

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan suatu proses dalam melakukan uraian, analisis kritis dan evaluasi terhadap teks-teks yang relevan, baik pada saat ini maupun yang akan dikembangkan dengan adanya pertanyaan riset atau topik. Berdasarkan tinjauan pustaka dapat mengembangkan argumen yang koheren untuk riset.

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan serta relevansi dengan penelitian yang dilakukan. Dengan demikian, peneliti mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap serta pembanding yang memadai sehingga penulisan penelitian ini lebih memadai. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka berupa penelitian yang ada. Selain itu, karena pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang menghargai berbagai perbedaan yang ada serta cara pandang mengenai objek-objek tertentu, sehingga meskipun terdapat kesamaan maupun perbedaan adalah suatu hal yang wajar dan dapat disinergikan untuk saling melengkapi dan berdasarkan studi pustaka. Peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Studi penelitian terdahulu sangat penting sebagai bahan acuan yang membantu peneliti dalam merumuskan asiansi dasar, untuk mengembangkan “Proses Komunikasi Interpersonal

Orang Tua Dengan Anak Pecandu *Game Online*". Berikut beberapa hasil penelitian yang dijadikan sebaga refrensi.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Setiyawan, Chaerul Ryan (2023), Universitas Nasional	Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online (Di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat Rt 10 Rw 05 Mampang Prapatan)	Deskriptif Kualitatif	ketiga informan dalam berkomunikasi terhadap anaknya menggunakan komunikasi interpersonal yang berbeda-beda serta indikator pendukung juga yang berbeda. Informan pertama menerapkan pola komunikasi demokratis serta menerapkan indikator pendukung keterbukaan. Informan kedua menerapkan pola komunikasi otoriter dan tidak menggunakan indikator pendukung yang ada. Informan ketiga menerapkan pola komunikasi permissive atau membebaskan sang anak, indikator pendukung yang diterapkan pada informan ketiga yakni sikap mendukung serta rasa positif.	Perbedaan penelitian tersebut terletak pada tujuannya, di mana yang penelitian yang dilakukan peneliti lebih mengurangi dampak negatif kecanduan bermain <i>game online</i> , sementara penelitian ini bertujuan untuk mencegah anak kecanduan berain <i>game online</i> .
2.	Darussalam (2020), Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu	Komunikasi Antarpribadi (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)	Deskriptif Kualitatif	penelitian komunikasi antarpribadi orangtua dengan anak pecandu game online di Warnet Rafif jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu mempunyai berbagai macam perbedaan seperti, setiap anak mempunyai kelebihan yang sudah menjadi karakter dalam diri anak-anak, dan	Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti lebih ke lebih fokus pada proses komunikasi dalam konteks yang berbeda-beda. Sedangkan penelitian ini lebih fokus memahami pengaruh lingkungan warnet terhadap

				<p>kekurangan yang terjadi adalah hasil pengaruh dari lingkungan dimana tempat tinggal dan teman sepermainan anak-anak. Begitupun dengan orangtua dari anak-anak pecandu game online, sudah berusaha untuk memberikan pesan yang baik dan benar kepada anak-anaknya akan tetapi dibalik banyaknya pekerjaan orangtua dari anak- anak pecandu game online terdapat pengaruh dari lingkungan sekitar juga.</p>	<p>hubungan orang tua dan anak.</p>
3.	<p>Rui D'armeidon Tamako (2022), Universitas Komputer Indonesia</p>	<p>Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kabupaten Subang</p>	<p>Deskriptif Kualitatif</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Proses komunikasi dilakukan secara primer dan sekunder. Komunikasi Primer dilakukan melalui lisan maupun tulisan, berupa bahasa dan gestur. Komunikasi Sekunder yang terjadi menggunakan media sosial Whatsapp dan telepon seluler. Hambatan komunikasi yang terjadi yaitu Hambatan Psikologis yaitu ketika anak terkadang tidak setuju dengan pendapat orang tuanya. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu pola komunikasi yang ada antara orang tua dan anak pecandu game online yaitu pola komunikasi autoritharian (otoriter) dan Permessive (Membebaskan).</p>	<p>Perbedaan penelitian ini yaitu peneliti berfokus pada proses komunikasi interpersonal orang tua dengan anak secara mendalam, sedangkan penelitian ini berfokus pada pola komunikasi secara umum.</p>

Sumber : Tabel Peneliti, 2024

2.1.2 Tinjauan Komunikasi

2.1.2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses di mana seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain.

Menurut Onong Uchjana Effendy mendefinisikan komunikasi sebagai berikut:

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

Ketika dua orang melakukan komunikasi, hal tersebut terjadi atau berlangsung selama terdapat kesamaan makna yang dapat dipahami oleh keduanya mengenai apa yang sedang dibicarakan. Dengan kata lain, memahami bahasa tidak selalu berarti memahami makna yang disampaikan dalam bahasa tersebut. Pengertian komunikasi yang telah dijelaskan memiliki sifat dasar, yang berarti bahwa minimal komunikasi harus mengandung kesamaan makna antara kedua pihak yang terlibat. Karena dalam kegiatan komunikasi tidak hanya bersifat informatif, yaitu agar orang lain dapat memahami dan mengetahui, tetapi juga bersifat persuasif, yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu paham atau keyakinan.

Komunikasi memegang peran penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang sosial, budaya, pendidikan, dan politik. Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi membantu kita untuk berinteraksi dengan orang lain, memahami budaya dan tradisi yang berbeda, serta

memperoleh pengetahuan dan pendidikan. Dalam konteks politik, komunikasi menjadi sarana utama untuk menyampaikan ide, pandangan, dan aspirasi kepada masyarakat dan pemerintahan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah pondasi yang penting dalam membangun hubungan sosial, menjaga keberagaman budaya, meningkatkan pendidikan, dan memperkuat proses politik dalam masyarakat.

Menurut Louis Forsdale dalam (Solihat et al., 2014:4) menjelaskan definisi komunikasi sebagai berikut:

“Communication is the process by which a system is established, maintained and altered by means of shared signals that operate according to rules”. (Komunikasi merupakan suatu proses di mana suatu sistem dibentuk, dipelihara, dan diubah dengan maksud supaya pesan yang disampaikan dapat diterima sesuai dengan aturan) (Forsdale, dalam Solihat et al., 2014:4).

Proses komunikasi dimulai ketika seseorang memiliki pikiran atau ide yang ingin disampaikan. Ide tersebut kemudian diungkapkan melalui kata-kata, gerakan, atau lambang lainnya. Selanjutnya, pesan tersebut ditransmisikan melalui media atau alat komunikasi seperti telepon atau pesan teks, dan perantara seperti internet atau jaringan sosial. Tujuannya adalah agar pesan dapat diterima oleh pihak yang dituju. Keberhasilan komunikasi tergantung pada kemampuan komunikator dan penerima pesan untuk saling memahami apa yang disampaikan. Jika kedua belah pihak dapat saling mengerti, maka komunikasi dianggap berhasil.

2.1.2.2 Proses Komunikasi

Proses komunikasi menurut merupakan sebuah interaksi yang melibatkan penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak kepada pihak

lain dengan menggunakan berbagai lambang atau simbol yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan pemahaman bersama antara pengirim dan penerima pesan.

Adapun tinjauan mengenai proses komunikasi yang dikemukakan oleh Onong Uchjana Effendy di antaranya yaitu:

1. Proses Komunikasi Secara Primer

Proses komunikasi primer adalah ketika komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan dengan menggunakan simbol sebagai media. Lambang-lambang ini bahasa, kias(suara), isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya. Bahasa menjadi media utama karena dapat menerjemahkan pikiran atau perasaan secara langsung dari komunikator kepada komunikan. Dalam bahasa pikiran tersebut dapat berupa idea, informasi atau opini, baik mengenai hal yang kongkret maupun abstrak. Lambang-lambang tersebut terbagi menjadi dua lambang yaitu verbal dan nonverbal yakni sebagai berikut:

- a. Lambang verbal yaitu paling banyak dan paling sering digunakan, karena bahasa mampu mengungkapkan pikiran komunikator.
- b. Lambang nonverbal yaitu lambang yang digunakan dalam berkomunikasi tanpa menggunakan bahasa, melainkan menggunakan isyarat dengan anggota tubuh antara lain mata, kepala, bibir, tangan dan jari.

2. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua sebagai salah satu cara dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya yang berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Media kedua yang sering kali digunakan dalam komunikasi yaitu telepon, surat kabar, majalah, surat, film, televisi, radio dan masih banyak lagi. (Effendy, 2015:10)

Sebuah proses komunikasi melibatkan proses komunikasi primer dan proses komunikasi sekunder yang dimana proses komunikasi primer ini merupakan inti dari interaksi komunikasi, di mana komunikator menggunakan lambang verbal dan nonverbal untuk menyampaikan pesan kepada komunikan. Sedangkan proses komunikasi sekunder melibatkan penggunaan media atau sarana sebagai media kedua setelah menggunakan lambang sebagai media pertama. Kedua proses tersebut memiliki peranannya masing-masing dalam sebuah pertukaran informasi dan pemahaman antara komunikator dan komunikan, tergantung pada kebutuhan dan konteks komunikasi yang bersangkutan.

2.1.2.3 Fungsi Komunikasi

fungsi utamanya adalah sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, gagasan, dan emosi antara individu atau kelompok. Komunikasi juga memainkan peran kunci dalam membentuk hubungan interpersonal yang sehat dan membangun kepercayaan di antara individu.

Fungsi Komunikasi menurut Onong Uchjana Effendi dalam (Solihat et al., 2014:5) adalah sebagai berikut:

1. *Public Information*

Perilaku menerima informasi merupakan sebuah perilaku yang terjadi secara alami di masyarakat. Informasi akurat diperlukan oleh beberapa bagian masyarakat untuk bahan dalam pembuatan keputusan. Informasi dapat dikaji secara mendalam, dengan demikian akan menambah perkembangan ilmu pengetahuan. Informasi disampaikan pada masyarakat melalui berbagai tatanan komunikasi, tetapi yang lebih banyak melalui kegiatan massa.

2. *Public Education*

Kegiatan komunikasi pada masyarakat dengan memberikan berbagai informasi tidak lain agar masyarakat menjadi lebih baik, lebih maju, lebih berkembang kebudayaannya. Kegiatan mendidik masyarakat bertujuan untuk memberikan berbagai informasi yang dapat menambah kemajuan masyarakat dengan tatanan komunikasi massa.

3. *Public Persuasion*

Kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk mempengaruhi masyarakat tersebut ke arah perubahan sikap dan perilaku yang diharapkan. Misalnya mempengaruhi masyarakat untuk mendukung suatu pilihan dalam pemilu dapat dilakukan melalui komunikasi massa dalam bentuk kampanye, propaganda, selebaran-selebaran, spanduk dan sebagainya. Tetapi berdasarkan beberapa penelitian kegiatan mempengaruhi masyarakat akan lebih efektif dilakukan melalui Komunikasi Interpersonal.

4. *Public Entertainment*

Memberikan hiburan merupakan sebuah perilaku masyarakat menerima informasi selain untuk memenuhi rasa aman juga menjadi sarana hiburan masyarakat. Seperti pada masa sekarang ini banyak penyajian informasi melalui sarana seni hiburan. (Effendi dalam Solihat et al., 2014:5)

2.1.2.4 Tujuan Komunikasi

Komunikasi memiliki tujuan untuk mengubah sikap, pendapat, perilaku, dan sosial. Komunikasi dapat merubah sikap, pendapat, dan perilaku seseorang hingga sosial masyarakat seseorang sesuai dengan informasi yang disampaikan oleh pemberi informasi. Sehingga pada hakikatnya, komunikasi bertujuan menyampaikan suatu informasi yang dapat dimengerti oleh orang lain. Informasi tersebut kemudian diharapkan

menghasilkan umpan balik berupa perubahan positif dari penerima informasi.

Menurut Onong Uchjana Effendi dalam (Solihat et al., 2014:10) tujuan komunikasi adalah sebagai berikut:

1. *Social Change/Social Participation*

Perubahan Sosial dan partisipasi sosial. Memberikan berbagai informasi pada masyarakat merupakan sebuah upaya untuk masyarakat ikut serta terhadap tujuan informasi itu disampaikan. Misalnya supaya masyarakat ikut serta dalam pilihan suara pada pemilu atau ikut serta dalam berperilaku sehat dan sebagainya.

2. *Attitude Change*

Perubahan Sikap. Kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan supaya masyarakat akan berubah sikapnya. Misalnya kegiatan memberikan informasi mengenai hidup sehat tujuannya adalah supaya masyarakat mengikuti pola hidup sehat dan sikap masyarakat akan positif terhadap pola hidup sehat.

3. *Opinion Change*

Perubahan pendapat. Memberikan berbagai informasi pada masyarakat supaya mau berubah pendapat dan persepsinya terhadap tujuan informasi yang disampaikan, misalnya dalam informasi mengenai pemilu. Terutama informasi mengenai kebijakan pemerintah yang biasanya selalu mendapat tantangan dari masyarakat maka harus disertai penyampaian informasi yang lengkap

supaya pendapat masyarakat dapat terbentuk untuk mendukung kebijakan tersebut.

4. *Behaviour Change*

Perubahan perilaku. Kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat dengan tujuan supaya masyarakat akan berubah perilakunya. Misalnya kegiatan memberikan informasi mengenai hidup sehat tujuannya adalah supaya masyarakat mengikuti pola hidup sehat dan perilaku masyarakat akan positif terhadap pola hidup sehat atau mengikuti perilaku hidup sehat. (Effendi dalam Solihat et al., 2014:10)

2.1.2.5 Unsur-unsur komunikasi

Komunikasi adalah inti dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan. Manusia, sebagai makhluk komunal dan sosial, secara alami terlibat dalam interaksi satu sama lain. Interaksi inilah yang menjadi esensi dari komunikasi. Komunikasi merupakan usaha untuk mencapai kesamaan persepsi di antara dua pihak yang berinteraksi. Sebuah proses komunikasi yang berhasil adalah ketika pesan yang disampaikan oleh komunikator dipahami oleh komunikan dengan benar, tanpa adanya distorsi makna. Kegiatan komunikasi memakan waktu mayoritas dalam kehidupan manusia, menunjukkan tingkat kepentingannya yang sangat tinggi. Namun, dalam praktiknya, meskipun komunikasi terjadi secara terus-menerus sepanjang hidup, sering kali terjadi kegagalan dalam prosesnya. Kegagalan tersebut

dapat disebabkan oleh gangguan atau *noise* yang menghambat pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan.

Menurut Cangara dalam (Solihat et al., 2014:11) unsur-unsur komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Sumber

Sumber peristiwa komunikasi melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Sumber ini bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok, partai, organisasi atau lembaga.

2. Pesan

Pesan berupa sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi yang isinya dapat berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat, atau propaganda.

3. Media

Media merupakan alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Dalam komunikasi antarpribadi panca indera dan berbagai saluran komunikasi seperti telepon, telegram digolongkan sebagai media komunikasi.

4. Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok.

5. Pengaruh

Pengaruh merupakan perbedaan atau apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah penerima pesan.

6. Tanggapan Balik

Umpan balik merupakan salah satu bentuk dari pengaruh yang berasal dari penerima, tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima.

7. Lingkungan

Lingkungan adalah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat tergolong dalam beberapa macam seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis dan lingkungan dimensi waktu. (Cangara dalam Solihat et al., 2014:11)

2.1.3 Tinjauan Komunikasi Interpersonal

2.1.3.1 Definisi Komunikasi Interpersonal

komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, ide, perasaan, dan gagasan antara dua atau lebih individu secara langsung. Komunikasi ini terjadi dalam konteks hubungan interpersonal yang melibatkan interaksi tatap muka atau komunikasi langsung antara individu. Dalam komunikasi interpersonal, terjadi saling pengertian, empati, dan interaksi antara pihak-pihak yang terlibat. Tujuan utama dari komunikasi

interpersonal adalah untuk membangun hubungan yang baik, memperkuat koneksi emosional, dan menciptakan pemahaman yang lebih dalam antara individu-individu yang terlibat.

Joseph A Devito dalam (Liliweri, 2015:26) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai berikut:

“Interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan secara verbal maupun non-verbal antara dua orang atau lebih, dengan umpan balik (*feedback*) secara langsung. Selain itu komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang menghubungkan antar individu yang meliputi seluruh kehidupan manusia sehingga Komunikasi Interpersonal terjadi karena adanya interaksi antar manusia” (Devito dalam Liliweri, 2015:26).

Menurut Wiryanto menjelaskan definisi komunikasi interpersonal sebagai berikut:

“komunikasi antarpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung secara tatap muka antara dua orang atau lebih baik secara terorganisasi maupun kerumunan orang” (Wiryanto dalam Liliweri, 2015:27).

Pada dasarnya komunikasi antarpribadi adalah interaksi antara dua individu dimana lambang-lambang pesan, terutama bahasa, digunakan secara efektif. Penggunaan bahasa verbal, terutama lisan, sering kali disertai dengan bahasa tubuh seperti senyuman, tawa, gerakan kepala, dan ekspresi wajah. Komunikasi ini umumnya bersifat pribadi dan terjadi secara tatap muka. Beberapa komunikasi antarpribadi memiliki tujuan tertentu, seperti meminta saran atau pendapat dari orang lain. Dalam intinya, komunikasi antarpribadi merupakan hubungan interaktif yang melibatkan berbagai bentuk ekspresi dan interaksi personal antara individu.

2.1.3.2 Proses Komunikasi Interpersonal

Proses komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran pesan, gagasan, dan emosi antara dua individu atau lebih. Proses ini melibatkan penggunaan bahasa verbal dan non-verbal untuk menyampaikan makna dan menciptakan pemahaman bersama. Komunikasi interpersonal juga melibatkan aspek-aspek seperti mendengarkan dengan penuh perhatian, menginterpretasikan pesan dengan benar, merespons dengan tepat, serta membangun hubungan yang erat dan saling memahami antara individu-individu yang terlibat. Proses ini juga dapat mencakup negosiasi,

Menurut Devito dalam (Liliweri, 2015:53) mendefinisikan proses komunikasi sebagai berikut :

“Komunikasi merupakan sebuah proses atau tindakan untuk mengalihkan pesan dari pengirim kepada penerima melalui saluran tertentu setelah melalui gangguan. Komunikasi sebagai “proses” suatu ruang dalam kegiatan atau tahapan berkelanjutan sehingga komunikasi itu bersifat dinamis”(Devito dalam Liliweri, 2015:53).

Dalam buku Komunikasi Interpersonal menurut Suranto, berikut adalah enam langkah dalam komunikasi interpersonal, yaitu:

1. Adanya keinginan untuk berkomunikasi.

Seorang komunikator memiliki sebuah keinginan untuk berbagi gagasan atau ide dengan orang lain agar menacapai sebuah tujuan.

2. *Encoding* yang dilakukan oleh komunikator.

Encoding merupakan tindakan yang menyatukan isi pikiran atau gagasan antara komunikator dan komunikan ke dalam simbol-simbol, kata-kata dan sebagainya.

3. Pengiriman pesan.

Dalam menyampaikan pesannya maka seorang komunikator dapat memilih saluran komunikasi yang ingin digunakannya seperti telepon, sms, e-mail, surat, ataupun secara tatap muka.

4. Penerimaan pesan.

Komunikasi atau penerimaan pesan merupakan seorang individu yang dikirim pesan, ide, atau oleh komunikator lalu diterima oleh komunikasi.

5. *Decoding* oleh komunikasi.

Decoding merupakan proses memahami suatu pesan yang berupa kata-kata dan simbol yang harus diubah ke dalam pengalaman-pengalaman yang mengandung makna.

6. Umpan balik.

Dengan mendapatkan umpan balik ini dari komunikasi, seorang komunikator dapat mengevaluasi efektivitas komunikasi. (Suranto, 2011:10)

Dalam proses komunikasi interpersonal, pesan, gagasan, dan emosi ditukar antara individu-individu yang terlibat, dengan menggunakan bahasa verbal dan non-verbal untuk menciptakan pemahaman bersama. Proses ini juga melibatkan aspek mendengarkan dengan penuh perhatian, menginterpretasikan pesan dengan benar, dan merespons dengan tepat, sehingga memungkinkan pembangunan hubungan yang erat dan saling memahami.

2.1.3.3 Ciri-ciri komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan jenis komunikasi yang biasa dilakukan dalam kegiatan sehari-hari. Menurut Suranto, Jika diamati dengan teliti maka ada beberapa ciri-ciri didalam komunikasi interpersonal, yaitu:

1. Arus pesan dua arah

Arus pesan dua arah yang komunikator dan komunikan dalam posisi yang sejajar yang dapat memicu pola penyebaran pesan mengikuti arus dua arah.

2. Suasana nonformal.

Komunikasi interpersonal biasanya berlangsung dalam suasana yang nonformal. Apabila komunikasi itu berlangsung antara pejabat di sebuah instansi, maka para pelaku komunikasi itu tidak secara kaku berpegang pada herarki jabatan dan prosedur birokrasi, namun lebih memilih pendekatan secara individu yang bersifat pertemanan.

3. Umpan balik segera.

Seorang penyampain pesan dapat segera memperoleh timbal balik atas pesan yang disampaikan kepada komunikan, baik secara verbal maupun nonverbal.

4. Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat

artinya para pelaku komunikasi saling bertatap muka, berada pada satu lokasi tempat tertentu.

5. Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan

Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan baik secara verbal maupun nonverbal. Para peserta komunikasi berupaya untuk saling meyakinkan dengan mengoptimalkan penggunaan pesan verbal maupun nonverbal. (Suranto, 2011:14)

Ciri komunikasi interpersonal ini melibatkan interaksi langsung antara individu. Komunikasi ini cenderung bersifat dua arah, dimana terjadi pertukaran pesan antara pengirim dan penerima secara simultan dan spontan. Suasana komunikasi interpersonal biasanya tidak formal, menciptakan ruang untuk hubungan yang lebih personal dan akrab antara individu. Umpan balik yang diberikan secara langsung memungkinkan pengembangan dan penyesuaian pesan secara cepat. Selain itu, jarak fisik yang dekat antara peserta komunikasi memungkinkan adanya kontak mata dan interaksi nonverbal yang intens. Dengan adanya penggunaan pesan verbal dan nonverbal secara optimal, komunikasi interpersonal dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun hubungan yang baik dan saling memahami antara individu. Dengan demikian, komunikasi interpersonal memainkan peran penting dalam interaksi sosial sehari-hari dan pembentukan hubungan yang bermakna antara individu .

2.1.3.4 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Tujuan utama dari komunikasi interpersonal adalah untuk membangun dan memelihara hubungan yang baik antara individu-individu. Melalui komunikasi interpersonal, kita dapat saling berbagi informasi, emosi, dan pemikiran dengan orang lain, yang pada gilirannya memungkinkan terciptanya pemahaman dan kedekatan antara kita.

Menurut Suranto, setiap komunikasi pasti memiliki tujuannya masing-masing. Sama dengan tujuan komunikasi interpersonal yang diantaranya:

1. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain Dalam hal ini seseorang berkomunikasi dengan cara menyapa, tersenyum, melambaikan tangan, membungkukkan badan, menanyakan kabar kesehatan partner komunikasinya, dan sebagainya. Pada prinsipnya komunikasi interpersonal hanya dimaksudkan agar menghindari kesan dari orang lain yang dianggap cuek, dingin dan tertutup.
2. Menemukan diri sendiri Komunikasi interpersonal dilakukan untuk dapat mengenali karakteristik yang ada didalam diri pribadi berdasarkan informasi yang diberikan oleh orang lain.
3. Menemukan dunia luar Dengan melakukan komunikasi interpersonal maka mendapatkan kesempatan untuk memperoleh informasi dari orang lain, termasuk informasi yang penting dan aktual.
4. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis Sebagai makhluk sosial, kita harus dapat menjalin hubungan yang baik

dengan orang lain. Setiap orang telah banyak meluangkan waktunya untuk melakukan komunikasi interpersonal untuk membangun dan memelihara hubungan yang harmonis.

5. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku Setiap pengalaman yang dialami oleh seseorang dapat memberikan makna tertentu sehingga memungkinkan terjadinya perubahan sikap dan tingkah lakunya
6. Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu Ada kalanya komunikasi interpersonal dilakukan untuk mencari kesenangan. Misalnya berbicara mengenai liburan diakhir pekan, bertukar cerita-cerita lucu, hingga berdiskusi mengenai hal yang sedang terjadi.
7. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi Ketika melakukan komunikasi tentunya pernah mengalami salah komunikasi atau mis communication. Dengan melakukan komunikasi interpersonal maka hal tersebut dapat diminimalisir karena komunikasi interpersonal sendiri dilakukan pendekatan secara langsung atau bertatap muka.
8. Memberikan bantuan (konseling) tanpa disengaja seseorang pasti merasakan bahwa dirinya adalah seorang konselor maupun konseli dalam interaksi interpersonal sehari-hari. Misalnya ada seorang teman yang “curhat” kepada sahabatnya mengenai putus cinta. Tujuan melakukan “curhat” adalah untuk mendapatkan solusi yang baik. (Suranto, 2011:19)

2.1.3.5 Unsur- Unsur Komunikasi Interpersonal

Proses Komunikasi Interpersonal terjadi karena adanya pertukaran informasi dengan menggunakan lambang verbal maupun non-verbal. Menurut DeVito dalam (Liliweri, 2015:65), dalam proses Komunikasi Interpersonal terdapat unsur-unsur komunikasi yang secara integratif saling berperan sesuai dengan karakteristik unsur itu sendiri. Unsur-unsur tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Sumber

Sumber atau komunikator adalah orang yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Dalam komunikasi interpersonal komunikator adalah individu yang menciptakan, memformulasikan, dan menyampaikan pesan.

2. Encoding

Encoding merupakan suatu aktivitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan non-verbal, yang disusun berdasarkan aturan-aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikan.

3. Pesan

Pesan merupakan hasil dari encoding. Pesan merupakan seperangkat simbol-simbol baik verbal maupun non-verbal dari komunikator untuk disampaikan ke komunikan.

4. Saluran

Saluran merupakan sarana fisik penyampaian pesan dari sumber ke penerima atau yang menghubungkan orang lain secara umum, penggunaan saluran atau media dilakukan semata-mata karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan dilakukan komunikasi secara tatap muka. Prinsipnya sepanjang masih dimungkinkan untuk dilaksanakan komunikasi secara tatap muka, maka Komunikasi Interpersonal tatap muka akan lebih efektif.

5. Komunikan

Komunikan adalah seseorang yang menerima, memahami, dan menginterpretasikan pesan. Dalam proses komunikasi interpersonal, penerima bersifat aktif, selain menerima pesan komunikan juga menginterpretasikan dan memberi umpan balik.

6. Decoding

Decoding merupakan kegiatan menerima dan memahami pesan yang disampaikan seperti mendengarkan dan membaca.

7. Respon

Respon merupakan sebuah tanggapan yang diberikan oleh komunikan terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator.

8. Gangguan

Gangguan atau noise merupakan sesuatu yang dapat menghambat proses komunikasi misalnya sinyal yang buruk, gangguan suara dari lingkungan sekitar, dan lain-lain.

9. Konteks

Komunikasi selalu terjadi dalam suatu konteks tertentu. Ada tiga dimensi di dalam konteks yaitu ruang, waktu, dan nilai konteks ruang. (Devito dalam Liliweri, 2015:65)

2.1.4 Tinjauan Orang Tua

Orang tua adalah individu yang memiliki tanggung jawab utama dalam mengasuh, mendidik, dan merawat anak-anak mereka. Mereka adalah figur yang bertanggung jawab dalam memberikan perawatan, cinta, bimbingan, dan pembinaan kepada anak-anak mereka dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, moral, dan sosial. Orang tua bertindak sebagai panutan dan teladan bagi anak-anak mereka, serta berperan penting dalam membentuk kepribadian, nilai-nilai, dan perilaku anak-anak mereka sejak usia dini hingga dewasa.

Menurut Muthmainnah (Muthmainnah, 2012:108) bentuk-bentuk peran orang tua adalah sebagai berikut:

1. Mendampingi Setiap anak butuh perhatian orang tuanya. Sebagian orang tua yang menghabiskan sebagian waktunya bekerja di luar rumah pulang ke rumah dalam keadaan lelah, sehingga mereka tidak memiliki cukup waktu untuk berkumpul dengan keluarga. Namun, ini tidak berarti bahwa orang tua yang menghabiskan sebagian waktunya bekerja di luar rumah tidak memiliki tanggung jawab untuk mendampingi dan menemani anak-anak mereka saat mereka berada di rumah. Dengan waktu yang singkat, orang tua dapat memberikan

perhatian yang signifikan kepada anak mereka dengan menemani mereka, seperti mendengarkan cerita mereka, bercanda atau bersenda gurau, dan bermain bersama mereka.

2. Menjalin Komunikasi dalam hubungan antara orang tua dan anak, komunikasi sangat penting karena berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan keinginan, harapan, dan respons masing-masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan masukan, saran, dan dukungan mereka kepada anak. Sebaliknya, anak-anak dapat berbicara dan memberikan pendapatnya.
3. Memberikan Kesempatan orang tua harus memberi anak kesempatan. Kemungkinan pada anak dapat diartikan sebagai keyakinan. Kesempatan ini tidak hanya diberikan tanpa bimbingan dan pengawasan. Apabila anak diberi kesempatan untuk mencoba, berbicara, mengeksplorasi, dan membuat keputusan, mereka akan tumbuh menjadi individu yang percaya diri.
4. Mengawasi, Memberi Pengarahan dan Bimbingan anak-anak diberikan pengawasan mutlak untuk memungkinkan mereka untuk mengontrol dan diarahkan. Untuk mengurangi dampak negatif pada anak, orang tua harus mengawasi mereka, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan siapa dan apa yang mereka lakukan. Seorang anak sangat membutuhkan bimbingan dari kedua orang tuanya untuk memaksimalkan bakat dan potensinya. Anak menerima

arahan dan bimbingan, terutama tentang hal-hal baru. Bimbingan akan lebih efektif jika diberikan kepada anak saat mereka masih kecil.

5. Mendorong Atau memberikan Motivasi keadaan dalam diri seseorang atau makhluk yang mendorong perilaku untuk mencapai tujuan dikenal sebagai motivasi. Motivasi dapat berasal dari dalam diri individu maupun dari luar individu. Dukungan, motivasi, dan penghargaan membuat orang senang. Anak-anak dimotivasi untuk terus meningkatkan dan mempertahankan apa yang sudah mereka capai. Jika seorang anak gagal, motivasi dapat membuatnya tidak mau menyerah dan mencoba lagi.
6. Menjadi Teladan yang Baik dalam mendidik anak, keteladanan menjadi hal yang sangat penting. Anak pada dasarnya akan meniru apa yang dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya, terutama orang tuanya. Akibatnya, orang tua seharusnya sudah memiliki kecerdasan spiritual apabila mereka ingin mengajarkan anak mereka arti kecerdasan spiritual. (Muthmainnah, 2012:108)

2.1.5 Tinjauan Anak

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, konsep anak merujuk pada keturunan kedua yang berasal dari seorang pria dan seorang wanita yang melahirkan keturunannya. Secara biologis, anak berasal dari sel telur yang dibuahi oleh sel sperma, yang kemudian berkembang menjadi janin dalam rahim wanita dan kemudian dilahirkan. Usia seseorang sering menjadi parameter penting dalam hukum untuk menilai tanggung jawab atas

tindakan yang dilakukan. Dalam konteks ini, definisi anak yang berkaitan dengan usia menjadi relevan, karena biasanya tanggung jawab hukum seseorang akan berbeda-beda tergantung pada apakah mereka dianggap sebagai anak atau dewasa.

Pengertian ini menyoroti aspek biologis dan sosial dari konsep anak, yang menekankan hubungan kekerabatan dengan orang tua biologisnya. Perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikologis, sangat dipengaruhi oleh lingkungan, pola asuh, pendidikan, dan pengalaman masa kecilnya. Periode kehidupan manusia terjadi pada usia nol sampai enam tahun. Pada usia nol sampai tiga tahun anak-anak menunjukkan perkembangan mental yang sulit didekati dan dipengaruhi orang dewasa. Anak-anak pada usia ini mengalami kepekaan yang kuat terhadap keteraturan, misalnya jika anak bisa melihat sesuatu diletakkan di atas meja, maka anak akan menangis atau memindahkan benda tersebut ke tempat semula, anak-anak pada periode ini juga mengalami kepekaan detail, dimana jika anak melihat sesuatu anak akan memperhatikan benda tersebut sedetail mungkin, misalnya memegangnya, menciumnya, atau memasukkannya ke dalam mulut.

Anak-anak pada periode ini juga mengalami kepekaan tangan dan kaki, sehingga pada masa ini anak sangat suka menggunakan tangannya untuk memegang, melempar dan sebagainya serta menggunakan kakinya untuk berjalan. Anak-anak pada usia tiga-enam tahun, sudah mulai bisa didekati dan dipengaruhi pada situasi-situasi tertentu. Periode ini ditandai dengan

anak-anak menjadi lebih individual dan memiliki kecerdasan yang cukup untuk memasuki sekolah. Anak-anak pada usia ini sudah menguasai banyak kosa kata sehingga sudah lancar berbicara.

2.1.6 Tinjauan Kecanduan Game

2.1.6.1 Definisi Kecanduan Game

Kecanduan game merupakan kondisi dimana seseorang sangat kuat terikat pada kebiasaan bermain game, yang menyebabkan mereka terus-menerus bermain dengan durasi atau jumlah yang meningkat dari waktu ke waktu. Mereka tidak memperhatikan dampak negatif yang mungkin timbul akibat kebiasaan ini. Meskipun game awalnya ditujukan untuk anak-anak dan remaja, namun banyak orang dewasa juga terjerat ke dalamnya. Bermain game dapat berdampak besar pada perkembangan emosional seseorang karena mereka cenderung melupakan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Weinstein (2010) menjelaskan terkait kecanduan game sebagai berikut:

“kecanduan game adalah menggunakan game secara berlebihan atau komplusif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada game akan menggunakan game secara terus menerus, cenderung lebih mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain game untuk kepuasan sendiri, dan mengabaikan hal-hal lainnya” (Weinstein, 2010).

Individu yang telah kecanduan game biasanya mereka lebih fokus pada pencapaian dalam permainan daripada hal-hal penting lainnya dalam kehidupan, seperti pekerjaan, sekolah, atau hubungan interpersonal. Kondisi ini dapat menyebabkan berbagai masalah, termasuk gangguan tidur,

penurunan kinerja akademik atau pekerjaan, dan konflik dalam hubungan dengan orang lain. Selain itu, kecanduan game juga dapat berdampak negatif pada aspek emosional seseorang, seperti meningkatkan tingkat stres, kecemasan, atau depresi karena kurangnya interaksi sosial dan keterlibatan dalam kegiatan nyata di dunia nyata.

Menurut Laili dan Nuryono (2015:67), ciri-ciri anak atau remaja yang mengalami gangguan kecanduan game adalah sebagai berikut:

1. Bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari.
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game.
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama.
4. Bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut.
5. Kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut.
6. Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya.
7. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut.
8. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jam-jam di luar sekolah.
9. Tertidur di sekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek.
10. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.

2.1.6.2 Aspek-aspek Kecanduan Game

Menurut Lemmens aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan game adalah sebagai berikut:

1. *Salience* (Arti)

Merupakan aspek dimana bermain game menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang yang mendominasi dalam pikirannya (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan yang berlebihan). Pemain game yang sudah mendominasi dalam pikirannya akan selalu terpikir dengan game yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain game.

2. *Tolerance* (Toleransi)

Tolerance merupakan sikap menerima keadaan diri kita individu sedang melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berbatasan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dimana dalam hal ini adalah bermain game. kebanyakan pemain game tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas atau kebutuhan dirinya dalam bermain game tercukupi.

3. *Mood Modification* (Modifikasi Mood)

Modifikasi mood merupakan suasana hati yang mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari

permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain game. Pemain game akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika ia mulai bermain game.

4. *Relapse* (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain game. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol. Ketika pemain game berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahap ini pemain mulai kecanduan yang akan terus kembali ke pola awalnya.

5. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan atau adanya efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba dihentikan. Oleh karena itu pemain game akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain game yang berlebihan.

6. *Conflict* (Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi dihasilkan dari bermain game yang berlebihan. Konflik ini biasanya terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika

pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas gamingnya.

7. Problem (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain game berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu game dapat bersifat fisik maupun sosial. Secara fisik, bermain berlebihan akan berdampak pada kondisi tubuh. (Lemmens et al., 2009:79)

2.1.6.3 Faktor Penyebab Kecanduan Game

Menurut Yee (2005:5), terdapat beberapa faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan game, yaitu sebagai berikut:

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal.
2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Seperti halnya Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari dunia khayal

dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar dari kehidupan sosialnya atau pergi dari stres dan masalah di kehidupan nyata.
5. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan. (Yee, 2006:5)

Menurut Marsyah (2016), faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game atau kecanduan game, yaitu:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game sehingga membat individu ikut terjerumus.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja atau individu memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan. (Marsyah, 2016)

2.1.6.4 Dampak Negatif Kecanduan Game

Kecanduan game dapat memiliki berbagai dampak negatif, baik secara fisik, psikologis, sosial, maupun akademis. Menurut Riadi (2020) berikut

adalah beberapa dampak negatif yang umum terkait dengan kecanduan game:

1. Gangguan kesehatan fisik

Terlalu sering menghabiskan waktu yang untuk bermain game dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik seperti gangguan tidur, gangguan postur tubuh, dan masalah kesehatan lainnya akibat kurangnya aktivitas fisik.

2. Masalah kesehatan mental

Kecanduan game dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan isolasi sosial karena menghabiskan terlalu banyak waktu di dunia maya dan kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata.

3. Penurunan kinerja akademis

Anak-anak dan remaja yang kecanduan game cenderung mengalami penurunan dalam prestasi akademis karena mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu yang digunakan untuk bermain game dibandingkan dengan belajar

4. Gangguan hubungan interpersonal

Kecanduan game dapat mengganggu hubungan interpersonal dengan keluarga, teman, dan pasangan karena kurangnya waktu yang dihabiskan bersama dan kurangnya perhatian yang diberikan kepada hubungan tersebut.

5. Ketergantungan

Kecanduan game dapat menjadi ketergantungan yang serius, di mana seseorang tidak bisa mengontrol keinginan mereka untuk bermain game dan merasa kesulitan meskipun menyadari dampak negatifnya.

6. Kurangnya tanggung jawab

Individu yang kecanduan game biasanya cenderung mengabaikan tanggung jawab mereka dalam kehidupan sehari-hari, seperti pekerjaan, sekolah, atau tugas-tugas rumah tangga, karena mereka mengutamakan fokusnya pada permainan. (Riadi, 2020)

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah kerangka konseptual yang membentuk alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran yang mendukung dan memperkuat subfokus yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini.

Dalam konteks penelitian, kerangka pemikiran bertindak sebagai landasan teoritis yang menggambarkan pemahaman awal peneliti terhadap topik yang diteliti, memperjelas tujuan penelitian, dan menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang relevan. Melalui kerangka pemikiran ini, peneliti dapat memperkuat dan mengarahkan upaya penelitian mereka, serta membantu mereka mengidentifikasi kerentanan dalam penelitian yang perlu diatasi. Dalam kerangka penelitian ini, peneliti akan membahas pokok dari penelitian ini. Yaitu membahas kata-kata kunci atau subfokus yang menjadi inti permasalahan pada penelitian.

Joseph A Devito dalam (Liliweri, 2015:26) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai berikut:

“Interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan secara verbal maupun non-verbal antara dua orang atau lebih, dengan umpan balik (*feedback*) secara langsung. Selain itu komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang menghubungkan antar individu yang meliputi seluruh kehidupan manusia sehingga Komunikasi Interpersonal terjadi karena adanya interaksi antar manusia” (Devito dalam Liliweri, 2015:26).

Berdasarkan definisi yang dijelaskan di atas, maka peneliti menetapkan subfokus sebagai berikut:

1. Interaksi

Interaksi merupakan bagian terpenting dalam komunikasi interpersonal karena interaksi ini melibatkan kemampuan untuk berbicara, mendengarkan, merespons, dan memberikan umpan balik dalam percakapan. Dalam konteks orang tua dan anak yang kecanduan *Game Online*, interaksi ini dapat menentukan sejauh mana orang tua dan anak memahami satu sama lain. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana orang tua berinteraksi dengan anak mereka yang kecanduan *Game Online*.

2. Pesan

Pesan adalah informasi atau makna yang disampaikan dalam interaksi. Pesan ini bisa bersifat verbal (kata-kata) atau non-verbal (gestur, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh). Dalam komunikasi interpersonal pesan ini melibatkan kemampuan penggunaan bahasa yang tepat, pemilihan kata yang baik, struktur kalimat yang benar, dan kemampuan berkomunikasi yang baik. Dengan demikian pada

penelitian ini, peneliti akan melihat bagaimana proses pesan yang disampaikan oleh orang tua kepada anak pecandu *Game Online* apakah pesan berupa instruksi, nasihat, kekhawatiran, atau dukungan.

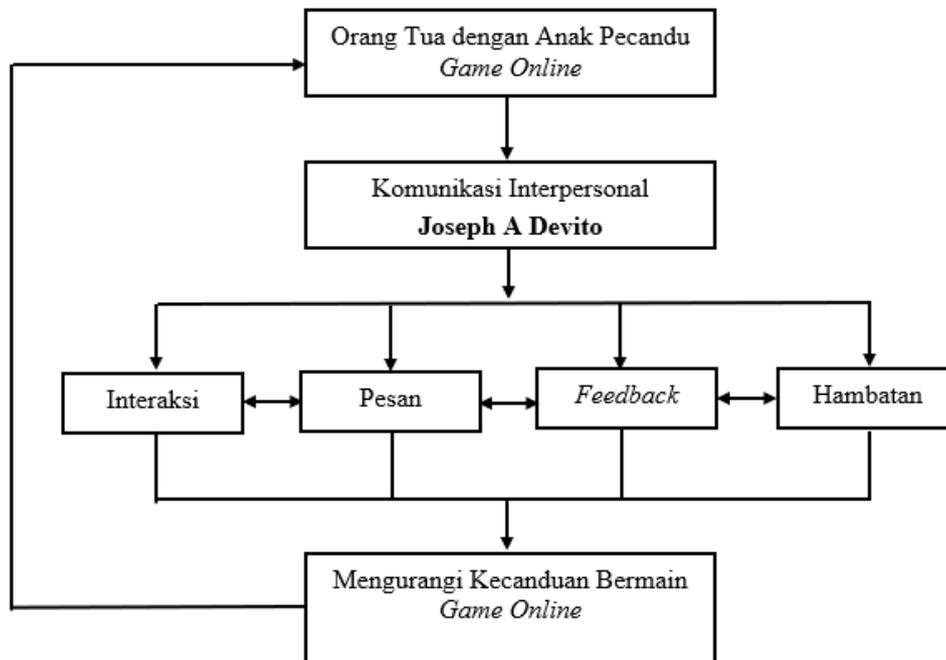
3. *Feedback*

Feedback adalah tanggapan atau respons terhadap pesan yang diterima. *Feedback* bisa berupa komentar verbal, ekspresi wajah, atau tindakan yang menunjukkan apakah pesan dipahami dan diterima dengan baik. Dalam komunikasi interpersonal *Feedback* ini berfungsi sebagai sarana komunikasi dua arah. Dalam penelitian ini, peneliti akan memahami bagaimana anak memberikan *feedback* terhadap pesan dari orang tua dan bagaimana *feedback* ini mempengaruhi komunikasi interpersonal di antara mereka.

4. Hambatan

Hambatan merujuk pada segala sesuatu yang menghalangi atau mengganggu pergerakan atau kemajuan suatu hal. Dalam komunikasi interpersonal hambatan ini merupakan segala bentuk gangguan yang terjadi di dalam proses penyampaian serta penerimaan pesan antarindividu, yang umumnya disebabkan oleh faktor lingkungan, fisik, maupun psikis dari individu yang terlibat. Dalam peneliti ini, peneliti akan mengetahui apa saja hambatan yang dialami oleh orang tua dalam proses komunikasi dengan anak yang kecanduan *Game Online*.

Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran



Sumber :Peneliti, 2024