalah keadaan bergantung secara fisik terhadap suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius itu dihentikan.

Aspek kecanduan *game online* pun sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Orang yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik terhadap

kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015).

Kardefelt-Winther (2017) menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang (Alexander, 2010; Peele, 2004). Istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Menurut Young dalam (Rizky, 2013) Kecanduan game online (*online gaming addiction*) merupakan penggunaan yang berlebihan terhadap game online, role playing games, atau permainan interaktif melalui internet. Tanda-tanda yang ditunjukkan antara lain, bermain hampir setiap hari dan dalam

waktu yang lama (lebih dari 4 jam), merasa gelisah atau pemarah jika tidak dapat bermain, dan mengorbankan kegiatan sosial dan yang lainnya.

Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa, terutama anak sekolah dasar. Hurlock (2013) mengemukakan bahwa anak sekolah dasar terutama di usia 10-12 tahun lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai nuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terusmenerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan

Kecanduan *game online* memiliki 3 tingkatan kecanduan yaitu kecanduan ringan, kecanduan sedang, dan kecanduan berat. Seseorang dikatakan kecanduan ringan apabila sering bermain *game online* dengan pola hidup yang mulai tidak teratur dan malas dalam melakukan segala sesuatu. Sedangkan dikatakan kecanduan ringan bila seseorang merasa antusias apabila ditanya tentang *game online* sehingga sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk, dan mudah emosional dalam berbagai hal. Sedangkan seseorang dengan kecanduan berat akantimbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam *game* sehingga menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat, pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game* (Sianturi, 2014).

Dalam Detria (2013:22) terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak.

1) Faktor Internal

- Keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online.
- Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
- Kurangnya self control dalam diri anak, sehingga anak kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

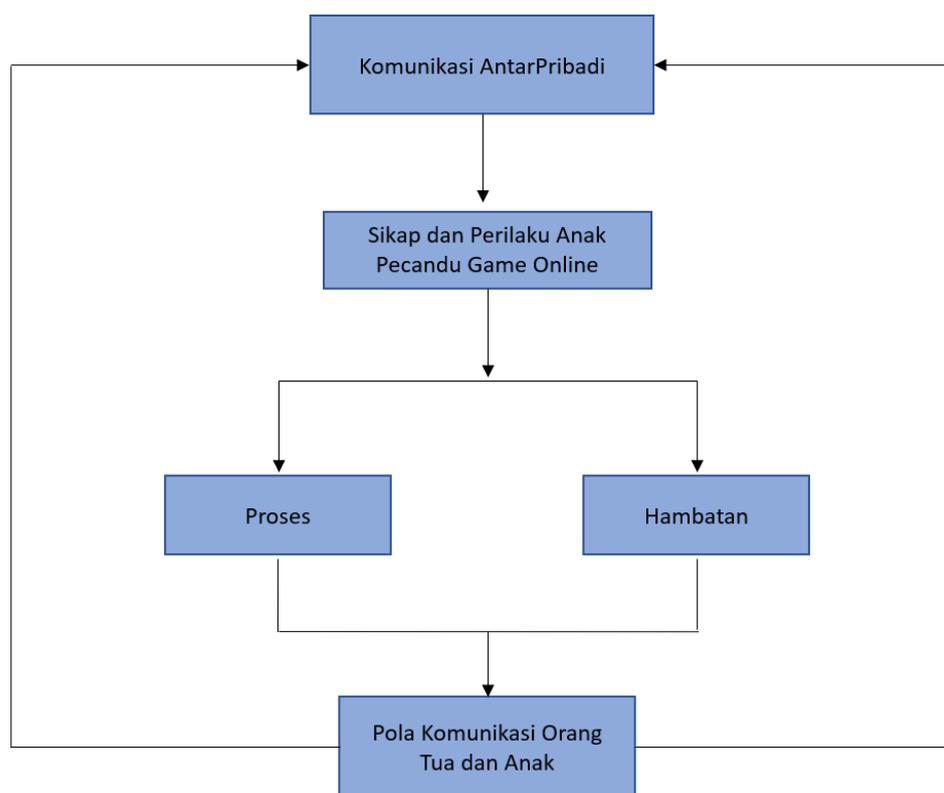
2) Faktor Eksternal

- Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga

kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

2.2 Kerangka Pemikiran

Gambar 2. 1



Sumber: Peneliti 2022

2.2.1 Deskripsi Kerangka Pemikiran

2.2.1.1 Pola Komunikasi

Pola komunikasi adalah sebuah pola yang terbentuk dari sejumlah unsur yang mempunyai kesamaan dan saling melengkapi satu sama lain bermaksud untuk menggambarkan sebuah proses komunikasi yang dilakukan. Menurut KBBI, pola didefinisikan sebagai bentuk struktur yang tetap. Akan tetapi;

1. Komunikasi merupakan sebuah penggambaran makna atas ide atau gagasan yang disampaikan.
2. Komunikasi merupakan proses penyampaian maupun penerimaan pesan atau informasi yang terjalin pada dua individu atau lebih menggunakan metode yang sesuai sehingga pesan atau informasi tersebut dapat dimengerti.

Maka dari itu, pola komunikasi bisa diartikan sebagai pola hubungan yang terjadi diantara dua individu atau lebih pada proses pengiriman maupun penerimaan pesan menggunakan metode yang sesuai sehingga pesan atau informasi tersebut dapat diterima dengan baik” (Djamarah., 2004)

Untuk fokus penelitian pada penelitian pola komunikasi kali ini ada mengenai Proses Komunikasi dan Hambatan Komunikasi yang akan diuraikan dibawah ini:

2.2.1.2 Proses Komunikasi

Proses Komunikasi yang secara umum diketahui adalah Proses penyampaian informasi dari sumber kepada penerima pesan. Menurut (Effendy, 2001) Proses komunikasi merupakan proses bagaimana komunikator menyampaikan pesan atau informasi kepada komunikannya, sehingga dapat menciptakan suatu persamaan persepsi antara Komunikator dengan komunikannya. Proses komunikasi memiliki tujuan agar mampu membangun komunikasi dengan efektif dan selaras dengan tujuan komunikasi. Proses komunikasi, telah melalui perkembangan yang signifikan.

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Adakalanya seseorang menyampaikan buah pikirannya kepada orang lain tanpa menampakkan perasaan tertentu. Pada saat lain seseorang menyampaikan perasaannya kepada orang lain tanpa pemikiran. Tidak jarang pula seseorang menyampaikan pikirannya disertai perasaan tertentu, disadari atau tidak disadari. Komunikasi akan berhasil apabila pikiran disampaikan dengan menggunakan perasaan yang disadari, sebaliknya komunikasi akan gagal jika sewaktu menyampaikan pikiran, perasaan tidak terkontrol. Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap yaitu:

1. Proses Komunikasi Secara Primer

Proses penyampaian pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang (symbol) sebagai media primer dalam

proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan sebagainya yang secara langsung dapat menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. Media primer atau lambang yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah bahasa, karena hanya bahasa yang mampu menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain (apakah itu ide, informasi, atau opini baik mengenai hal atau peristiwa yang terjadi pada saat sekarang, melainkan pada waktu yang lalu dan yang akan datang).

2. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses penyampaian pesan oleh seorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana media kedua setelah memakai lambing sebagai media pertama. Seseorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasi karena komunikasi sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh dan komunikan yang banyak. Surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan masih banyak lagi media kedua yang sering digunakan sebagai media komunikasi. Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan).

2.2.1.3 Hambatan Komunikasi

Terdapat hambatan yang terjadi pada sebuah proses komunikasi interpersonal. Menurut Eisenberg (Liliweri, 2015) hambatan komunikasi dapat diklasifikasikan kedalam empat jenis hambatan, empat jenis hambatan tersebut yang terdiri dari hambatan proses,

hambatan fisik, hambatan semantik dan juga hambatan psikosial.

1. Hambatan Proses

Dalam suatu proses komunikasi merupakan syarat mutlak untuk komunikasi yang efektif, walaupun seringkali kita menghadapi komunikasi yang tidak valid.

2. Hambatan Fisik

Hambatan ini terjadi karena jarak atau jarak geografis antara pengirim dan penerima (meskipun dapat diatasi dengan media), sehingga tidak dapat berkomunikasi secara cepat dan leluasa.

3. Hambatan Semantik

Kendala ini berasal bahasa yang digunakan oleh pengirim dan penerima message (pesan). Diksi yang dipilih cocok dengan artinya, tetapi tidak cocok untuk ruang sosial, psikologis atau temporal, jadi makna yang diberikan penerima berbeda dengan maksud pengirim.

4. Hambatan Psikologis

Dalam komunikasi efektif, bentuk hambatan psikologis dan sosial sangat mungkin terjadi. Contohnya, perbedaan nilai, harapan, keyakinan, pendapat, pandangan, dan sebagainya. Perbedaan inilah yang menyebabkan komunikasi efektif jarang tercapai. Karena antara komunikator dan komunikan punya cara berbeda dalam memandang suatu hal.