

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Komunikasi

##### 1. Definisi Komunikasi

Makna komunikasi secara etimologis sebenarnya terjemahan dari bahasa Inggris "*communication*". *Communication* sendiri berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti "sama atau satu makna", *communico* atau *communicare* yang berarti "membuat sama" (*to make common*) (siapa). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang banyak digunakan sebagai asal-usul dari kata komunikasi. Komunikasi merupakan proses berbagi makna bentuk pesan komunikasi antara pelaku komunikasi. Pesan komunikasi bisa berupa gagasan atau ide pikiran yang diwujudkan dengan simbol yang mengandung makna dan dianut secara sama oleh pelaku komunikasi.<sup>17</sup>

Menurut J.A Devito mengartikan bahwa komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadi didalam diri

---

<sup>17</sup> Didik Hariyanto, *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis* (Siduarjo: UMSIDAPress: 2021), hlm. 15.

seseorang dan atau diantara dua atau lebih dengan tujuan tertentu.<sup>18</sup>

Menurut Hovland, Jains, dan Kelley, komunikasi adalah suatu proses melalui seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan untuk membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka- angka dan lain-lain.<sup>19</sup>

Adapun pengertian komunikasi menurut para ahli lainnya yaitu :

- a. **Lexicographer**, mengemukakan bahwa “komunikasi adalah upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Jika dua orang berkomunikasi maka pemahaman yang sama terhadap pesan yang saling dipertukarkan adalah tujuan yang diinginkan oleh keduanya”.
- b. **Webster’s New Collegiate Dictionar**, mengemukakan bahwa “komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda- tanda, atau tingkah laku”.
- c. **J.A Devito**, mengemukakan bahwa komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik.

---

<sup>18</sup> Desi Damayani Pohan and Ulfi Sayyidatul Fitria, ‘*Jenis Jenis Komunikasi*’, *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, (2021), hlm. 29–37. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

<sup>19</sup> Pohan and Fitria, ‘*Jenis Komunikasi*’. *Journal Educational Research and Social Studies*, (2021), hlm. 29–37. hlm. 30-32. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

d. **Hovland, Jains dan Kelley**, mengemukakan bahwa “komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan untuk membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak). Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol- simbol seperti kata- kata, gambar-gambar, angka- angka dan lain-lain”.<sup>20</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian komunikasi, dapat disimpulkan bahwa komunikasi ialah proses pemindahan informasi melalui sistem simbol yang sama. Komunikasi juga salah satu disiplin akademik. Definisi komunikasi ialah “suatu proses perpindahan informasi, perasaan, ide, dan pikiran seseorang individu kepada individu atau sekelompok individu yang lain.” Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, maka komunikasi masih bisa dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan atau menunjukkan sikap tertentu. Misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, dan mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa bukan lisan atau bahasa isyarat.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup>Desi Damayani Pohan dkk, ‘*Jenis - jenis Komunikasi*’, (*Cybernetics : Journal Educational Research and Social Studies*: 2021), hlm. 30-32. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

<sup>21</sup> Muhammad Takari, ‘*Memahami Ilmu Komunikasi*’, March, (2019), hlm. 3. (online) <https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Takari/publication/pdf>. diakses tanggal 16 Juni 2022.

Adapun dari pengertian-pengertian komunikasi diatas, bahwa komunikasi dapat diperoleh gambaran bahwa komunikasi juga mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya :

- a. Komunikasi adalah suatu proses komunikasi sudah menjadi sesuatu yang biasa dilakukan oleh manusia dalam berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat. Kita terkadang tidak menyadari kalau komunikasi sesungguhnya merupakan hasil dari proses artinya komunikasi merupakan serangkaian tindakan atau peristiwa yang terjadi secara berurutan atau dengan tahapantahapan tertentu..
- b. Komunikasi adalah suatu upaya yang disengaja serta mempunyai tujuan disengaja, serta sesuai dengan tujuan atau keinginan dari pelakunya. Pengertian sadar disini menunjukkan bahwa kegiatan komunikasi yang dilakukan seseorang sepenuhnya berada dalam kondisi mental psikologis yang terkendali atau terkontrol, bukan dalam keadaan “mimpi”.
- c. Komunikasi bersifat simbiolis, komunikasi isi pada dasarnya ialah suatu Tindakan yang dilakukan dengan menggunakan lambang-lambang.
- d. Komunikasi bersifat transaksional, komunikasi ini pada dasarnya menuntut dua Tindakan, yaitu memberi dan menerima. Dua tindakan ini tentunya perlu dilakukan secara keseimbangan atau porsional.

- e. Komunikasi menembus faktor ruang dan waktu ialah bahwa peserta atau pelaku yang terlibat dalam komunikasi tidak harus hadir pada waktu serta tempat yang sama.<sup>22</sup>

Dalam berkomunikasi ini bukan hanya sekedar memahami dan mengerti akan satu sama lain, tetapi dalam berkomunikasi juga memiliki tujuan tertentu, diantaranya :

- a. Komunikasi bertujuan untuk membina dan memelihara hubungan dengan orang lain serta meyakinkan orang lain. Seseorang menyampaikan pesan atau informasi kepada seseorang dengan berbagai cara untuk mempengaruhi dan meyakinkan orang lain.
- b. Komunikasi juga bertujuan untuk bermain dan menghibur diri. Sebagian orang menonton televisi untuk mencari hiburan. Seseorang berkomunikasi dengan orang lain juga tidak akan melulu serius, bahkan seseorang dengan sengaja menyelipkan cerita jenaka untuk menjadi bumbu komunikasi.
- c. Komunikasi juga bertujuan untuk membentuk citra diri. Citra diri disebut dengan watak kepribadian yang ada pada diri sendiri seperti setia, jujur, bersahabat, peduli, empati dan sebagainya. Citra diri ini dibangun oleh diri kita sendiri agar dinilai orang lain. Jadi citra diri itu melekat pada seseorang berdasar komunikasi yang dilakukan.
- d. Komunikasi juga bertujuan untuk mempersuasi. Mempersuasi berkaitan dengan tujuan komunikasi lain yaitu meyakinkan. Pada

---

<sup>22</sup>Diki Haryanto, "*Pengantar Ilmu Komunikasi*", (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur, 2021), hlm. 22-24.

pembicaraan sehari-hari, seorang komunikator lihai dan ahli dalam persuasi sering mengungkapkan dengan bahasa hiperbola.<sup>23</sup>

## **B. Proses Komunikasi**

Komunikasi adalah proses suatu proses relasional yang menciptakan dan menafsirkan pesan dengan memperoleh tanggapan. Dalam hal ini berarti harus ada umpan balik atau feedback dari orang yang diajak berkomunikasi setelah orang tersebut menerima pesan dan menafsirkannya.<sup>24</sup>

Menurut Denis McQuail, secara umum proses komunikasi dalam masyarakat berlangsung, terdapat ada 6 tingkatan, yaitu:

### **a. Komunikasi intra-pribadi (*intrapersonal communication*)**

Proses komunikasi ini yang dilakukan secara langsung antar seseorang dengan orang lainnya secara tatap muka ataupun virtual.

### **b. Komunikasi kelompok**

Proses komunikasi ini berlangsung antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya, bukan bersifat pribadi. Pada tingkatan ini, setiap individu yang terlibat didalamnya masing-masing berkomunikasi sesuai dengan peran dan kedudukannya dalam suatu kelompok.

### **c. Komunikasi antar-kelompok/asosiasi**

Proses Komunikasi ini berlangsung antara suatu

---

<sup>23</sup> A Nur Aisyah dkk, " *Ilmu Komunikasi*, (Tulung Agung : Akademik Pustaka, 2022) hlm. 57-60.

<sup>24</sup> Tita Melia Milyane dkk, " *Ilmu Komunikasi*", (Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung, Grup Cv Widia Media Utama, 2020), hlm. 4.

kelompok dengan kelompok lainnya. Dengan jumlah pelaku yang terlibat boleh jadi hanya dua atau beberapa orang, akan tetapi masing-masing membawa peran dan kedudukannya sebagai wakil dari kelompok/asosiasinya masing-masing.

d. Komunikasi organisasi

Komunikasi ini mencakup kegiatan komunikasi dalam suatu organisasi dan komunikasi antar organisasi. Bedanya komunikasi ini yang memiliki sifat organisasi yang lebih formal dan lebih mengutamakan prinsip-prinsip efisiensi dalam melakukan komunikasinya.

e. Komunikasi dengan masyarakat luas

Pada tingkatan ini kegiatan komunikasi ditunjukkan kepada masyarakat luas. Dengan bentuk kegiatan komunikasinya dapat dilakukan melalui dua cara yaitu komunikasi dan media massa.<sup>25</sup>

### C. Fungsi Komunikasi

Dalam komunikasi itu penting sekali bagi kehidupan manusia, maka didalam komunikasi itu sendiri juga terdapat beberapa fungsi diantaranya :

- a. Menyampaikan pikiran dan perasaan
- b. Berinteraksi dengan sesama
- c. Memberi Informasi
- d. Menambah Wawasan/Pengetahuan

---

<sup>25</sup> NPM Hamidah, "Pola Komunikasi Masyarakat Perkotaan ", Studi Fenomenologi Di Perumahan Bougenville Estate Antapani Bandung" (Universitas Pasundan, 2022). (online) <http://repository.unpas.ac.id/56536/>. diakses tanggal 03 Februari 2022.

- e. Aktualisasi Diri
- f. Hiburan
- g. Mengurangi atau menghilangkan ketegangan
- h. Mempengaruhi orang lain
- i. Memelihara Hubungan

Dengan demikian dapat dipahami bahwa fungsi dari komunikasi itu sendiri sebagai komunikasi sosial yang mengisyaratkan bahwa komunikasi itu adalah suatu hal yang sangat penting, untuk membangun konsep diri, dapat terhindar dari tekanan dan ketegangan dalam berkomunikasi.<sup>26</sup>

#### **D. Teori Keseimbangan (*Balance Theory*)**

Menurut Fritz Heider dan Theodore mengemukakan bahwa Asumsi dasar teori ini adalah orang akan berusaha mengurangi tekanan- tekanan dalam proses interaksi dengan melakukan langkah-langkah persuasi atau membujuk orang lain. Komunikasi pada dasarnya adalah proses menjaga dan memelihara keseimbangan hubungan, tanpa adanya keseimbangan ini, interaksi akan mengalami kemacetan dan kegagalan. Keseimbangan dapat juga dimaknai sebagai proses penyesuaian diri terhadap lawan bicara dengan memahami situasi, kondisi, karakter lawan bicara.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Diki Hariyanto, "*Ilmu Komunikasi*", (Universitas Muhammadiyah Sodoarjo, 2021), hlm. 22-24. (online) <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6081-32-7>. diakses tanggal 13 Juni 2022.

<sup>27</sup> Siti Rohmah, *Teori-Teori Komunikasi*, (Bandung, ISBN, 2021), hlm. 86-87.

## E. Definisi Pola Komunikasi

Menurut Kamus *Besar Bahasa Indonesia*, pola “berarti bentuk(struktur) yang tetap. Sedangkan dalam Kamus Ilmiah Populer artinya adalah“model, contoh, pedoman, dan rancangan. Pola juga diartikan sebagai bentukatau struktur yang tetap. Sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih dengan cara tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Dengan demikian yang dimaksud pola komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaandan pengiriman pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dipahami.<sup>28</sup>

Sedangkan Istilah komunikasi dalam bahasa inggris “*communication*”, dari bahasa latin “*communicatus*” yang mempunyai arti berbagi atau menjadi milik bersama, komunikasi diartikan sebagai proses sharing diantara pihak-pihak yang melakukan aktifitas komunikasi tersebut. Definisi komunikasi menurut beberapa ahli itu sendiri salah satunya adalah J.A Devito mengartikan bahwa komunikasi merupakan suatu tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan terjadi dalam satukonteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untukmelakukan umpan balik. Definisi komunikasi secara umum adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengolahan pesan yang terjadididalam diri seseorang dan atau diantara dua atau lebih dengan tujuan tertentu.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Andrianto dkk, " *Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Terhadap Ketergantungan Media Internet Di BTN Gowa Lestari Batangkaluku*", (Seling : Jurnal Program Studi PGRA, 2021), hlm 34-43. (online) <http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/724>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

<sup>29</sup> Pohan and Fitria, '*Jenis Jenis Komunikasi*'..., hlm 29-37. (online) <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola berarti bentuk atau sistem, sedangkan dalam kamus istilah populer “pola” diartikan sebagai model, contoh, pedoman (rancangan). Pola dapat dikatakan juga dengan model, yaitu cara untuk menunjukkan sebuah objek yang mengandung kompleksitas proses di dalamnya dan hubungan antara unsur-unsur pendukungnya. Jadi komunikasi berarti penyampaian pesan dari komunikator (pemberi pesan) kepada komunikan (penerima pesan), sehingga pesan menjadi hal pokok dalam berkomunikasi karena bukan dinamakan komunikasi jika di dalamnya tidak terdapat pesan baik verbal maupun non verbal.<sup>30</sup>

Menurut Pendapat Djamarah dalam Jeffrey Oxianus Sabarua dkk (2020) menjelaskan Pola komunikasi biasa disebut dengan model yaitu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan. Pola komunikasi merupakan suatu sistem penyampaian pesan melalui lambang tertentu, mengandung arti dan pengoperan perangsang untuk mengubah tingkah laku individu lain.<sup>31</sup>

## **F. Pola Komunikasi Orang Tua dan Remaja**

Terdapat tiga pola komunikasi dalam hubungan orang tua dengan anak yaitu :

### **1. Pola komunikasi permissif (cenderung membebaskan)**

Pola komunikasi ini adalah pola komunikasi yang dalam hubungan komunikasi orang tua bersikap tidak peduli dengan apa yang akan terjadi kepada anaknya, orang tua cenderung tidak

---

<sup>30</sup> Elya Siska Anggraini, ‘Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain’, *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, (2021), hlm. 2502–7166. (online). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/25783> diakses tanggal 21 Mei 2022.

<sup>31</sup> *Ibid.*, hlm. 83.

merespon atau tidak menanggapi, jika anak berbicara atau mengutarakan pendapatnya. Dalam banyak hal juga anak terlalu di beri kebebasan untuk mengambil keputusan. Jadi anak merasa tidak diperdulikan oleh orang tuanya.

## 2. **Pola komunikasi otoriter**

Pola komunikasi ini adalah tipe pola komunikasi yang memaksakan kehendak. Orang tua cenderung sebagai pengendali/pengawas (*controller*) terhadap pendapat anak, sangat sulit menerima saran dan cenderung memaksakan kehendak dalam perbedaan dan terlalu percaya pada diri sendiri sehingga menutup diri dalam musyawarah.

## 3. **Pola komunikasi demokratis**

Pola komunikasi demokratis ini adalah tipe pola komunikasi yang terbaik dari semua tipe pola komunikasi yang ada, hal ini disebabkan tipe demokratis ini selalu mendahulukan kepentingan bersama di atas kepentingan individu. Tipe pola komunikasi demokratis mengharapkan anak untuk berbagi tanggung jawab dan mampu mengembangkan potensi kepemimpinan yang dimilikinya. Memiliki kepedulian terhadap hubungan antar pribadi dalam keluarga. karena tipe pola komunikasi demokratis ini mampu memaksimalkan kemampuan yang dimiliki anak.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Oxianus Sabarua, dkk, "Komunikasi Keluarga Dalam Membentuk Karakter Anak", (*International Journal of Elementari* : 2020), hlm. 84-85. (online) <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/24322>. diakses tanggal 21 Juni 2022.

Dari penjelasan pola komunikasi di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua harus dapat memberikan pengertian, mengawasi, bahkan tetap memegang kendali kondisi psikologi anak. Kedekatan hubungan orang tua dengan anak memiliki peran penting untuk bagaimana orang tua menerapkan pola komunikasi yang ada baik secara interpersonal, verbal, maupun nonverbal. Ketika semua hal ini dilakukan oleh orang tua maka anak remaja akan tetap dalam kendali orang tua. sehingga anak remaja tetap dalam perkembangankarakter yang baik dan benar.<sup>33</sup>

## **G. Orang Tua dan Remaja**

### **1. Definisi Orang Tua**

Menurut *kamus besar bahasa Indonesia (KBBI)*, istilah orang tua disebutkan bahwa orang tua artinya ayah dan ibu.<sup>34</sup> Menurut pendapat Miami dalam Zaldy Munir (2010) menjelaskan “orang tua adalah pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.<sup>35</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua adalah anggota keluarga yang paling utama, terdiri dari ayah dan ibu. Memiliki peranan yang penting serta tanggung jawab dalam pembinaan keluarga dan anak-anaknya. Yang dimaksud orang tua

---

<sup>33</sup> Lamris Sihotang and others, ‘Peran Orang Tua Mengatasi Dampak Negatif Gadget Pada Remaja Kristen’, Prosiding Stt Erikson-Tritt, (2021), hlm. 27–36. (online) <https://e-journal.stteriksontritt.ac.id/index.php/prosiding/article/view/40>. diakses tanggal 26 Juli 2022.

<sup>34</sup> Hendri Hendri, ‘Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Konsep Diri Pada Anak’, At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam, (2019), hlm.56. (online) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih/article/view/6528>. diakses tanggal 19 Juli 2022.

<sup>35</sup> *Ibid...*, hlm.56-71.

disini adalah orang yang melahirkan anaknya. Orang tua merupakan orang yang mempunyai tanggung jawab dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, dalam membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana kasih sayang.<sup>36</sup>

## 2. Peran Orang Tua

Orang tua yaitu terdiri dari ayah dan ibu. Orang tua memiliki peranan penting dalam membimbing dan mendampingi anak-anaknya baik dalam Pendidikan formal maupun non-formal. Peran orang tua itu sendiri dapat mempengaruhi perkembangan anak dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotor.<sup>37</sup> Menurut pendapat Hadi (2016) menjelaskan bahwa “orang tua memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak.<sup>38</sup>

Menurut pendapat Lina dalam skripsi Rendika Syahrana Putra Bhayangkara mengemukakan ada beberapa peran menjadi orang tua yang ideal serta figure teladan yang baik bagi anak, yaitu :

1. Mengubah pola mendidik anak dan mulai menerapkan pola *child center*. Artinya orang tua harus mengambil posisi sejajar dengan anak atau lebih dikenal dengan menjadikan orang tua sebagai sahabat.

---

<sup>36</sup> Efrianus Ruli, ‘*Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak*’, Jurnal Edukasi Nonformal, (2020), hlm. 143–46. (online) <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/428>. diakses tanggal 07 Juli 2022.

<sup>37</sup> Esli Zuraidah Siregar and Nurintan Muliani Harahap, ‘*Peran Orang Tua Dalam Membina Kepribadian Remaja*’, *Al Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, (2022), hlm. 64– 80. (online) <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alirsyad/article/view/4277>. diakses tanggal 07 Juli 2022.

<sup>38</sup> Affan Yusra, ‘*Identifikasi Peran Orangtua Dalam Mendampingi Anak Belajar*’, *Jambura Guidance and Counseling Journal*, (2022), hlm. 67–74. (online) <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jgcj/article/view/1358>. Diakses tanggal 07 Juli 2022.

2. Menyediakan waktu untuk anak. Komunikasi yang baik memerlukan waktu yang berkualitas. Memanfaatkan waktu yang ada untuk mengajak anak berbicara.
3. Para orang tua khususnya kaum ibu dituntut untuk mampu mengenali bahasa tubuh dari sang anak. Dengan mengenali bahasa tubuh dengan baik, orang tua diharapkan bisa memberikan kasih sayang yang tak hanya dilontarkan dalam kata-kata, tetapi lewat sentuhan bahasa tubuh.
4. Penting bagi orang tua untuk memahami perasaan anak. Banyak kasus terjadi perang dingin antara orang tua dengan anak. Bahkan beberapa anak secara terbuka kabur dari rumah karena merasa orang tuanya tak dapat memahami perasaan mereka.
5. Untuk menjadi orang tua yang ideal, jadilah pendengar yang aktif. Karena pada umumnya anak-anak cenderung ingin didengar.
6. Jadilah orang tua yang menerapkan kedisiplinan dan konsisten di dalam keluarga. Orang tua adalah panutan yang utama bagi anak-anak.<sup>39</sup>

### **3. Definisi Remaja**

Masa remaja merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan seseorang. Remaja adalah individu yang sedang berada

---

<sup>39</sup> Rendika Syharana, *Skripsi : Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game Online PUBG Di Desa Gemuh Blaten Rt 07 Rw 02 Kec. Gemuh Kab. Kendal*, (Semarang : Universitas Semarang, 2021), hlm. 33-35.

pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial. Secara psikologis masa remaja merupakan masa untuk berintegrasi dengan orang disekitarnya. Pada masa ini remaja tidak lagi merasa di bawah tingkat orang yang lebih tua tetapi berada dalam tingkatan yang sama, terutama dalam masalah hak.<sup>40</sup>

Remaja merupakan perubahan yang terjadi pada diri seseorang dalam perubahan psikososialnya maupun hal-hal yang menyangkut perubahan fisiknya secara lahiriyah. Dalam hal ini kategori remaja berdasarkan usia sesuai dengan data Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mengatakan “bahwa rentang usia remaja yaitu 10-24 tahun dan yang belum menikah”, seperti halnya yang dikatakan Efendi dan Mukhfidi (2009) “bahwa remaja tidak diukur berdasarkan usia, namun berdasarkan status perkawinan dan tingkat ketergantungan terhadap orang tua”.<sup>41</sup>

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Masa remaja adalah masa individu mulai mencari jati dirinya yang sebenarnya dengan cara mencaritahu, mencoba, gagal, dan akhirnya menemukan apa yang sesuai dengan dirinya, masa ini pun penuh gejolak karena terjadinya pertumbuhan fisik, yang akan mempengaruhi perkembangan berpikir, bahasa, emosi, dan sosial

---

<sup>40</sup> Dwi Kurnia Hidayanto and others, ‘Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) Pada Remaja (Literature Review)’, *Jurnal Publisitas*, (2021), hlm. 73–79 . (online) <http://ejournal.stisipolcandradimuka.ac.id/index.php/JurnalPublisitas/article/download/67/43>. diakses tanggal 12 Juni 2022.

<sup>41</sup> Muhammad Arfan Said, “Analisis Kualitas Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Remaja Pecandu Game Online MLBB Dengan Keluarga Di Kelurahan Mareku”, Vol.02, *Journal Of Educational and Language Reseacrh*, (2023), hlm.3.(online) <https://www.bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/5317>. diakses tanggal 13 Juni 2023.

anak. Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat salahsatunya dalam aspek kepribadian. Proses perkembangan ini dipengaruhi oleh dua hal yang berasal dari dalam diri dan lingkungan pun memegang peranan.<sup>42</sup>

Selanjutnya menurut pendapat Hurlock ciri-ciri masa remaja adalah sebagai berikut :

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting, karena perkembangan fisik, mental yang cepat dan penting dan adanya penyesuaian mental dan pembentukan sikap, nilai dan minat baru.
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan, adanya suatu perubahan sikap dan perilaku dari anak-anak menuju dewasa.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan, adanya 5 (lima) perubahan yang dimiliki dan bersifat universal yaitu perubahan emosi, perubahan tubuh, minat dan pola perilaku, dan perubahan nilai.
- d. Masa remaja sebagai usia bermasalah, dimana pada masa kanak-kanak masalah-masalah yang dihadapi sebagian besar diselesaikan oleh guru dan orang tua sehingga kebanyakan remaja kurang berpengalaman dalam mengatasi masalah.

---

<sup>42</sup> Riskha Ramanda, dkk, '*Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Body Image Bagi Perkembangan Remaja*', Journal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling, (2019), hlm. 121. (online) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/5019>, diakses tanggal 19 Juni 2022.

- e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas, dimana remaja berusaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya.
- f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, karena adanya anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak rapih, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak yang menyebabkan orang dewasa harus membimbing dan mengawasi.
- g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik, karena remaja melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
- h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, karena remaja mulai memutuskan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan orang dewasa.

Pada masa ini seseorang remaja tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Karena masa ini remaja telah mengalami berbagai perubahan mengenai dirinya baik perkembangan fisik maupun psikologis.<sup>43</sup>

#### **4. Teori Bioekologi (*Bronfenbrenner*)**

Teori bioekologi ini menyatakan bahwa perkembangan remaja dipengaruhi oleh proses dua arah antara remaja dan lingkungan.

---

<sup>43</sup> Lilis Karlina, 'Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja', *Edukasi Nonformal*, (2020), hlm. 147–58. (online) <https://ummaspul.e-journal.id/JenFOL/article/view/434>, diakses tanggal 12 Juli 2022.

terdekatnya. Teori tersebut juga memahami perkembangan seseorang, khususnya anak-anak dan remaja, dalam konteks jaringan relasi (*web of relationships*). Teori bioekologi yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner juga dapat memberikan perspektif yang lebih baik untuk memahami perkembangan remaja dalam kaitan dengan keluarga mereka karena teori bioekologi menunjukkan bahwa remaja dan keluarga mereka tidak dapat dipahami secara terpisah dari jaringan relasi lain yang ada di sekitar remaja maupun keluarga remaja.<sup>44</sup>

## H. Definisi Pecandu *Game Online*

### 1. Pecandu *Game Online*

Menurut pendapat Arthur dalam skripsi Rendika Syahrana mendefinisikan kecanduan adalah “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*”, yang dimaksud di sini adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif, kecanduan atau *addictive disorder* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambahkan gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Ivan Christian, 'Remaja Dalam Budaya Keluarga: Kontribusi Teori Urie Bronfenbrenner Bagi Pelayanan Kaum Muda', *BLA*: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual, (2022), hlm. 15–32. (online) <http://www.jurnalbia.com/index.php/bia/article/view/301>. diakses tanggal 12 Februari 2022.

<sup>45</sup> *Ibid.*, hlm. 35-36.

## 2. *Game Online*

*Game* atau permainan merupakan bentuk kegiatan yang tujuannya untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas seharian. Seiring perkembangan zaman, *game* atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet.<sup>46</sup>

Menurut pendapat Andrew Rollings dan Ernest Adams dalam Rahmawati *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>47</sup>

*Game* saat ini tidak seperti yang dulu, karena *game* dahulu yang hanya bisa dimainkan oleh maksimal dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi yang pesat terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan oleh 10 orang sekaligus atau lebih dalam bermain *gamenya* dalam waktu bersamaan, walaupun *game* ditunjukkan untuk anak-anak,

---

<sup>46</sup> Kusumawati, "Komunikasi verbal dan nonverbal", Al-Irsyad, (2019), hlm. 27-28. (online) <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad/article/view/6618>. diakses tanggal 07 Juni 2022.

<sup>47</sup> Temas Miko, dkk, 'Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online. PUBG Mobile', (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USK)', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, (2022), hlm. 1-11. (online) <http://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/18962>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

tetapi tidak sedikit juga pengguna *game online* adalah dikalangan anak remaja yang kerap memainkannya.<sup>48</sup>

Kehadiran *game online* dapat menumbuhkan apresiasi anak remaja pada teknologi karena permainan ini dapat pula merangsang kreativitas. maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang. Pada saat seseorang mulai merasa, bahwa permainan bukan sekedar untuk dinikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasi maka bencana mulai menghadang. Semakin sering memainkan suatu *game online* maka semakin sulit juga untuk tidak memainkan *game* tersebut dan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan.<sup>49</sup>

Dari penejelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang termasuk dalam hal ini ditandai dengan kontrol yang buruk atas *game*, dimana *game* diberi prioritas lebih tinggi daripada aktivitas lainnya. Perilaku ini terus berlanjut meskipun memiliki konsekuensi negatif baginya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu mengatur waktu bermain game. Akibatnya, remaja menjadi abai terhadap dunia nyata dan peran di dalamnya, seperti belajar dan membantu orang tua.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup>Masyita, dkk, 'Tinjauan Sosiologi Pecandu Game Online (Studi Kasus Di Lingkungan Kassi Kebo Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros', (Universitas Hasanuddin, 2021), hlm.48. (online) <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/11393/>. diakses tanggal 15 Juni 2022.

<sup>49</sup> Rita Rena Pudyastuti, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Penerbit P4I, 2023). hlm. 12.

<sup>50</sup> Hadisaputra Hadisaputra, dkk, 'Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan)', *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, (2022), hlm. 391–402. (online) <https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/1690>. diakses tanggal 12 Juli 2022.

## I. Ciri-Ciri Kecanduan *Game online*

Menurut pendapat Muhammad Rizai “Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur, dalam Jurnal *Journal of Contemporary Islamic Counselling*. Februari 2021, mengatakan bahwa seseorang dapat dikatakan kecanduan jika individu bermain *game online* lebih dari 30 menit dalam sehari atau lebih dari 3 kali. Dari sumber yang sama disebutkan ciri-ciri kecanduan *game online*, seperti:

1. Bermain *game* yang sama lebih dari 3 jam dalam sehari.
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bisa bermain *game*.
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain *game* yang sama.
4. Bisa memiliki teman atau komunitas pecinta *game*.
5. Kesal dan marah jika dilarang bermain *game*.
6. Senang menularkan hobi bermain *game* tersebut.
7. Sangat antusias jika ditanyakan masalah *game*.
8. Menghabiskan waktu di luar sekolah hanya untuk bermain *game*.
9. Tertidur, tidak mengerjakan tugas, dan mendapat nilai jelek di sekola.
10. Lebih memilih bermain *game* daripada bermain dengan teman.<sup>51</sup>

## J. Faktor Kecanduan *Game Online*

Adapun faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja yaitu faktor internal dan eksternal:

---

<sup>51</sup> Muhammad Rizai, ‘Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur’, *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, (2021), hlm. 101–14. (online) <https://jurnal.pabki.org/index.php/jcic/article/view/79>. diakses tanggal 08 April 2022.

## 1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang bersal dari dalam diri individu yang menjadikan remaja bisa dikatakan memiliki kecanduan (adiksi) terhadap *game online*. Faktor internal diantaranya yaitu:

- a. Keinginan yang kuat dari diri seorang anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *game* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan seorang anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c. Kurangnya *self control* dalam diri seorang anak, sehingga remaja kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.<sup>52</sup>

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eskternal adalah faktor yang berasal dari luar individu seperti lingkungan keluarga dan masyarakat, yang yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak sebagai berikut :

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang

---

<sup>52</sup> Satrio Putra Permana, 'The Relation Between Self-Control With Mobile. Pubg Online Gaming Addictions' (Untag 1945 Surabaya, 2020). (online) <http://repository.untagsby.ac.id/id/eprint/15537>. diakses tanggal 22 Maret 2022.

tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya.

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga seorang anak memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Kurang kegiatan Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.<sup>53</sup>

#### **K. Dampak Pecandu *Game Online***

Menurut Pendapat King & Delfabbro dalam Eryzal Novrialdy (2019) menjelaskan kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.<sup>54</sup>

Adapun dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi 5 (lima) aspek sebagai berikut:

---

<sup>53</sup> Sapto Irawan and DIna Siska W., 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik', *Jurnal Konseling Gusjigang*, (2021), hlm. 9–19. (online) <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/5646>. diakses tanggal 17 Juni 2022.

<sup>54</sup> Saputra Rian, 'Analisi Kecanduan *Game Online* Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidding ' (Ikip PGRI Pontianak, 2022). (online) <http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1180/>. diakses tanggal 04 April 2022.

- 1). Aspek kesehatan. kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.
- 2). Aspek psikologis. banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
- 3). Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun.  
Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.
- 4). Aspek sosial. Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat

kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online*.

- 5). Aspek keuangan bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Novrialdy “Kecanduan *Game Online* Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya”,  
Buletin Psikologi, (2019), hlm. 158.  
(online) <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402>. diakses tanggal 17 Juni  
2022.

