

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*.
<https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negative-bermain-game>.
- Aini, Q., Lutfiani, N., & Zahran, M. S. (2021). Analisis Gamifikasi iLearning Berbasis Teknologi Blockchain. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(1 Juni), 79–85. <https://doi.org/10.34306/abdi.v2i1.167>
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Ilmu Komunikasi*, 1(2), 532–544.
- Anshor, M. U., & Ghalib, A. (2010). *Parenting with Love : Panduan Islami Mendidik Anak Penuh Cinta dan Kasih Sayang*. Mizania.
- Atabik, A., & Mudhiyah, K. (2014). Pernikahan dan Hikmahnya Perspektif Hukum Islam. *Yudisia*, 5(2), 293–294.
- Aw, S. (2011). *Komunikasi Interpersonal* (pertama). Graha Ilmu.
- Dakwah, F., Komunikasi, D. A. N., Ar-raniry, U. I. N., & Aceh, B. (2023). *Dampak Game Online Terhadap Interaksi*. 2(11), 1435–1438.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi antar manusia* (5th ed.). Karisma Publishing Group.
- Dr. Taufik, M. S. (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Hafied Cangara, H. (2014). *Perencanaan & Strategi Komunikasi* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Idris, T., Rasyid, A., & Jamil, K. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Free Fire Di Sdn 056018 Batang Serangan. In *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains* (Vol. 2, Issue 4). <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i4.663>
- Kustiawan, andri arif, & Utomo, andi widhiya bayu. (2019). *jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media

Grafika.

Marzuki. (2022). *Pendidikan Karakter Islam*. Amzah.

Muhamad, N. (2023). *Mayoritas Konsumen Game Online*.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>

Prof. Dr. Suliyanto, S.E, M. . (2018). *Metode Penelitian Bisnis : untuk skripsi, tesis, dan disertasi* (A. Cristian (Ed.)). Andi.

Prof Dr. Lexy J. Moleong, M. . (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (36th ed.). PT Remaja Rosdakarya.

Riskuna, R., & Uce, L. (2023). Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(1), 1–60.

Rustan, A. S., & Hakki, N. (2017). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Deepublish.

Santosa, M. A., & Naryoso, A. (2017). Komunikasi Antar Pribadi Orang Tua dan Anak dalam Proses Pengembangan Bakat dan Pemilihan Karir Anak Dengan Pilihan Profesi Musisi. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66.

<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
<http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>

Silviani, I., & Darus, P. (2021). *Strategi Komunikasi Pemasaran Menggunakan Teknik Integrated Marketing Communication (IMC)*. Scropindo Media Pustaka.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.

Sumanto, D. (2014). *Psikologi Perkembangan*. Media Pressindo.

Survei Internet APJII. (n.d.). <https://survei.apjii.or.id/home>

Suryadi, E. (2021). *Strategi Komunikasi : sebuah analisis teori dan praktis di era global* (D. Darmawan & N. N. M (Eds.); Kedua). PT Remaja Rosdakarya.

Triningtyas, D. A. (2016). *Komunikasi Antar Pribadi*.

Widarmanto, T. (2017). *Pengantar Jurnalistik Panduan Awal Penulis dan Jurnalis Edisi Revisi*. Araska Publisher.

Wijaya, I. S. (2015). 428-Article Text-1096-1-10-20160423. *Perencanaan Dan Strategi Komunikasi Dalam Kegiatan Pembangunan, XVIII*(VOL 17, NO 1 JUNI (2015): LENTERA), 53–61.

https://journal.uinsi.ac.id/index.php/lentera_journal/article/view/428

Wood, J. T. (2014). *Komunikasi Interpersonal : Interaksi keseharian* (6th ed.). Salemba Empat.

Yuwanto, L. (2010). *mobile phone addict*. Putra Media Nusantara.

LAMPIRAN

Draft Wawancara

KEY INFORMAN

Hari & Tanggal Wawancara : Rabu, 8 Mei 2024
Waktu Wawancara : 14.00 - Selesai
Lokasi Wawancara : Kediaman Key Informan, Lebak Bulus, Cilandak

IDENTITAS INFORMAN

Nama : Prof. Dr. Seto Mulyadi, M.Si, Psikolog
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Psikolog Anak (Tokoh Pemerhati Anak)

Pertanyaan

1. Bagaimana Kak Seto mendefinisikan tentang komunikasi interpersonal orang tua dan anak?

Jawaban : Komunikasi itu apa yang disampaikan itu bisa diterima sesuai dengan isi dari apa yang di sampaikan tidak terjadi kesalahpahaman tidak terjadi suatu interpretasi yang keliru sehingga menimbulkan konflik dan sebagainya. Jadi memang banyak sekali terjadi dalam keluarga dimana tidak membangun komunikasi yang efektif didalam keluarga.

2. Bagaimana Kak Seto saat ini melihat dampak game online pada hubungan orang tua dan anak?

Jawaban : Memang kebanyakan merusak hubungan keharmonisan didalam keluarga, hubungan orang tua dengan anak menjadi retak bahkan kadang terjadi banyak konflik kemudian anak lebih memilih mengunci diri di kamar lalu sibuk bermain game atau bahkan lari keluar rumah atau jika anak tersebut merasa prustasi bisa lari keluar dunia misalnya melakukan bunuh diri dan sebagainya.

3. Menurut Kak Seto apa saja strategi komunikasi interpersonal yang umum yang harus dilakukan oleh orang tua kepada anaknya?

Jawaban : Pertama adalah memposisikan orang tua ini bukan sebagai komandan, bos, atau atasan bagi anak yang masih sering terjadi pada keluarga saat ini, tapi memposisikan orang tua itu sebagai sahabat anak jadi betul-betul sejajar berdialog dan berdiskusi antarpribadi secara demokratis. Artinya demokratis berdiskusi, berunding serta memecahkan masalah secara *Win Win Solution* tidak merasa bahwa anak harus selalu nurut mimpi punya anak penurut harus segera ditinggalkan tapi anak yang bisa bekerjasama dan juga mandiri jauh lebih penting. Hal tersebut memang harus dibudayakan sejak kecil biasa mendongengkan anak jadi ada dialog antara orang tua dengan anak sejak anak kecil jika sudah semakin dewasa maka dibudayakan juga adanya rapat keluarga jadi setiap akhir minggu ada dialog antar keluarga menyelesaikan berbagai permasalahan anak tidak dengan cara otoriter tapi dengan cara demokratis. Jadi anak juga berhak bersuara dan menyuarakan pendapat karena memang sudah diatur pula didalam undang-undang perlindungan anak.

4. Apakah ada perbedaan dalam strategi komunikasi antara orang tua yang memiliki pemahaman teknologi yang baik dan yang kurang mahir dalam memahami perkembangan teknologi game online?

Jawaban : Karena belum paham maka banyak terjadi kesalahpahaman disatu sisi mengandalkan posisinya sebagai orang tua seolah-olah harus selalu dituruti harus otoriter padahal dengan cara kekerasan membentak, mengancam, dan sebagainya akhirnya justru anak yang sangat paham dengan dunia teknologi ini mungkin merasa dirampas hak-haknya dan akhirnya merasa terluka dan disitulah akan timbulnya konflik yang akan terus berkepanjangan.

5. Bagaimana cara awal untuk meningkatkan komunikasi dengan anak?

Jawaban : Membudayakan komunikasi dengan menyediakan lembaganya seperti misalnya rapat keluarga yang selalu ditunggu anak karena anak mungkin akan menyampaikan perasaannya, mungkin selama ini merasa tertekan atau merasa tidak enak hati sehingga anak ada waktu untuk bisa menyampaikan dan didengar oleh orang tuanya, kemudian bisa diberi julukan sendiri entah itu rapat keluarga, bisa juga

diberi julukan “NGOBRAS” Ngorbol Bareng Asik, bisa juga dijuluki konferensi meja bundar yang bisa saling memberikan masukan atau mendengarkan saran-saran atau koreksi dari masing-masing pihak atau bisa juga disebut siding umum “MPR” Majelis Permusyawaratan Rumah, jadi buat saling bermusyawarah itu cara yang paling baik untuk menyamakan persepsi dan menyelesaikan kesalahpahaman bagi orang tua dengan anak.

6. Bagaimana cara menangani situasi perbedaan pendapat antara orang tua dengan anak terkait dengan perkembangan teknologi seperti game online ini?

Jawaban : Itulah pentingnya orang tua memposisikan sebagai sahabat anak bukan sebagai komandan atau bos yang merasa bahwa orang tua tuh harus selalu dituruti padahal banyak orang tua yang kadang tidak mengerti permasalahannya, jadi orang tua juga harus berani berubah lebih rendah hati, lebih mau juga sebagai pembelajar, lebih mau juga bertanya kepada anak tentang game misalnya atau tentang teknologi saat ini. Jadi jika orang tua bisa memposisikan sebagai sahabat anak kadang kan ada sahabat yang lebih pintar dari diri kita jadi kita bisa belajar. Ada saatnya anak belajar dari orang tuanya karena orang tua lebih memahami ada pula saatnya orang tua belajar dari anaknya, jadi saling bertukar informasi dengan cara yang rendah hati kemudian saling menghormati sehingga dengan demikian terjadi suatu Kerjasama yang lebih kompak dan harmonis.

7. Menurut Kak Seto apa yang menjadi tantangan utama bagi orang tua dalam berkomunikasi dengan anak-anak tentang dampak game online?

Jawaban : Tantangan yang paling utama adalah tentang arogansi orang tua, mungkin pada jamannya dulu ketika kita dibentak dimarahi oleh orang tua kita diem dan nunduk saja tapi saat ini sudah tidak bisa seperti itu karena orang tua yang bijak mendidik anak sesuai dengan jamannya. Jaman sekarang sudah ada Undang-Undang Perlindungan Anak dan secara internasional sudah ada Konfrensi Hak Anak yang sudah dicetuskan oleh BBB dan konfrensi ini merupakan konfenan yang hampir semua negara di dunia sudah menerima, jadi ini

suatu yang sangat umum dan universal jadi harus berani berubah.

8. Bagaimana Kak Seto melihat peran empati dan pemahaman dalam proses komunikasi antara orang tua dan anak terkait masalah game online?

Jawaban : Tentunya sangat penting artinya pemahaman empati itu merasa bahwa kita berada dipihak lawan bicara kita, jadi mengerti pertanyaanya, mengerti kebingungannya, mengerti kesediaannya, dan sebagainya. Anak harus diakui sebagai suatu individu yang sedang tumbuh dan berkembang sehingga mungkin banyak kesalahan dan banyak ketidaktahuan, orang tua yang lebih mempunyai pengalaman luas tugasnya adalah membimbing, mendidik, memberikan keteladanan, karena anak-anak adalah peniru yang terbaik didunia jadi kalau anak diajak untuk rendah hati tapi orang tuanya tidak rendah hati atau arogan akhirnya anak meniru apa yang dicontohkan orang tuanya.

9. Bagaimana cara mengukur keberhasilan strategi komunikasi yang diterapkan oleh orang tua dalam membantu anak-anak memahami dampak game online?

Jawaban : Mungkin ukuran yang paling sederhana lihat senyumnya anak, lihat sinar matanya, lihat raut wajahnya anak, apakah cukup ceria, cerah, kemudian banyak senyum, tidak stress, dan sebagainya. Tapi kalau anak cemberut , anak mengurung diri atau menarik diri, dan sebagainya berarti ada sesuatu yang tidak beres khususnya didalam kualitas komunikasi yang dilakukan oleh orang tua.

10. Apakah perlu strategi-strategi yang tepat untuk melakukan komunikasi dengan anak?

Jawaban : Perlu karena kunci keberhasilan didalam mendidik anak justru dikomunikasinya, kualitas komunikasi harus baik dan positif yang dimana komunikasi itu apa yang diinginkan orang tua apapun yang disampaikan kepada anak ditangkap dengan benar dan ditunjukkan dengan adanya perilaku yang benar juga, tapi jika maksudnya baik tetapi caranya keliru tidak melalui suatu strategi komunikasi yang tepat maka yang terjadi adalah justru perlawanan dengan perlawanan ini orang tua malah akan mengucap “kamu itu nakal, bandel,

durhaka” semakin disudutkan maka akan semakin runcing pertikaian antara orang tua dengan anak.

11. Bagaimana cara menunjukkan sikap dukungan orang tua kepada anak terkait bermain game online?

Jawaban : Pertama kita sebagai orang tua harus menunjukkan bahwa game online adalah sekedar alat untuk melatih strategi yang tepat, melatih ketangkasan, melatih kecepatan reaksi, dan sebagainya. Tetapi alat ini ada yang baik ada pula yang tidak baik, karena game online sebenarnya melatih untuk berkompetisi atau bersaing. Persaingan atau kompetisi baik jika dilakukan dengan cara yang positif, tetapi jika dilakukan dengan hal-hal yang tidak mengandung etika misalnya seperti mengarah pada kekerasan, radikalisme, tidak ada aturan, hanya sekedar mengandalkan kekuatan dan sebagainya itu justru sangat tidak baik dan harus dihindari.

12. Menurut Kak Seto lebih baik anak bermain diluar bersama teman-temannya atau anak berdiam diri dirumah bermain game online?

Jawaban : Dua-duanya merupakan hal yang tidak bisa dipilih salah satunya jika anak bermain diluar bersama teman-temannya melakukan permainan tradisional atau melakukan kegiatan olahraga seperti bermain sepakbola itu sangat positif. Tapi kalau bermain diluar justru melakukan hal-hal seperti terjerumus kedalam minuman keras dan sebagainya tentu saja itu sangat negatif. Kemudian didalam rumah pun seperti itu kalau misalnya menjalankan ibadah dengan baik, memperdalam agama, dan sebagainya tentu saja positif. Tapi jika mengurung diri didalam kamar bermain game online tidak ingat waktu, atau bahkan terjerumus dunia luar seperti kekerasan atau pornografi tentunya itu sangat merusak. Seolah-olah dirumah tapi tanpa sadar anak diracuni oleh sumber-sumber dari media sosial yang negatif tentu saja itu hal yang sangat tidak diinginkan oleh semua orang tua.

13. Apakah ada batasan usia anak diperbolehkan bermain gadget atau bermain game online?

Jawaban : Jika secara psikologis anak-anak sudah mulai moralnya bertumbuh dan berkembang itu di atas usia 6 tahun, jado usia SD sekitar 7 tahun itu sudah bisa tetapi tetap harus ada dialog, bimbingan, atau diskusi dari orang tua ya tentunya

ada komunikasi yang orang tua lakukan dengan anak. Tetapi sebelum itu anak memang belum memahami sehingga dia belum bisa membedakan antara sesuatu yang kotor, tidak baik, tidak beretika, dan sebagainya maka itu akan mudah sekali terpapar hal-hal yang negatif tadi, jadi kalau bisa jangan memegang gadget sebelum usia diatas 6 tahun.

14. Bagaimana jika orang tua melarang anak bermain gadget?

Jawaban : Tentu juga tidak bisa dibenarkan jika melarang bermain gadget apalagi merampas dan sebagainya tentu akan melukai hati anak dan ini justru akan menjadi bibit-bibit permusuhan antara orang tua dengan anak. Jadi semua tetap dibicarakan yang paling penting adalah mengendalikan karena gadget itu ibaratkan sebuah pisau bisa digunakan untuk hal yang positif bisa juga digunakan untuk hal yang negatif, bagaimana menggunakan alat itu anak-anak harus diajarkan dengan mengenal penggunaan secara tepat dan ada waktunya kemudian setelah selesai ada saatnya disimpan dan anak melakukan kegiatan-kegiatan yang sifatnya sinestetik atau bergerak entah berlari, melompat, menendang bola, atau melempar, dan kegiatan-kegiatan olahraga sangat perlu dilakukan oleh anak sehingga adanya keseimbangan. Jadi tidak didominasi dengan penggunaan gadget saja melainkan dengan kegiatan sinestetik lainnya.

15. Apa saran dari Kak Seto untuk orang tua yang ingin meningkatkan komunikasi dengan anaknya?

Jawaban : Sejak kecil biasakanlah bercerita atau mendongeng memperkenalkan komunikasi dengan secara verbal yaitu dengan berkata-kata sehingga ada pertukaran pertanyaan, ada pertukaran informasi, dan sebagainya. Jika sudah tahap berikutnya adalah membudayakan semacam rapat keluarga atau diskusi antar keluarga sehingga pertukaran informasi melalui dialog verbal ini sudah mulai terlatih sehingga menghindari terjadinya kesalahpahaman apalagi kalau ini jarang terjadi pada anak-anak sejak usia awal maka yang sering terjadi masalah adalah ketika anak remaja maka sering dikatakan bahwa begitu remaja seolah anak semakin bandel, berani melawan orang tua, dan sebagainya karena tidak dibiasakan membangun komunikasi yang efektif sejak kecil.

Kata-kata motivasi dari Kak Seto untuk para orang tua :

“Para ayah dan bunda jadilah sahabat anak jadilah sahabat bagi putra putri anda karena putra & putri anda merindukan orang tua yang penuh dengan nilai-nilai persahabatan.”

Draft Wawancara

INFORMAN 1

Hari & Tanggal Wawancara : Selasa, 21 Mei 2024
Waktu Wawancara : 15.00 - Selesai
Lokasi Wawancara : Duri Utara, Jakarta Barat

IDENTITAS INFORMAN

Nama : Angga Rachamanda Putra
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan : Ketua RT 007 Duri Utara, Tambora, Jakbar

Pertanyaan

Keterbukaan

1. Bagaimana Anda biasanya memulai percakapan dengan anak Anda tentang penggunaan game online?

Jawaban : Saya memulai percakapan tentang penggunaan game online dengan anak biasanya dimulai dengan pendekatan yang terbuka, ramah, dan tanpa hukuman seperti bertanya tentang game apa yang dimainkan dan game yang menjadi favoritnya apa.

2. Apakah Anda pernah mengalami hambatan dalam berkomunikasi dengan anak Anda terkait game online? Jika ya, bagaimana Anda mengatasi hambatan tersebut?

Jawaban : Tentunya pernah mengalami hambatan, saya mengatasinya dengan pendekatan yang sabar, pengertian, dan berkelanjutan, sebagai orang tua saya harus bisa mengatasi hambatan dalam berkomunikasi dengan anak terkait game online dan ikut bekerja sama untuk mengelola penggunaan teknologi secara positif.

Empati

3. Bagaimana Anda menangani situasi ketika anak Anda menunjukkan ketidakmampuan untuk memahami atau menerima dampak negatif dari game online?

Jawaban : Dengan pendekatan yang sabar, empati, dan terus terang, saya dapat membantu anak saya memahami dan menerima dampak negatif dari game online. Jika terlalu dipaksakan anak juga kemungkinan besar tidak akan paham.

4. Apakah Anda menggunakan pengalaman pribadi atau contoh dari berita dan riset untuk mendiskusikan dampak game online kepada anak Anda?

Jawaban : Saya biasanya menggunakan contoh dari berita dan riset untuk mendiskusikan dampak game online kepada anak tetapi lebih banyak berdasarkan pengalaman pribadi dalam memberikan pemahaman kepada anak dengan contoh nyata yang Berada dilingkungan sekitar.

Dukungan

5. Apakah Anda merencanakan atau menggunakan waktu khusus untuk berdiskusi dengan anak Anda tentang waktu bermain game online mereka? Jika iya, bagaimana itu berlangsung?

Jawaban : Saya akan merencanakan waktu khusus untuk berdiskusi tentang waktu bermain game online. Ini penting karena membantu saya menetapkan batasan waktu yang sehat dan memastikan bahwa penggunaan game online tidak mengganggu kegiatan lainnya seperti belajar, tidur, atau interaksi sosial. Biasanya saya jadwalkan pada hari sabtu sore dan minggu pagi yang masing-masing saya berikan waktu selama 2 jam dan paling maksimal sampai 3 jam

6. Bagaimana Anda menentukan kapan saat yang tepat untuk memulai pembicaraan tentang dampak game online kepada anak Anda?

Jawaban : Saya biasanya memilih waktu yang tenang dan tanpa gangguan, seperti setelah makan malam atau saat waktu luang di akhir pekan. Saya memilih situasi yang kondusif untuk berbicara dengan anak agar apa yang saya sampaikan dapat diterima baik oleh si anak.

Rasa Positif

7. Bagaimana Anda memastikan bahwa pesan-pesan yang Anda sampaikan kepada anak Anda tentang dampak game online tersampaikan dengan jelas dan efektif?

Jawaban : Saya memastikan bahwa pesan-pesan yang saya sampaikan tentang dampak game online tersampaikan dengan jelas dan efektif kepada anak saya, saya akan memperhatikan respon dan tanggapannya. Jika apa yang saya sampaikan diterima dengan baik maka akan ada perubahan perilaku si anak dalam bermain game online sedikit demi sedikit.

Kesetaraan

8. Bagaimana Anda menjaga keseimbangan antara memahami minat anak Anda terhadap game online dengan kekhawatiran Anda tentang dampak negatifnya?

Jawaban : Yang pasti saya akan mendengarkan dengan penuh perhatian ketika anak saya berbicara tentang minat mereka terhadap game online, dan saya akan membahas dengan anak saya tentang dampak positif dan negatif dari game online secara terbuka dan jujur. Saya pastinya akan mendorong anak saya untuk terlibat dalam berbagai aktivitas di luar game online, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial, untuk menjaga keseimbangan dalam kehidupan mereka

9. Bagaimana Anda menyesuaikan pendekatan komunikasi Anda tergantung pada usia atau minat khusus anak Anda terhadap game online?

Jawaban : saya akan memperlakukan anak sebagai teman dalam diskusi dan mendengarkan tentang minat dan pengalaman mereka dengan game online, kemudian saya akan berbicara secara mendalam tentang dampak jangka panjang dari penggunaan game online, termasuk pengaruhnya terhadap kesehatan mental dan interaksi sosial dan yang paling penting mendorong anak untuk dapat bisa memajemen waktu dalam menggunakan game online dengan bijak.

Draft Wawancara

INFORMAN 1

Hari & Tanggal Wawancara : Rabu, 8 Mei 2024
Waktu Wawancara : 16.00 - Selesai
Lokasi Wawancara : Duri Utara, Jakarta Barat

IDENTITAS INFORMAN

Nama : Susilawati
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Pertanyaan

Keterbukaan

1. Bagaimana Anda biasanya memulai percakapan dengan anak Anda tentang penggunaan game online?

Jawaban : Melakukan pendekatan dengan bertanya game apa yang sedang dimainkan dan obrolan terkait dengan game yang sedang anak mainkan

2. Apakah Anda pernah mengalami hambatan dalam berkomunikasi dengan anak Anda terkait game online? Jika ya, bagaimana Anda mengatasi hambatan tersebut?

Jawaban : Pasti pernah mengalami hambatan ketika berkomunikasi dengan anak apalagi jika dirumah menggunakan *wifi* maka anak akan terus bermain game, biasanya yang dilakukan untuk mengatasinya kita harus bersabar, membatasi, serta mengingatkan terus menerus, mengarahkan anak untuk beralih melakukan permainan lain seperti permainan tradisional.

Empati

3. Bagaimana Anda menangani situasi ketika anak Anda menunjukkan ketidakmampuan untuk memahami atau menerima dampak negatif dari game online?

Jawaban : Secara perlahan memberikan contoh dari banyaknya bahaya kecanduan game online dan menerangkan bahwa game online itu membuat kamu kurang fokus dengan lingkungan sekitar.

4. Apakah Anda menggunakan pengalaman pribadi atau contoh dari berita dan riset untuk mendiskusikan dampak game online kepada anak Anda?

Jawaban : Ada mengambil contoh dari berita-berita tetapi sebagian besar lebih banyak dari pengalaman pribadi bahwa banyak pengaruh yang tidak baik jika anak terlalu sering bermain game online.

Dukungan

5. Apakah Anda merencanakan atau menggunakan waktu khusus untuk berdiskusi dengan anak Anda tentang perilaku bermain game online mereka? Jika iya, bagaimana itu berlangsung?

Jawaban : Iya, ketika anak meminta bermain hp atau game online saya membuat perjanjian untuk tetap melaksanakan sholat tepat waktu, mengerjakan tugas sekolah, dan mandi pada waktu yang sudah ditentukan. Jika semua sudah dilakukan maka saya perbolehkan anak bermain hp atau game online sesuai waktu yang sudah saya janjikan sebelumnya.

6. Bagaimana Anda menentukan kapan saat yang tepat untuk memulai pembicaraan tentang dampak game online kepada anak Anda?

Jawaban : Pertama saat anak meminta hp dengan perjanjian-perjanjian yang sebelumnya saya diskusikan terlebih dahulu dengan si anak. Kedua ketika anak merasa kesal karena kalah ketika bermain game biasanya disitu saya memulai pembicaraan terkait dengan dampak negatifnya dari game online tersebut karena memang menimbulkan dampak emosi anak jadi tidak terkontrol.

Rasa Positif

7. Bagaimana Anda memastikan bahwa pesan-pesan yang Anda sampaikan kepada anak Anda tentang dampak game online tersampaikan dengan jelas dan efektif?

Jawaban : bisa terlihat tersampainya itu ketika anak melakukan apa yang kita perintahkan, apa yang kita bicarakan, apa yang kita arahkan kepada sang anak.

Kesetaraan

8. Bagaimana Anda menjaga keseimbangan antara memahami minat anak Anda terhadap game online dengan kekhawatiran Anda tentang dampak negatifnya?

Jawaban : Memperbolehkan bermain game tetapi hanya sekedar hiburan dengan batasan-batasan waktu dan menerangkan bahwa main game online itu bukan untuk masa depan atau menuju kesuksesan kamu tetap harus belajar karena sebetulnya bermain game online itu hanya sekedar untuk mengobati rasa bosan kamu.

9. Bagaimana Anda menyesuaikan pendekatan komunikasi Anda tergantung pada usia atau minat khusus anak Anda terhadap game online?

Jawaban : Cara melakukan pendekatan komunikasi tentunya berbeda pada setiap usia anak, jika sudah mulai dewasa itu sudah lebih banyak memahami apa yang kita katakan, jika masih anak-anak kita harus benar-benar extra sabar ketika berbicara dan sedikit ada penekanan karena diusianya yang masih anak-anak terkadang ada pembontakan tetapi tetap kita harus mengarahkan si anak dengan sabar agar si anak mau mendengarkan apa yang kita sampaikan dan memahami maksud dari setiap larangan yang kita berikan terkait dengan dampak dari game online itu sendiri.

Draft Wawancara

INFORMAN 1

Hari & Tanggal Wawancara : **Jumat, 17 Mei 2024**
Waktu Wawancara : **16.00 - Selesai**
Lokasi Wawancara : **Duri Utara, Jakarta Barat**

IDENTITAS INFORMAN

Nama : **Murni**
Jenis Kelamin : **Perempuan**
Pekerjaan : **Ibu Rumah Tangga**

Pertanyaan

Keterbukaan

1. Bagaimana Anda biasanya memulai percakapan dengan anak Anda tentang penggunaan game online?

Jawaban : Biasanya saya lakukan ketika anak sudah mulai ingin meminjam hp untuk bermain game online, seperti bertanya ingin bermain game apa dan bagaimana cara memainkannya agar saya dapat mengerti game apa yang anak sedang mainkan.

2. Apakah Anda pernah mengalami hambatan dalam berkomunikasi dengan anak Anda terkait game online? Jika ya, bagaimana Anda mengatasi hambatan tersebut?

Jawaban : Pasti pernah mengalami hambatan ketika berkomunikasi dengan anak, cara mengatasinya dengan memberikan pemahaman dan juga pengertian tentang dampak buruk jika terlalu sering bermain game online.

Empati

3. Bagaimana Anda menangani situasi ketika anak Anda menunjukkan ketidakmampuan untuk memahami atau menerima dampak negatif dari game online?

Jawaban : Dengan memberikan contoh bermain permainan lain seperti permainan tradisional atau bermain bersama orang tua dan

teman, agar anak mempunyai pilihan lain ketika sedang merasa bosan bukan hanya memainkan game online.

4. Apakah Anda menggunakan pengalaman pribadi atau contoh dari berita dan riset untuk mendiskusikan dampak game online kepada anak Anda?

Jawaban : menggunakan kedua cara memberi tahu anak terkait dampak game online dengan pengalaman pribadi dan juga berdasarkan berita-berita yang banyak terjadi jika terlalu sering bermain game online.

Dukungan

5. Apakah Anda merencanakan atau menggunakan waktu khusus untuk berdiskusi dengan anak Anda tentang perilaku bermain game online mereka? Jika iya, bagaimana itu berlangsung?

Jawaban : Iya, pastinya harus menggunakan waktu khusus biasanya saya berikan waktu khusus kepada anak untuk bermain game online pada saat anak libur sekolah seperti hari sabtu dan minggu. Sebelum itu pula saya biasanya membuat perjanjian jika boleh bermain game online hanya dalam waktu 2-3 jam saja sisa waktunya digunakan untuk bermain bersama teman-temannya.

6. Bagaimana Anda menentukan kapan saat yang tepat untuk memulai pembicaraan tentang dampak game online kepada anak Anda?

Jawaban : Saya biasanya melakukan percakapan kepada anak terkait dampak dari game online itu ketika anak selesai bermain game online dan juga didalam suasana hati anak sedang baik dan tenang.

Rasa Positif

7. Bagaimana Anda memastikan bahwa pesan-pesan yang Anda sampaikan kepada anak Anda tentang dampak game online tersampaikan dengan jelas dan efektif?

Jawaban : Saya dapat melihat dari perkembangan anak dalam membatasi diri dalam penggunaan hp untuk bermain game online.

Kesetaraan

8. Bagaimana Anda menjaga keseimbangan antara memahami minat anak Anda terhadap game online dengan kekhawatiran Anda tentang dampak negatifnya?

Jawaban : lebih banyak meluangkan waktu kepada anak untuk berdiskusi tentang banyak hal seperti bertukar pikiran tentang dampak jika bermain game online terlalu sering dan tidak melarang anak terlalu keras untuk berhenti bermain game online karena nantinya anak akan merasa bahwa orang tuanya tidak bisa memahami apa mau anak dan justru anak malah akan semakin tidak ingin mendengarkan.

9. Bagaimana Anda menyesuaikan pendekatan komunikasi Anda tergantung pada usia atau minat khusus anak Anda terhadap game online?

Jawaban : Biasanya saya selalu memperhatikan setiap game yang dimainkan anak dan memberikan pilihan game yang sesuai dengan umur anak saya. Lebih tepatnya untuk menghindari si anak bermain game online yang tidak sesuai dengan umurnya.



Foto Bersama *Key Informan*
Prof. Dr. Seto Mulyadi, M.Si, Psikolog



Foto Bersama Informan
Ibu Susilawati



Foto Bersama Informan
Ibu Murni

Surat Pernyataan Publikasi

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ilfa Salsabila Rahmaniar
 Alamat : Jl. Duri Utara Gang 5 No. 11A Rt 07/06 Tambora Jakarta Barat
 Email : Ilfasalsabila11@gmail.com
 Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah (Skripsi) saya yang berjudul:

“KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM MEMBERIKAN PEMAHAMAN TERHADAP DAMPAK GAME ONLINE”

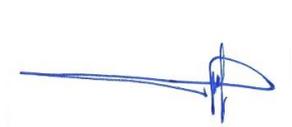
Bahwa karya ilmiah tersebut dapat dipublikasikan dalam bentuk artikel jurnal baik di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Tangerang maupun di Lembaga penerbitan lainnya. Dalam hal ini proses penerbitannya, saya bersedia mengikuti ketentuan yang berlaku seperti yang terlampir pada surat pernyataan publikasi ini. Surat pernyataan ini dibuat berdasarkan SK Dekan FISIP Nomor: **002/KEP/III.3.AU/FISIP/X/2018** Tentang Naskah Skripsi yang akan dipublikasikan secara internal maupun eksternal dalam jurnal.

Demikian surat pernyataan publikasi ini saya buat tanpa ada paksaan dan tekanan dari pihak manapun, semata-mata demi mendorong minat penelitian di lingkungan internal Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Tangerang.

Tangerang, 09 September 2024

Yang menyatakan

Dosen Pembimbing



Fitri S. Isbandi, M.Ikom
 NIDN : 0325028304



Ilfa Salsabila Rahmaniar

