



Pola Komunikasi Interpersonal Orangtua Terhadap Anak Dalam Bermain Game Smartphone di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Winda Ira Amelia

Universitas Pakuan Bogor, Jawa Barat

Email: windaira35@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 3 Juni 2024

Accepted 10 Agustus 2024

Published 1 Oktober 2024

Page : 133-145

Keyword:

Pola Komunikasi

Interpersonal, Game

Smartphone, Interaksi

Orangtua Terhadap Anak

Abstract

The purpose of this research is to find out how the pattern of interpersonal communication between parents against children in playing game smartphone at SD Negeri Lanbau 02 Citeureup and what are obstacles do parents experience in communicating with children. The method used in this research is descriptive qualitative. The techniques for collecting data in this research is interview, observation, and documentation. The data analysis techniques used in this research is data reduction, data display and conclusions drawing. The results of this research is indicate that there are two types of parental communication patterns namely authoritarian and authoritative. However, the more dominantly applied is authoritarian communication pattern. The obstacles do parents experience in communicating with children is children are hard to tell, do not want to listen what parents say, when parents say something sometimes children do not understand and limited time that parents and children have because both of them busy so that communication becomes less intense between parents and children.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam bermain game smartphone di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup dan apa saja hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua tipe pola komunikasi orang tua yaitu otoriter dan demokratis. Namun, yang lebih dominan diterapkan yaitu pola komunikasi otoriter. Hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak yaitu anak sulit diberitahu, tidak mau mendengarkan perkataan orang tua, ketika orang tua menyampaikan suatu hal terkadang anak tidak memahami apa yang orang tua sampaikan serta keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua dan anak dikarenakan keduanya sama-sama memiliki kesibukan sehingga membuat komunikasi menjadi kurang intens terjalin antara orang tua dan anak.

Copyright © 2024 Jurnal Ilmu Komunikasi. All rights reserved.

Editorial Office:

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Jl. Ahmad Yani 117 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

Email: jurnalilkom@uinsby.ac.id

Pendahuluan

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

Komunikasi sudah menjadi bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernafas. Sepanjang manusia ingin hidup maka ia perlu berkomunikasi. Komunikasi mutlak dibutuhkan bagi setiap orang untuk dapat berinteraksi satu sama lain, baik antar individu maupun dengan kelompok. Pada dasarnya orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan orang lain niscaya akan terisolasi dari masyarakatnya. Pengaruh keterisolasi ini akan menimbulkan depresi mental yang pada akhirnya membawa orang kehilangan keseimbangan jiwa.² Mengatakan bahwa kebutuhan utama manusia dan untuk menghadirkan jiwa yang sehat, manusia membutuhkan hubungan sosial yang

ramah. Kebutuhan ini dapat terpenuhi dengan sempurna apabila manusia membina komunikasi yang baik dengan orang lain.

Peristiwa komunikasi dapat berlangsung setiap saat, di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja dan dengan siapa saja. Hal ini dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan manusia tidak pernah lepas dari komunikasi karena tanpa adanya komunikasi segala sesuatunya tidak akan berjalan baik. Dengan demikian, komunikasi dapat diibaratkan sebagai urat nadi kehidupan manusia. Ada berbagai macam jenis komunikasi yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal sangat dominan dalam kehidupan manusia sehingga menjadi aktivitas yang frekuensi terjadinya cukup tinggi.³ Pada umumnya komunikasi interpersonal terjadi karena pada hakikatnya setiap manusia suka berkomunikasi dengan manusia lain, karena itu tiap-tiap orang selalu berusaha agar mereka lebih dekat satu sama lain. Komunikasi interpersonal diperlukan dalam membangun hubungan manusia yang lebih bermakna di mana di dalamnya terdapat pendekatan-pendekatan.

Hubungan yang lebih bermakna ini diikuti dengan tatap muka dan komunikasi dari hati ke hati. Maka, komunikasi interpersonal sebagai alat atau sebagai media yang menjembatani manusia dalam menjalin hubungan sosial antar sesama personal.

Komunikasi interpersonal atau disebut juga dengan komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang dilakukan dengan akrab dan sangat mengenal antara

¹ Effendy Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi, Teori Dan Praktek*, in *Komunikasi Dalam Sebuah Organisasi* (Remaja Rosdakarya, 2019), https://books.google.com/books/about/Ilmu_komunikasi.html?hl=id&id=O272ngEACAAJ.

² Robert Stuart. Weiss, *The Experience of Emotional and Social Isolation* (: MIT Press,

Cambridge, Mass, 1985/1973), <https://books.google.com/books/about/Loneliness.html?hl=id&id=-fkGQQAACAAJ>.

³ Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi, Teori Dan Praktek*.

orang-orang yang terlibat di dalamnya. Komunikasi antarpribadi berlangsung dalam skala jumlah orang-orang yang di dalamnya terbatas dan kecil, yang mana di antaranya lebih saling kenal-mengenal. Oleh sebab itu, komunikasi antarpribadi dianggap yang paling efektif dalam mengubah sikap, pendapat, atau perilaku manusia.⁴ Komunikasi interpersonal pada dasarnya merupakan jalinan hubungan interaktif antara seorang individu dan individu lain, di mana lambang-lambang pesan secara efektif digunakan terutama lambang-lambang bahasa. Penggunaan lambang-lambang bahasa verbal terutama yang bersifat lisan, di dalam kenyataan kerap kali disertai dengan bahasa isyarat terutama gerak atau bahasa tubuh seperti senyuman, tertawa, menggeleng atau menganggukan kepala.

Komunikasi interpersonal dapat mencakup semua jenis hubungan manusia mulai dari hubungan yang paling singkat, sederhana dan biasa, yang seringkali diwarnai oleh kesan pertama, hingga hubungan yang paling mendalam dan relatif permanen. Bentuk komunikasi interpersonal dapat juga terjalin dalam sebuah keluarga yang melibatkan komunikasi antara orang tua dan anak. Komunikasi interpersonal yang terjalin antara orang tua dan anak di lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan individu. Berdasarkan hasil penelitian dari Iowa State University, komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam sebuah keluarga memiliki pengaruh besar pada perilaku dan kepribadian anak (orami.co.id). Hal itu disebabkan, keluarga merupakan tempat sosialisasi pertama dan utama bagi anak untuk tumbuh, belajar dan berkembang. Sebagai komunitas terkecil dari masyarakat, keluarga memiliki arti penting dan strategis dalam memberikan nilai, norma, pengetahuan dan sikap pada anak. Dalam hal ini, orang yang mempunyai peranan besar dan pertama bertanggung jawab adalah orang tua.

Orang tua sebagai pemimpin adalah faktor penentu dalam menciptakan keakraban hubungan dalam keluarga. Dengan demikian, untuk mengakrabkan dan mempererat hubungan antara orang tua dan anak, komunikasi yang harmonis perlu dibangun secara timbal balik dan silih berganti antara orang tua dan anak dalam keluarga. Komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang semakin baik dan tindakan.

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

⁴ Anditha Sari, *Komunikasi Antarpribadi* (2017).

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

Menurut hasil penelitian Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2023 menunjukkan bahwa kuantitas dan kualitas waktu berkomunikasi orang tua dengan anak masih sangat minim, secara kuantitas rata-rata waktu berkomunikasi dengan anak hanya 1 jam per hari yakni sebesar 47,1% oleh ayah dan 40,6% oleh ibu. Dalam hal ini, ibu memiliki waktu sedikit lebih banyak daripada ayah dalam berkomunikasi (kpai.go.id). Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk meluangkan waktu khusus berkomunikasi dengan anak, saat itulah orang tua akan mendapatkan banyak informasi mengenai kondisi anak dan dapat mengetahui hal apa yang disukai atau tidak disukai oleh anak. Terlebih lagi di era digital seperti sekarang ini, dimana teknologi tidak hanya bagi mereka yang

sudah dewasa maupun remaja, bahkan anak-anak pun kini sudah mengenal dan mengerti tentang kecanggihan teknologi. Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat membuat segala aspek kehidupan manusia menjadi serba mudah. Teknologi seakan menjawab kebutuhan manusia akan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan dalam melakukan berbagai kegiatan. Secara sadar atau tidak, manusia telah begitu tergantung pada teknologi. Kemajuan teknologi mengubah gaya hidup dan cara bertindak manusia sehari-hari. Salah satu bentuk dari kemajuan teknologi pada saat ini adalah *smartphone*.

Smartphone sendiri bukan hal asing lagi terdengar di telinga kita. Tidak dapat dipungkiri bahwa *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi sebagian besar orang untuk memilikinya. Kehadiran *smartphone* dalam kehidupan manusia mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunaannya. Melihat besarnya manfaat yang didapat serta kemudahan yang ada pada *smartphone*, membuat manusia tidak bisa lepas dari perangkat tersebut. Hampir semua kegiatan yang dilakukan manusia dapat dibantu oleh *smartphone*, mulai dari kegiatan bermain, sekolah, kuliah, sampai kegiatan pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, *smartphone* dengan mudah bisa dibawa kemanapun dan kapanpun. Ini membuktikan bahwa *smartphone* saat ini dinilai sangat penting peranannya dalam kehidupan manusia.

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

zaman modern saat ini, dari tahun ke tahun kecanggihannya terus meningkat. *Smartphone* selalu menghadirkan berbagai inovasi-inovasi baru yang dapat memanjakan para penggunanya. *Smartphone* selain sebagai alat komunikasi, dapat juga digunakan untuk keperluan lain seperti menonton video, mendengarkan musik, mengirim *e-mail*, mengakses internet, mentransfer uang, berbelanja, bahkan bermain *game* pun dapat dilakukan melalui *smartphone*. Melihat beberapa penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa tidak ada alasan individu untuk tidak memiliki *smartphone*.

Dilansir dari laman Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika), pengguna *smartphone* Indonesia bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2023 jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia sebanyak 100 juta orang (kominfo.go.id). Kemudian, Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan, pada 2023 jumlah pengguna *smartphone* mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Dirjen Penyelenggaraan Pos dan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika, Ahmad M Ramli menyampaikan hal itu dalam diskusi Satu Jam Berbincang Ilmu : Polemik UU ITE (mediaindonesia.com). Seperti diketahui, pengguna *smartphone* saat ini kian meluas diberbagai kalangan, mulai dari kalangan orang dewasa, lansia, remaja hingga anak-anak sudah menggunakan *smartphone* dalam aktivitas yang mereka lakukan sehari-hari. Penggunaan *smartphone* oleh anak bukan hal yang luar biasa lagi, kini kita sering melihat anak-anak pandai mengoperasikan *smartphone*. Menurut survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada 2023 dengan responden 25.164 anak, sebanyak 79% anak diperbolehkan menggunakan *smartphone*, 71,3% anak memiliki

smartphone sendiri, dan 79% menggunakan *smartphone* dengan orang tua tanpa ada aturan (republika.co.id).

Berbicara tentang penggunaan *smartphone* pada anak, tentunya tidak lepas dari peran serta orang tua di dalamnya. Peran serta orang tua dalam hal ini yaitu misalnya penyediaan *smartphone* oleh orang tua terhadap anaknya. Hal ini menyebabkan anak bisa dengan mudah menggunakan *smartphone* untuk kepentingannya. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* pada anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Orang tua harus memberikan pendampingan dan edukasi kepada anak agar anak bisa terkontrol dalam penggunaan *smartphone* dengan cara yang baik dan efektif. Sebagaimana diketahui, banyak hal yang dapat anak lakukan dengan menggunakan *smartphone*. Salah satunya yaitu untuk bermain *game*. *Game* akhir-akhir ini tengah banyak diminati kalangan anak-anak. Fenomena yang terjadi dalam kehidupan saat ini, dengan mudahnya kita dapat jumpai anak-anak asyik bermain *game*.

Game dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan.⁵

Game sendiri merupakan wadah bermain yang sangat digemari anak-anak, dimana *game* memiliki daya tarik tersendiri bagi anak. Tampilan dan tantangan pada *game* yang menarik dapat membuat anak menjadi semakin tertarik untuk memainkannya. Terlebih lagi saat ini melalui *smartphone*, anak-anak bisa mengakses situs untuk mengunduh *game* dengan lebih cepat dan mudah. Berkat kemudahan tersebut tidak sedikit anak menghabiskan waktunya untuk bermain

⁵ Nur dkk Aziz, *Journal Information System*, 2021, <https://p2mft.unkris.ac.id/upload/dokumen/202207>

game. Berdasarkan hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada 2023, menyebutkan bahwa sebanyak 55% anak bermain *game* menggunakan *smartphone* (konde.co). Data yang dirilis oleh NPD Group bertajuk *mobile gaming* pada 2014, menunjukkan pemain *game mobile* yaitu mereka yang bermain pada *smartphone*. Rata-rata waktu yang dihabiskan dalam bermain *game* meningkat 57% menjadi lebih dari 2 jam perhari pada 2014 dibandingkan 1 jam dan 20 menit pada 2012 yang lalu. Anak-anak usia 6-12 tahun menghabiskan proporsi waktu mereka untuk bermain *game* daripada kegiatan lainnya. Mereka menghabiskan waktu rata-rata 2 jam atau lebih untuk bermain *game* (internetsehat.id). Hal ini menunjukkan bahwa popularitas *game* saat ini kian melesat sehingga bukan suatu yang asing lagi dikalangan anak-anak bermain *game* terutama melalui perangkat *smartphone*.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup yang berdiri sejak tahun 1973 beralamat di Kp. Lanbau Rt 01 Rw 10, Kel. Karang Asem Barat, Kecamatan Citeureup, Kabupaten Bogor. Alasan peneliti memilih SD Negeri Lanbau 02 Citeureup sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini memiliki akreditasi yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari status akreditasi sekolah dengan kategori nilai A. Selain itu, banyak prestasi yang telah diraih oleh sekolah maupun siswa diberbagai perlombaan, baik di tingkat kecamatan maupun tingkat kabupaten dan sekolah ini juga mengalami peningkatan jumlah peserta didik dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Penelitian dilakukan pada anak kelas 3 di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup yaitu kelas 3A. Berdasarkan data dari sekolah, kelas 3A berisikan 30 murid dan di kelas 3A inilah terdapat 5 murid yang sudah dapat memainkan *game* menggunakan *smartphone* dengan lihai (SD Negeri Lanbau 02 Citeureup).

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

Kajian Pustaka

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian pesan verbal ataupun nonverbal antara dua orang atau kelompok kecil yang terjadi pergantian pesan baik sebagai komunikator maupun komunikan dengan tujuan untuk mencapai saling pengertian, mengenai masalah yang akan dibicarakan yang akhirnya diharapkan terjadi perubahan perilaku.⁶

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

Pola Komunikasi Orang Tua

Pola komunikasi orang tua merupakan perlakuan orang tua dalam interaksi yang meliputi orang tua yang menunjukkan kekuasaan dan cara orang tua memperhatikan keinginan anak. Kekuasaan atau cara yang digunakan orang tua cenderung mengarah pada pola komunikasi yang diterapkan. Pernyataan di atas memiliki makna bahwa pola komunikasi orang tua merupakan suatu proses interaksi atau hubungan komunikasi

⁶ Sari, *Komunikasi Antarpribadi*.

antara orang tua dengan anak-anaknya. Pada dasarnya pola komunikasi orang tua adalah sikap, cara dan kebiasaan orang tua yang diterapkan untuk mengasuh, memelihara, dan membesarkan anak di lingkungan keluarga. Sikap kebiasaan ini secara konsisten cenderung mengarah pada pola tertentu selaras dengan wawasan orang tua sebagai pimpinan dan nahkoda di lingkungan keluarga. Dalam hubungan interaksi antara orang tua dan anak melibatkan beberapa aspek yaitu sikap, nilai, dan kepercayaan orang tua yang diberikan kepada anaknya. Tipe atau bentuk pola komunikasi orang tua untuk mendidik anak-anaknya sangat bermacam-macam dan bervariasi.

Game

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

Smartphone

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

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁷

Penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, *videotape*, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya. Pada penulisan laporan demikian, peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut dan sejauh mungkin dalam bentuk aslinya. Hal itu hendaknya dilakukan seperti orang merajut sehingga setiap bagian ditelaah satu demi satu. Pertanyaan dengan kata tanya "*mengapa, alasan apa, dan bagaimana terjadinya*" akan senantiasa dimanfaatkan oleh peneliti. Dengan demikian, peneliti tidak akan memandang bahwa sesuatu itu sudah memang demikian keadaannya.⁸

Hasil dan Pembahasan

Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Terhadap Anak dalam Bermain Game Smartphone di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup

Pola Komunikasi Otoriter

Ibu Nurbaeti sebagai informan kunci 2 ialah orang tua dari Abizar. Abizar anak dari informan kunci 2 sudah bisa menggunakan *smartphone* saat berusia tiga tahun. Ibu Nurbaeti sendiri tidak pernah mengajarkan secara langsung kepada anaknya, Abizar untuk menggunakan

⁷ Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi, Teori Dan Praktek*.

⁸ Muh Fithrah and Luthfiyah, *Metodologi Penelitian*, in *Jejak Publisher* (2018), diakses pada tanggal 28 desember 2022.

smartphone. Abizar dapat menggunakan *smartphone* berawal dari teman-temannya yang sudah duduk di bangku sekolah dasar (SD), kemudian oleh teman-temannya itu Abizar diajari menggunakan *smartphone*. Maka semenjak saat itu, Abizar dengan cepat dan tanggap dapat menggunakan *smartphone* dengan sendirinya.

Menurut penuturan Ibu Nurbaeti, dalam aktivitas sehari-hari *smartphone* digunakan Abizar untuk belajar serta bermain *game*. Tetapi, Abizar lebih sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Abizar dapat bermain *game* di *smartphone* berawal dari melihat teman-teman sekitar rumahnya dan kemudian oleh teman-temannya itu ia diajari bermain *game* dimana pada saat itu dirinya masih berumur lima tahun.

Ibu Nurbaeti menjelaskan, bahwa *game* yang dimainkan Abizar di *smartphone* yaitu *game Minecraft* dan *Fruit Ninja*. Namun, menurut penuturan Ibu Nurbaeti, anaknya tersebut cenderung lebih sering memainkan *game Minecraft* dibandingkan dengan *game Fruit Ninja*. Abizar dalam sehari menghabiskan waktu setengah jam untuk bermain *game* di *smartphone*.

Ibu Nurbaeti dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi anaknya, Abizar dalam bermain *game smartphone* yaitu termasuk ke dalam pola komunikasi orang tua tipe otoriter. Pola komunikasi otoriter ditandai dengan orang tua yang memberikan proteksi lebih kepada anaknya karena orang tua tipe ini merasa khawatir bila anaknya tidak menuruti apa yang diperintahkan anak akan menjadi sulit untuk di kontrol. Orang tua tipe otoriter memiliki peraturan-peraturan yang kaku dan beranggapan bahwa apa yang mereka katakan paling benar dan baik sebab apapun peraturan yang ditetapkan orang tua semata-mata demi kebaikan anak. Orang tua dalam menentukan peraturan tidak memberikan informasi maupun alasan mengapa perintah dibuat untuk anak. Orang tua tidak terbuka terhadap pendapat anak dan sulit

menerima saran. Pada pola ini sikap penerimaan rendah tetapi kontrolnya tinggi, suka memerintah, bersikap mengomando dan mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi. Dalam hal ini anak yang orang tuanya otoriter cenderung berperilaku mudah tersinggung, tidak merasa bahagia, rentan mengalami stres dan sulit menentukan keputusan (Yusuf, 2023:52-53).

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

Ibu Nur mengatakan, bahwa Fajria sehari-hari menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan tugas dan bermain *game*. Tetapi, *smartphone* lebih sering digunakan Fajria untuk bermain *game*. Ibu Nur juga menjelaskan, bahwa awal mula Fajria dapat bermain *game* di *smartphone* yaitu pada saat duduk di bangku kelas dua sekolah dasar (SD) karena suka melihat temannya bermain *game*. Ibu Nur menuturkan, bahwa Fajria dalam sehari menghabiskan waktu 10 menit hingga 15 menit untuk bermain *game* di *smartphone*. *Game* yang dimainkan oleh anaknya tersebut yaitu *Minecraft*.

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

peraturan yang kaku dan beranggapan bahwa apa yang mereka katakan paling benar dan baik sebab apapun peraturan yang ditetapkan orang tua semata-mata demi kebaikan anak. Orang tua dalam menentukan peraturan tidak memberikan informasi maupun alasan mengapa perintah dibuat untuk anak. Orang tua tidak terbuka terhadap pendapat anak dan sulit menerima saran. Pada pola ini sikap penerimaan rendah tetapi kontrolnya tinggi, suka memerintah, bersikap mengomando dan mengharuskan anak untuk melakukan sesuatu tanpa kompromi. Dalam hal ini anak yang orang tuanya otoriter cenderung berperilaku mudah tersinggung, tidak merasa bahagia, rentan mengalami stres dan sulit menentukan keputusan (Yusuf, 2023:52-53).

Pak Ade sebagai informan kunci 5 adalah orang tua dari Altaf. Altaf anak dari informan kunci 5 sudah bisa menggunakan *smartphone* sejak duduk di bangku kelas dua sekolah dasar (SD). Pak Ade sendiri tidak pernah mengajarkan secara langsung kepada anaknya, Altaf untuk menggunakan *smartphone*. Altaf dapat menggunakan *smartphone* tanpa ada yang mengajari. Maka semenjak saat itu, Altaf dengan cepat dan tanggap dapat menggunakan *smartphone* dengan sendirinya.

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

Menurut penuturan Pak Ade, bahwa Altaf dalam sehari dapat menghabiskan waktu setengah jam untuk bermain *game* di *smartphone*. *Game* yang dimainkan oleh anaknya tersebut yaitu *Fifa World Cup* serta *Minecraft*.

Pak Ade dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi

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

Pola Komunikasi Demokratis

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

Ibu Endang mengatakan, pertama kali Mawa dapat bermain *game* di *smartphone* yaitu sejak duduk di bangku kelas dua sekolah dasar (SD) dimana pada saat itu

dirinya masih berumur tujuh tahun karena suka melihat kakaknya bermain *game*.

Ibu Endang dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi anaknya, Mawa dalam bermain *game* di *smartphone* yaitu termasuk ke dalam pola komunikasi orang tua tipe demokratis. Pada pola komunikasi demokratis antara orang tua dan anak mempunyai sikap dan komunikasi yang terbuka satu sama lain. Orang tua mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan. Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk kepada anaknya. Orang tua melihat anak sebagai sesuatu yang untuk didengar, dihargai, dan diberi kesempatan. Orang tua berusaha mengembangkan hubungan yang hangat dengan anak. Dalam membuat semacam aturan berdasarkan apa yang telah disepakati bersama karena orang tua mencoba untuk menghargai anak secara langsung. Anak yang orang tuanya demokratis cenderung mampu mengendalikan diri, memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat dan bahagia secara psikologis (Yusuf, 2023:52-53).

Ibu Ani sebagai informan kunci 3 adalah orang tua dari Akyla. Akyla anak dari informan kunci 3 sudah bisa menggunakan *smartphone* saat berusia enam tahun. Ibu Ani sendiri tidak pernah mengajarkan secara langsung kepada anaknya, Akyla untuk menggunakan *smartphone*. Akyla dapat menggunakan *smartphone* berawal dari kakaknya yang mengajari. Maka semenjak saat itu, Akyla dengan cepat dan tanggap dapat menggunakan *smartphone* dengan sendirinya.

Ibu Ani dalam berkomunikasi untuk membimbing dan menangani emosi anaknya, Akyla dalam bermain *game* di *smartphone* yaitu termasuk ke dalam pola komunikasi orang tua tipe demokratis. Pada pola komunikasi demokratis antara orang tua dan anak mempunyai sikap dan komunikasi yang terbuka satu sama lain. Orang tua mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan.

Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk kepada anaknya. Orang tua melihat anak sebagai sesuatu yang untuk didengar, dihargai, dan diberi kesempatan. Orang tua berusaha mengembangkan hubungan yang hangat dengan anak. Dalam membuat semacam aturan berdasarkan apa yang telah disepakati bersama karena orang tua mencoba untuk menghargai anak secara langsung. Anak yang orang tuanya demokratis cenderung mampu mengendalikan diri, memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat dan bahagia secara psikologis (Yusuf, 2023:52-53).

Hambatan yang Dialami Orang Tua Dalam Berkomunikasi dengan Anak

Dalam setiap proses komunikasi tak jarang kita mengalami hambatan baik dari komunikator maupun komunikan sehingga dapat menyebabkan komunikasi menjadi tidak efektif. Proses komunikasi dikatakan efektif jika pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh komunikan sebagaimana dimaksud oleh pengirim pesan. Komunikasi efektif merupakan suatu hal yang penting bagi semua pihak, begitupun dalam hubungan komunikasi orang tua dengan anak. Namun, dalam berkomunikasi dengan anak ada kalanya orang tua mengalami hambatan. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Endang sebagai informan kunci 1 orang tua dari Mawa saat sesi wawancara pada 17 Juli 2023, pukul 13.00 WIB sebagai berikut :

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

Dari hasil wawancara di atas, Ibu Endang menjelaskan bahwa hambatan yang dialami dirinya dalam berkomunikasi dengan anaknya yaitu Mawa terkadang sulit untuk diberitahu jika suasana hatinya sedang tidak bagus sehingga anaknya tersebut akan menangis dan memilih untuk masuk ke kamarnya.

Pernyataan lain juga dikemukakan oleh Ibu Nurbaeti sebagai informan kunci 2 orang tua dari Abizar saat sesi wawancara pada 18 Juli 2023, pukul 16.20 WIB sebagai berikut :

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

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

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

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

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

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

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

Dari hasil wawancara di atas, Ibu Nur mengatakan bahwa hambatan yang dialami dirinya dalam berkomunikasi dengan

Fajria yaitu jika diberitahu oleh Ibu Nur maka anaknya tersebut akan menjadi menangis.

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

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

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

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

Kesimpulan

Pola komunikasi interpersonal orang tua terhadap anak dalam bermain *game smartphone* di SD Negeri Lanbau 02 Citeureup memiliki dua tipe pola komunikasi orang tua yaitu tipe otoriter dan tipe demokratis. Namun, yang lebih dominan diterapkan adalah pola komunikasi otoriter. Berdasarkan hasil penelitian, pada pola komunikasi ini orang

tua cenderung menuntut anak untuk menuruti keinginan atau aturan yang diberikan tanpa menjelaskan alasan mengapa aturan tersebut diberlakukan, jika anak tidak menuruti perkataan orang tua maka orang tua akan memberikan teguran dengan cara yang keras, dan memberikan hukuman kepada anak ketika melanggar aturan. Sedangkan orang tua dengan pola komunikasi demokratis tetap memiliki aturan yang tegas pada anak, namun disertai dengan penjelasan yang jelas dan logis dibalik aturan tersebut. Apabila anak membangkang orang tua tidak langsung memarahi, namun mendahulukan dialog terlebih dahulu dengan memberikan suatu pengertian kepada anak. Orang tua tipe ini juga berusaha melakukan pendekatan secara lembut pada anak sehingga antara orang tua dan anak cenderung memiliki hubungan yang hangat.

Hambatan yang dialami orang tua dalam berkomunikasi dengan anak yaitu anak sulit diberitahu, tidak mau mendengarkan perkataan orang tua, ketika orang tua menyampaikan suatu hal terkadang anak tidak memahami apa yang orang tua sampaikan serta keterbatasan waktu yang dimiliki orang tua dan anak dikarenakan keduanya sama-sama memiliki kesibukan sehingga membuat komunikasi menjadi kurang intens terjalin antara orang tua dan anak.

Daftar Pustaka

- Aziz, Nur dkk. *Journal Information System*. 2021. https://p2mft.unkris.ac.id/upload/dokumen/20220707072459Jurnal%20Information%20System%20Vol.1%20No.1.pdf?utm_source=chatgpt.com.
- Fithrah, Muh, and Luthfiyah. *Metodologi Penelitian*. In *Jejak Publisher*. 2018. diakses pada tanggal 28 desember 2022.
- Onong Uchjana, Effendy. *Ilmu Komunikasi, Teori Dan Praktek*. In *Komunikasi Dalam Sebuah Organisasi*. Remaja Rosdakarya, 2019. https://books.google.com/books/about/Ilmu_komunikasi.html?hl=id&id=O272ngEACAAJ.
- Sari, Anditha. *Komunikasi Antarpribadi*. 2017.
- Weiss, Robert Stuart. *The Experience of Emotional and Social Isolation*. : : MIT Press, Cambridge, Mass, 1985/1973. <https://books.google.com/books/about/Loneliness.html?hl=id&id=-fkGQQAACAAJ>.
- Gunarsa, Singgih D dan Gunarsa, Yulia Singgih. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia, 2013.
- Hanani, Silfia. *Komunikasi Antarpribadi Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Media Indonesia. 2021. Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>. Diakses pada 19 Juni 2022, Pukul. 15:03 WIB
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Muhamad, Wili Rahmat. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Matematika Multiplayer Untuk Sekolah Dasar Pada Platform Android. Mataram: Universitas Mataram, 2016.
- News Unair. 2019. Pakar Psikologi UNAIR Ajak Orang Tua Terapkan Pola Asuh Bahagia. <https://news.unair.ac.id/2019/09/30/pakar-psikologi-unair-ajak-orang-tua-terapkan-pola-asuh-bahagia/?lang=id>. Diakses pada 13 Juni 2022, Pukul. 17:10 WIB

- Ngalimun. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Pratama, Wahyu. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Purwokerto: STMIK Amikom Purwokerto, 2014.
- Rosidah dan Herawati, Erni. *Pola Komunikasi Mahasiswa Dalam Penggunaan Smartphone*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara, 2013.
- Sari, A Anditha. *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Suryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- SD Negeri Lanbau 02 Citeureup
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.