

**Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile
Legends Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Sarjana
(S1) Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Di susun oleh :

Fariz Eko Prabowo

31001500294

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS BAHASA DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fariz Eko Prabowo

NIM : 31001500294

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul : **"Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile Legends Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah"** Adalah benar-benar murni hasil penelitian dan karya saya sendiri bukan merupakan dari skripsi atau karya ilmiah orang lain. Segala kutipan karya dari orang lain telah dicantumkan sumbernya oleh penulis. Apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaanya.)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Semarang, 02 September 2022

Yang Tertanda,



Fariz Eko Prabowo
NIM.31001500294

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item
Mobile Legends Antara Anak dan Orangtua yang
Hidup Terpisah**

Nama Penyusun : Fariz Eko Prabowo

NIM : 31001500294

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1.

Semarang, 02 September 2022

Dekan,

Sekretaris Fakultas,

Dr. Kurniawan Yudhi Nugroho S.Pd., M.Pd
NIK : 210813021

Mubarak S.Sos., M.Si
NIK. 2111 08 002

Dosen Pembimbing :

1. Dian Marhaeni K, S.Sos, M.Si
NIK. 2111 08001

(.....)

2. Mubarak, S.Sos., M.Si.
NIK. 2111 08 002

(.....)

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile
Legends Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah

Nama Penyusun : Fariz Eko Prabowo

NIM : 31001500294

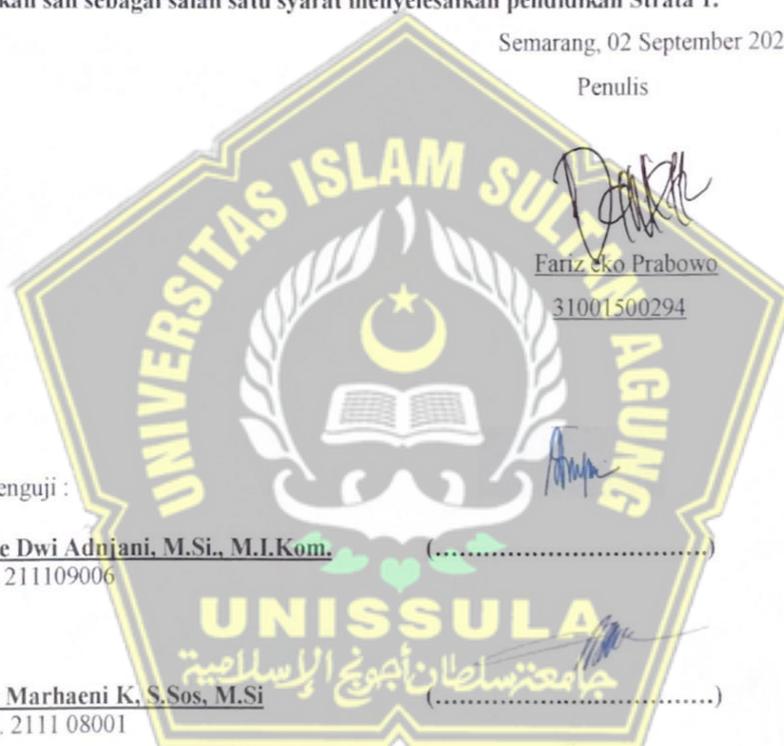
Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1.

Semarang, 02 September 2022

Penulis



Fariz Eko Prabowo
31001500294

Dosen Penguji :

1. Made Dwi Adnjani, M.Si., M.I.Kom. (.....)
NIK. 211109006

2. Dian Marhaeni K, S.Sos, M.Si (.....)
NIK. 2111 08001

3. Mubarok, S.Sos., M.Si. (.....)

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fariz Eko Prabowo

NIM : 31001500294

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* dengan judul :

"Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile Legends Antara Anak dan Orangtua Yang Hidup Terpisah "

dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 02 September 2022

Yang menandatangani




(Fariz Eko Prabowo)

*Coret yang tidak perlu

MOTTO

BERDOA, NIAT, PANTANG MENYERAH

Fariz Ek Prabowo

“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di ajalan Allah hingga ia kembali.” (HR.Tirmidzi).

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (Qs Ar Rad-11).

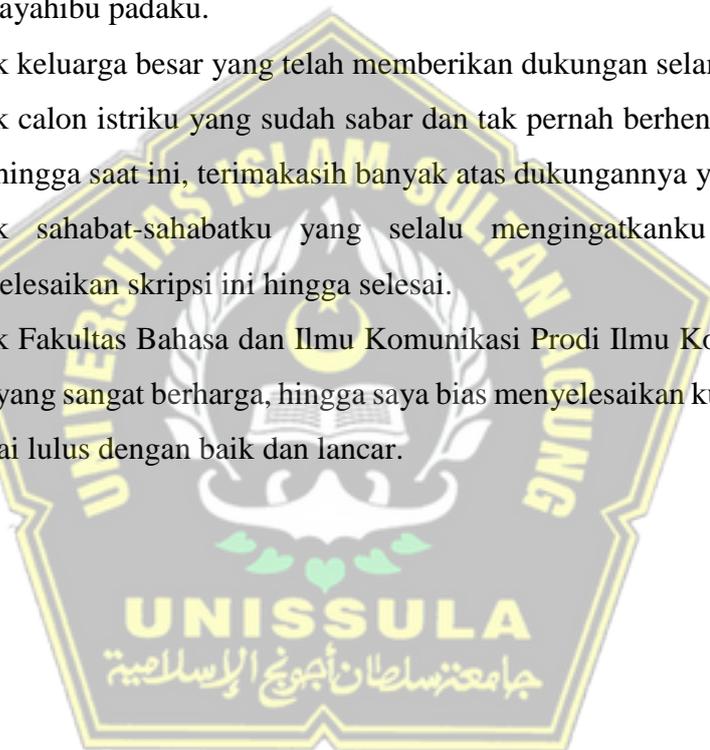
“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (Qs Al Baqarah - 286).

“Barang siapa bertakwa kepada Allah maka Dia akan menjadikan jalan keluar baginya, dan memberinya rejeki dari jalan yang tidak dia sangka, dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah maka cukuplah Allah baginya, sesungguhnya Allah melaksanakan kehendakNya, Dia telah menjadikan untuk setiap sesuatu kadarnya. (Qs Ath Thalaq 2-3)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

1. Untuk Ibuku tercinta dan dan Ayah, terimakasih sudah mengajarkan banyak hal positif di hidup saya, doa dan kasih sayang yang senantiasa menyertai dan tak lupa pengorbanan yang diberikan tak pernah cukup saya membalas cinta ayahibu padaku.
2. Untuk keluarga besar yang telah memberikan dukungan selama ini.
3. Untuk calon istriku yang sudah sabar dan tak pernah berhenti menyayangi saya hingga saat ini, terimakasih banyak atas dukungannya yang diberikan.
4. Untuk sahabat-sahabatku yang selalu mengingatkanku untuk terus menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
5. Untuk Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Prodi Ilmu Komunikasi atas ilmu yang sangat berharga, hingga saya bias menyelesaikan kuliah dari awal sampai lulus dengan baik dan lancar.



KETERBUKAAN KOMUNIKASI PECANDU GAME VIRTUAL ITEM MOBILE LEGENDS ANTARA ANAK DAN ORANGTUA YANG HIDUP TERPISAH

Fariz Eko Prabowo

ABSTRAK

Komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak di dalam keluarga, orang tua memiliki tanggung jawab dalam mendidik anak. Hubungan yang terjalin antara orang tua dan anak harus terjadi dua arah. Kedua belah pihak harus memiliki pemahaman bersama terhadap sesuatu hal seperti orang tua dan anak berhak menyampaikan pendapat, pikiran, informasi atau nasehat. Keterbukaan sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial karena keterbukaan merupakan prasyarat bagi adanya komunikasi. Keterbukaan dapat diartikan sebagai suatu sikap dan perasaan untuk selalu bertoleransi serta mengungkapkan kata-kata dengan sejujurnya sebagai landasan untuk berkomunikasi. Komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak di dalam keluarga, orang tua memiliki tanggung jawab dalam mendidik anak. Hubungan yang terjalin antara orang tua dan anak harus terjadi dua arah. Kedua belah pihak harus memiliki pemahaman bersama terhadap sesuatu hal seperti orang tua dan anak berhak menyampaikan pendapat, pikiran, informasi atau nasehat.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi dan wawancara secara mendalam. Sehingga hasil dari penelitian menunjukkan bahwa setiap anggota keluarga memiliki pola komunikasi dan hambatan-hambatan yang berbeda. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan setiap anggota memiliki situasi yang berbeda-beda. Keluarga pertama menggunakan konsep hidden area karena Ferry narasumber pertama tidak pernah memberitahu kepada orangtuanya perihal pembelian virtual item, sedangkan keluarga kedua dan ketiga menggunakan konsep open dimana anak dan orangtua saling terbuka. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile Legends Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah dengan menggunakan paradigma konstruktivisme dengan metode kualitatif. Dengan melakukan observasi, wawancara secara mendalam dan studi pustaka. Subjek dalam penelitian ini yaitu keluarga yang hidup terpisah oleh anaknya yang sedang menempuh pendidikan sarjana, menggunakan teori Johari Window .

Kata Kunci : Game Online, Keterbukaan Komunikasi, Orangtua, Anak

OPEN COMMUNICATION OF MOBILE LEGENDS VIRTUAL GAME ADDICTS ITEMS BETWEEN CHILDREN AND PARENTS WHO LIVE SEPARATELY

Fariz Eko Prabowo

ABSTRACT

Communication established between parents and children in the family, parents have a responsibility in educating children. The relationship established between parent and child must occur both ways. Both parties must have a common understanding of something such as parents and children have the right to express opinions, thoughts, information or advice. Openness is very important in human life as a social being because openness is a prerequisite for communication. Openness can be interpreted as an attitude and feeling to always tolerate and express words honestly as a foundation for communication. Communication established between parents and children in the family, parents have a responsibility in educating children. The relationship established between parent and child must occur both ways. Both parties must have a common understanding of something such as parents and children have the right to express opinions, thoughts, information or advice.

The data collection technique carried out is by observation and in-depth interviews. So that the results of the study suggest that each family member has different communication patterns and obstacles. This can happen because each member has a different situation. The first family uses the concept of hidden area because Ferry the first speaker never tells his parents about the purchase of virtual items, while the second and third families use the concept of open where the child and parent are open to each other. The purpose of this study is to find out the Communication Openness of Mobile Legends Virtual Item Game Addicts Between Children and Parents Who Live Separately using the constructivism paradigm with qualitative methods. By making observations, in-depth interviews and literature studies. The subjects in this study were families who lived separately by their children who were pursuing undergraduate education, using the Johari Window theory.

Keywords: Online Games, Open Communication, Parents, Children

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya yang telah memberikan kesempatan, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan baik, yang berjudul **“Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile Legends Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah”** telah selesai hingga waktu yang ditentukan.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentu tak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka penulis ucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pihak-pihak yang terkait itu diantaranya sebagai berikut :

1. Bapak Kurniawan Yudhi Nugroho S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi yang senantiasa memberikan dukungan bagi mahasiswanya agar menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bu Dian Marhaeni K, Sos., M.Si selaku dosen wali dan dosen pembimbing pertama yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penulisan skripsi.
3. Bapak Mubarak S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing kedua yang senantiasa memberikan bimbingannya serta memberikan pembelajaran yang sangat bernilai bagi penulis.
4. Seluruh dosen Prodi Ilmu Komunikasi, atas segala ilmu yang diberikan.
5. Teristimewa kepada keluarga besar penulis, Ibu Tutik Haryati dan ayahanda Sunoko yang telah memberikan kasih sayang dan doa kepada penulis. saudara penulis yaitu adek saya tercinta Ferry Muhammad Farhan yang memberikan dukungan dan semangat serta perhatian kepada penulis.

6. Kepada calon istri saya Anggreani Yesika Devi terimakasih sudah sabar dan selalu menyayangi saya memberikan dukungan agar bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
 7. Kepada sahabat-sahabatku Dimas Satya, Unggul Januar, Kak Rizman, Agus Budi, Arifin, Adit terimakasih atas dukungan, semangat yang selalu diberikan oleh penulis.
 8. Untuk keluarga Ferry Muhammad Farhan, keluarga Unggul Januar, keluarga Kaka yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian penulis.
 9. Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi 2015 yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
 10. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan motivasi.
- Penulis menyadari atas ketidaksempurnaan penyusunan skripsi, namun penulis tetap berharap skripsi ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca. Demi kemajuan penulis, penulis juga mengharapkan adanya masukan berupa kritik atau saran yang berguna. Terima kasih.

DAFTAR ISI

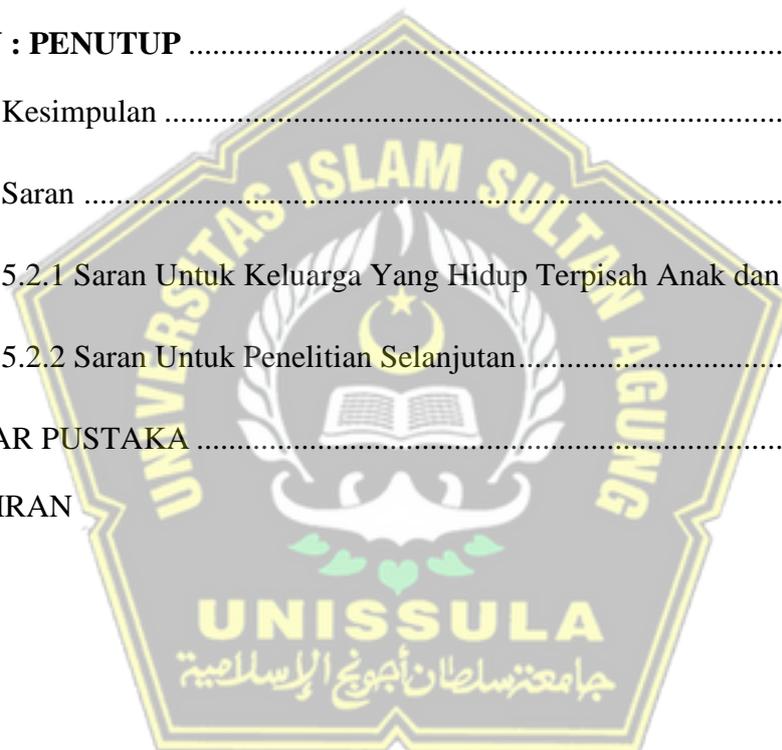
HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 SignifikasiPenelitian.....	6
1.4.1 Signifikasi Akademis	6
1.4.2 Signifikas Praktis	6
1.4.3 Signifikasi Sosial.....	6
1.4.4 Paradigma Penelitian	7

1.4.5	State Of The Art	7
1.4.6	Kajian Teori.....	11
1.5	Operasionalisasi Konsep	18
1.5.1	Keterbukaan Komunikasi.....	18
1.5.2	Virtual Item	19
1.5.3	Game Online	21
1.5.4	Mobile Legends.....	23
1.5.5	Anak Dan Orangtua.....	28
1.6	Metode Penelitian.....	29
1.6.1	Tipe Penelitian	29
1.6.2	Situs Penelitian	29
1.6.3	Subjek Penelitian.....	29
1.6.4	Jenis Dan Sumber Data	30
1.6.5	Teknik Pengumpulan Data.....	30
1.6.6	Teknik Analisis Data.....	31
1.6.7	Uji Kualitas Data.....	32
BAB II :GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN		35
2.1	Profil Informan.....	35
2.1.1	Profil Informan 1	35
2.1.2	Profil Informan 2	36

2.1.3	Profil Informan 3	37
2.2	Letak Geografis	38
2.2.1	Informan 1 (Keluarga Ferry Muhammad Farhan)	38
2.2.1.1	Kecamatan Tegal Sari	38
2.2.1.2	Batas-Batas Wilayah	39
2.2.2	Informan 2 (Keluarga Unggul Januar Cipto Rahardjo)	39
2.2.2.1	Kecamatan Semarang Selatan	39
2.2.2.2	Batas-Batas Wilayah	42
2.2.3	Informan 3 (Keluarga Zakharia Garuda Putra)	43
2.2.3.1	Kecamatan Banyumanik	43
2.2.3.2	Batas-Batas Wilayah	43
BAB III TEMUAN PENELITIAN:		45
3.1	Karakteristik Informan	46
3.2	Deskripsi Hasil Penelitian	47
3.2.1	Awal Mula Mahasiswa mengenal Dunia game Online Khususnya Mobile Legend	47
3.2.2	Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Terhadap Kecanduan Pembelian Virtual Item Mobile Lejends	49
3.2.3	Ciri-Ciri seseorang Kecanduan Game Online	51
3.2.4	Kepuasan Yang Didapat Ketika Membeli Virtual Item Atau Skin Dengan Harga Tinggi Dalam Permainan	51

3.2.5 Keterbukaan Komunikasi Antara Anak Dan Orangtua Yang Hidup Terpisah.....	53
BAB IV : PEMBAHASAN	56
4.1 Keterbukaan Komunikasi Yang Diterapkan Antara Anak Dan Orangtua Yang Hidup Terpisah	56
4.1.1 Keterbukaan Komunikasi Keluarga Ferry Muhammad Farhan	61
4.1.2 Keterbukaan Komunikasi Keluarga Unggul Januar.....	61
4.1.3 Keterbukaan Komunikasi Keluarga Zakharia Garuda Putra.....	62
4.2 Hambatan-Hambatan Yang Terjadi Dalam Komunikasi Antara Anak Dan Orangtua Yang Hidup Terpisah	63
4.2.1 Hambatan Komunikasi Yang Terjadi Di Keluarga Ferry Muhammad Farhan	66
4.2.2 Hambatan Komunikasi Yang Terjadi Di Keluarga Unggul Januar Cipto Rahadjo	67
4.2.3 Hambatan Komunikasi Yang Terjadi Di Keluarga Zakharia Garuda Putra	67
4.3 Pola Asuh Orangtua Dengan Anaknya Yang Hidup Terpisah.....	67
4.3.1.Pola Asuh Orangtua Ferry Muhammad Farhan	70
4.3.2.Pola Asuh Orangtua Unggul Januar	71
4.3.3.Pola Asuh Orangtua Zakharia Garuda Putra.....	71
4.3.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pola Asuh Orangtua	73

4.4	Fungsi Dan Peran Keluarga	74
4.4.1	Fungsi Keluarga	75
4.4.2	Penilaian Fungsi Keluarga	76
4.4.3	Peran Keluarga	77
4.4.4	Bentuk Keluarga.....	79
BAB V : PENUTUP	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81
5.2.1	Saran Untuk Keluarga Yang Hidup Terpisah Anak dan Orangtua...81	
5.2.2	Saran Untuk Penelitian Selanjutan.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 1.1	Konsep Teori Johari Window	14
Gambar 1.2	Contoh Virtual Item yang dapat di beli pada Mobile Legend (Skin).20	

Gambar 1.3 Contoh Virtual Item Berlangganan pada Mobile Legend Untuk Mendapatkan Skin Exclusive.....	20
Gambar 1.4 Contoh Pembelian Diamond pada Mobile Legend	20
Gambar 1.5 Klasifikasi Game Online	21
Gambar 1.6 Logo Mobile Legends	23
Grafik 1.1 Pemain Mobile Legends	24
Tabel 2.1 Data Kelurahan di Kecamatan Tegal Sari.....	38
Tabel 2.2 Data Kelurahan di Kecamatan Semarang Selatan.....	41
Tabel 2.3 Data Kelurahan di Kecamatan Banyumanik	43



DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Bagan Keluarga Ferry Muhammad Farhan.....	61
Bagan 4.2 Bagan Keluarga Unggul Januar	62

Bagan 4.3 Bagan Keluarga Zakharia Garuda Putra63



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan game di kota-kota besar salah satunya Kota Semarang banyak event-event tournament yang diadakan. Dilihat dari postingan (Instagram Event.semarang) bulan Februari 2018 hingga bulan September 2019 terdapat 10 tournament game online yaitu mobile legend dengan berbagai hadiah dari diamond gratis hingga uang tunai jutaan bahkan puluhan juta rupiah, hadiah tersebut direbutkan untuk tiga tim terbaik. Ajang tersebut membawa dampak positif bagi gamers, bahwa game di Indonesia sangat diapresiasi dan didukung oleh banyak pihak, mulai dari tournament tingkat daerah kemudian nasional hingga internasional.

Game online yang tadinya berfungsi untuk menyediakan layanan hiburan semata, di era modern ini mulai berkembang dengan adanya fitur penjualan virtual item dalam game atau mentransfer item yang dimiliki ke pemain lain, yang bertujuan untuk menambah keuntungan dan ketertarikan pengguna. Item virtual adalah benda atau uang non-fisik yang dibeli untuk digunakan dalam komunitas online atau game online. Item yang dibeli atau dikirimkan melalui dunia virtual pada dasarnya adalah properti yang sifatnya virtual. Item virtual pada game online bisa berupa kustomisasi avatar, basis, ataupun karakter pemain yang dibeli menggunakan uang asli. Kesuksesan virtual ekonomi menimbulkan kontroversi dan diskusi tentang mengapa virtual item sampai bisa memiliki nilai komersial meski hanya ada dalam suatu game online.

Kebiasaan yang dimiliki para pecandu game yaitu mabar atau main bareng bersama squad yang dibentuknya untuk menambah skill saat bermain. Bahkan mereka rela berjam jam berada di tempat tongkrongan atau cafe demi menyelesaikan permainan game online tersebut. Jenis game online dalam penelitian ini adalah Mobile Legend, game yang dikembangkan dan dirilis oleh

Moonton developer, game ini dapat dimainkan di platform mobile Android dan iOS. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim, permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang tersedia adalah hero yang telah dibeli dan hero yang sedang 'dipinjamkan' secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan.

The Computer Games Journal Dalam tulisan Ho (2014), dijelaskan bahwa game online sekarang ini dikenal adanya virtual ekonomi, yaitu keadaan dimana pemain melakukan transaksi jual beli virtual item dalam game online menggunakan uang riil, virtual ekonomi sekarang sudah menjadi model bisnis dalam industry video game, virtual item tak lagi hanya berguna dalam permainan tetapi juga menjadi asset yang menjanjikan untuk diperjualbelikan sesama pemain. Dari penjualan yang terjadi antara pemain game online dan provider game online bisa mendapatkan keuntungan yang besar dari pemain game online yang royal terhadap game yang dimunculkan terhadap provider game online tersebut. Pemain game online yang royal terhadap satu game online bisa menghabiskan uang berjuta-juta bahkan puluhan juta hanya untuk suatu game online yang dimainkannya. Oleh karena itu, provider game online sangat dibutuhkan untuk memperhatikan kepuasan pemain game online dalam memainkan game online dengan terhindar dari suatu yang merugikan seperti cyber crime (Alfa, 2010:92).

Para pecandu game online rela membeli virtual item demi kesenangan dan kepuasan tersendiri, memunculkan rasa percaya diri saat bermain hingga menyombongkan diri memiliki item-item yang mahal kepada pemain lainnya. Untuk mendapatkan skin tersebut pemain harus membayar dengan diamond, diamond diperoleh dari top-up atau pembelian melalui pulsa atau kartu kredit. Harga item yang diperjualbelikan beragam mulai dari delapan puluh ribu hingga hingga jutaan rupiah untuk pembelian skin. Sedangkan untuk pembelian diamond harga mulai seribu lima ratus rupiah hingga satu juta tiga ratus, sumber dari codashop. Codashop adalah aplikasi untuk melakukan pembelian credit

game dengan lancar tanpa registrasi ataupun log-in, dan credit permainan akan ditambahkan secara instant. Mereka sering menyebut dirinya anak sultan ketika memiliki item-item yang mahal dan bangga atas apa yang dimilikinya.

Adanya keterbukaan sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial karena keterbukaan merupakan prasyarat bagi adanya komunikasi. Keterbukaan dapat diartikan sebagai suatu sikap dan perasaan untuk selalu bertoleransi serta mengungkapkan kata-kata dengan sejujurnya sebagai landasan untuk berkomunikasi. Dengan demikian, keterbukaan berkaitan erat dengan komunikasi dan hubungan antarmanusia. Menurut Joseph A Devito (2010:24) pada bukunya Komunikasi Antarmanusia menyatakan bahwa komunikasi mengacu pada tindakan, oleh satu orang atau lebih, yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan (noise), terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu, dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Begitu juga komunikasi dengan keluarga yang melibatkan orang tua dan anak, sebagai orang tua berkewajiban memantau perkembangan dan mengawasi tingkah laku anak, dengan adanya komunikasi orang tua menjadi tahu bagaimana keadaan anak sehingga orang tua tau apa yang harus dilakukan untuk anaknya.

Komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak di dalam keluarga, orang tua memiliki tanggung jawab dalam mendidik anak. Hubungan yang terjalin antara orang tua dan anak harus terjadi dua arah. Kedua belah pihak harus memiliki pemahaman bersama terhadap sesuatu hal seperti orang tua dan anak berhak menyampaikan pendapat, pikiran, informasi atau nasehat. Oleh karena itu komunikasi orang tua dengan anak yang terjalin seharusnya dapat menimbulkan kesenangan yang berpengaruh pada hubungan yang lebih baik. Hubungan komunikasi yang efektif dan harmonis ini terjalin karena beberapa hal, seperti adanya rasa keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif, kesamaan antara orang tua dan anak. Komunikasi dalam keluarga harus diupayakan untuk dilakukan secara rutin, bukan jika ada permasalahan saja. Topik yang dibicarakan pun tidak perlu topik yang berat-berat. Topik sederhana

seperti hobi, makanan kesukaan pun dapat dijadikan sebagai bahan pembicaraan. Kegiatan berkomunikasi seperti ini sangat bermanfaat untuk memperkuat ikatan (bonding) antara orangtua dan anak. Juga meningkatkan trust anak kepada orang tua sehingga jika mereka memiliki masalah, mereka tidak sungkan untuk menyampaikan pada orang tua.

Begitu dahsyatnya game online mengambil alih perhatian banyak remaja dan anak yang masih di bawah umur sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Tentu perbedaan yang sangat jelas ketika mengingat anak-anak dahulu bermain kelereng, layangan, catur, yoyo, gasing dan bola. Kemudian dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua anak yang sudah mengenal game online tidak lagi tertarik untuk bermain permainan seperti tadi. Terbukti pula dari pengalaman saya yang melihat anak dalam sebuah game center dan tidak peduli dengan teman-temannya yang datang untuk mengajak bermain bola. Si gamer bahkan tidak sempat menoleh untuk melihat temannya yang sedang menunggu dikarenakan terlalu asik dan serius bermain game online.

Peranan orang tua sebagai filter dalam hal-hal yang dipelajari anak sangat penting agar apa yang dipelajari sesuai dengan yang dibutuhkan oleh anak. *Game online* adalah salah satu hal yang harus mendapat filter dari orang tua dan dapat berdampak buruk bagi anak dalam upaya menyiapkan kehidupan yang akan datang. Seperti pada judul penelitian kali ini, orang tua yang tinggal berjauhan dengan anaknya, bagaimana keterbukaan seorang anak yang tinggal berjauhan dengan orang tuanya berperilaku terbuka terhadap orang tuanya agar orang tua tidak khawatir dengan dampak yang di dapat ketika anak bermain game online.

Keluarga adalah dua atau lebih individu yang hidup dalam satu rumah tangga karena adanya hubungan darah, perkawinan, atau adopsi. Salin berinteraksi satu dengan yang lain, mempunyai peran masing-masing dan menciptakan serta mempertahankan suatu budaya. Pada hubungan komunikasi interpersonal di dalam keluarga, para komunikator membuat prediksi terhadap satu sama lain atas dasar data psikologi. Sehingga apa yang dilakukan anak

menjadi tanggung jawab orang tua, lingkungan keluarga merupakan tempat utama untuk mengajarkan anak bersosialisasi demi mencapai keinginannya di masa depan, lingkungan keluarga sangat erat kaitannya dengan orang tua.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Adanya keterbatasan jarak, orang tua hanya bisa berkomunikasi lewat media seperti chatting dan telepon untuk menanyakan kondisi serta apa yang dibutuhkan anaknya dalam hal pendidikan maupun di luar pendidikan. Pergaulan serta lingkungan sekitar adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, contohnya seperti pada judul penelitian kali ini membahas tentang game, bagaimana orang tua mengontrol anak saat bermain game dengan situasi anak jauh dari orang tua. Dengan adanya keterbukaan dari keduanya dapat menjadikan keduanya mengetahui satu sama lain dengan keadaan yang sebenarnya.

Mengapa peneliti ingin melakukan penelitian mengenai keterbukaan komunikasi antara orang tua dan anak dalam pembelian virtual item game online. Maraknya game online membuat para orang tua ketakutan akan hal yang ditimbulkan dari game online itu sendiri. Game online itu sendiri membutuhkan waktu dan kuota, bahkan pulsa untuk membeli item yang ada di dalam game tersebut. Sehingga menimbulkan kekhawatiran orang tua terhadap anak, membuat anak cenderung berbohong. Dikutip dari (Kompas.com pada tahun 2019) terdapat kasus tagihan transaksi game online hingga jutaan rupiah lantaran ulah anaknya yang masih duduk di bangku sekolah dasar tanpa sepengetahuan menggunakan ponsel ayahnya untuk berbelanja dan bermain game online. Dari kasus tersebut orangtua pun merasa kaget karena anaknya

sama sekali tidak pernah meminta ijin untuk pembelian virtual item yang dibelinya.

1.2 Masalah Penelitian

1. Bagaimanaketerbukaan komunikasi anak pecandu game virtual dengan orangtuanya?
2. Apa faktor-faktor yang menjadi minat gamers membeli virtual item?
3. Bagaimana pengaruh nilai virtual item bagi pecandu game virtual?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana keterbukaan komunikasi anak pecandu game virtual dengan orangtuanya.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi minat gamers membeli virtual item.
3. Untuk mengetahui pengaruh nilai virtual item bagi pecandu game virtual.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi akademis

Secara akademis penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai teori-teori yang berhubungann dengan penelitian sehingga dapat menjadi bahan diskusi dan acuan bagi pengembang ilmu komunikasi pada umumnya, khususnya komunikasi antar pribadi yang terjadi antara orangtua dan anak.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberi masukan pada orangtua dalam menghadapi anak yang hobi bermain game online secara berlebihan.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Secara sosial penelitian ini dapat bermanfaat bagi kehidupan masyarakat terutama untuk orang tua dan remaja terhadap perkembangan teknologi (game online) agar tidak berdampak negatif.

1.4.4 Paradigma Penelitian

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme dengan metode kualitatif, Dalam konstruktivisme, bahwa yang ada adalah pemaknaan kita tentang empiris dan kebenaran itu dibangun, sifatnya pluralistis dan plastis. Pluralistis yaitu realitas dapat diekspresikan dengan beragam symbol dan beragam system bahasa. Disebut plastis karena realitas itu tersebar dan terbentuk sesuai dengan tindakan perilaku manusia yang berkepentingan (Kasiram, 2010).

Sedangkan Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Paradigma konstruktivisme digunakan dalam penelitian ini karena konstruktivisme dapat membangun pemikiran dari objek yang dituju yang bertujuan untuk mendapatkan tindakan dari perilaku manusia dalam masalah yang sedang terjadi seperti dalam judul Keterbukaan Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Pembelian Virtual Item Game Online “Mobile Legend” di Kalangan Mahasiswa Kota Semarang.

1.4.5 State Of The Art

No.	Peneliti (Tahun)	Judul	Metodologi	Hasil
1.	Maulana Rezi Ramadhana (2018)	Keterbukaan diri dalam komunikasi orang tua anak pada remaja pola asuh orang tua Authoritarian	Menggunakan metode diskriptif mixed methods	Pola komunikasi orangtua – anak pada pola asuh orangtua authoritarian sering kali

			<p>bersifat spontan dan hanya sedikit waktu yang digunakan untuk menyampaikan pesan – pesan yang mengandung makna pengungkapan diri remaja. Selain itu juga komunikasi yang terjalin sebatas normatif dan fungsional dengan bentuk komunikasi dalam keterbukaan diri remaja pada orangtua pola asuh authoritarian dapat menghasilkan respon – respon positif maupun negatif, dan hal ini benar disikapi oleh remaja akan kekhawatirannya terhadap umpan baliknya selama proses komunikasi. Dengan demikian remaja sering kali tidak menyampaikan pengungkapannya secara terus terang. Sementara temuan baru dalam penelitian ini adalah pola asuh orangtua</p>
--	--	--	--

				<p>authoritarian dapat mempengaruhi sikap percaya diri remaja. Sebagai hasil pelengkap dalam pola asuh orangtua authoritarian ini adalah dapat dimulai dengan bersama – sama mendiskusikan seputar hobi dan kesukaan bersama atau melakukan pembahasan suatu hal yang tidak relevan dengan kondisi diri.</p>
2.	Bastian (2015)	<p>Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual Item dan Kepuasan Game Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online “Dota II”</p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumennya dan diambil sebanyak 125 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden yang pernah memainkan game online “DOTA II”.</p>	<p>kompetensi karakter, nilai virtual item dan kepuasan game baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi pembelian virtual item dalam game online “DOTA II”. Variabel-variabel kompetensi karakter, nilai virtual item dan kepuasan game mampu menjelaskan variabel minat beli sebesar</p>

			<p>Penelitian ini menggunakan alat analisis regresi linier berganda. Hipotesis diuji dengan uji t dan uji F.</p>	<p>43,8% dan sisanya sebesar 46,2% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian</p>
3.	<p>Kholifatur Rhosyidah (2015)</p>	<p>Pengaruh keterbukaan diri (self Disclosure) terhadap keterampilan komunikasi interpersonal menantu perempuan pada ibu mertua di daerah karanganyar probolinggo</p>	<p>Menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi sederhana</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 37 menantu perempuan yang tinggal di daerah Karanganyar Probolinggo, dapat diketahui bahwa responden mempunyai tingkat keterampilan komunikasi interpersonal yang sedang. Tingkat ini menunjukkan bahwa menantu perempuan di daerah Karanganyar cukup mampu membuka diri saat menjalin relasi dengan ibu mertua dan memiliki kedekatan yang cukup baik dengan ibu mertua.</p>

Berdasarkan State Of The Art penelitian sebelumnya, dapat dilihat perbedaan-perbedaannya yaitu :

1. Pada penelitian pertama membahas tentang keterbukaan di dalam keluarga, tetapi pada penelitian sebelumnya tentang keterbukaan diri pola asuh, sedangkan pada penelitian kali ini tentang anak dan orangtua mengenai kecanduan virtual item pada game online. Tujuan dari penelitian yang pertama mencari tahu bagaimana pola yang terbentuk dalam keluarga tersebut dalam pola asuh, kemudian dalam penelitian kali ini tujuannya fokus mencari tahu keterbukaan diri dari seorang anak terhadap orangtuanya.

2. Pada penelitian yang kedua tentang kepuasan terhadap para pecandu virtual item, sedangkan dalam penelitian kali ini tentang keterbukaannya terhadap orangtua saat membeli virtual item pada game online. Metode yang dilakukan pada contoh kedua menggunakan survei sedangkan penelitian kali ini menggunakan metode wawancara.

3. Pada penelitian ketiga membahas tentang keterbukaan keluarga yang berfokus pada komunikasi interpersonal mertua dan menantu, untuk penelitian kali ini yang membedakan adalah masalahnya yaitu tentang keterbukaan komunikasi keluarga dengan masalah-masalah yang muncul di rumah tangga, sedangkan untuk penelitian ini tentang kecanduan membeli virtual item pada game online.

1.4.6 Kajian Teori

Popularitas game online kian meleset seiring tumbuhnya permainan online di kota-kota besar di Indonesia, tentunya hal ini membuat game online tidak terasa asing lagi di kalangan masyarakat Indonesia terutama kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Dikutip dari (Kompas.com pada tahun 2019) terdapat kasus tagihan transaksi game online hingga jutaan rupiah lantaran ulah anaknya yang masih duduk di bangku sekolah dasar tanpa sepengetahuan menggunakan ponsel ayahnya untuk berbelanja dan bermain game online. Dari kasus tersebut orangtua pun merasa kaget karena anaknya sama sekali tidak pernah meminta ijin untuk pembelian virtual item yang dibelinya. Pesatnya pertumbuhan industri item virtual

pada game online mengindikasikan tingginya tingkat transaksi pemain untuk membeli item virtual. Niat beli muncul dikarenakan pemain game online ingin meningkatkan kemampuan karakter yang dimiliki, mengubah penampilan karakter, atau meningkatkan hubungan karakter dengan karakter lain dalam game online. Kecenderungan dalam pembelian virtual item oleh sebagian orang dapat dikatakan pemborosan, tetapi bagi pemain game itu sendiri adalah sebuah kepuasan. Pembelian-pembelian item tersebut berupa baju yang digunakan oleh hero atau biasa disebut skin. Item yang dibeli atau dikirimkan melalui dunia virtual pada dasarnya adalah properti yang sifatnya virtual.

Dari fenomena yang ada nilai keterbukaan diri harus tertanam sejak dini, pengaruh dari lingkungan, teman, dan gaya hidup dapat mempengaruhi seseorang melakukan tindakan yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dari masalah dan fenomena dalam penelitian kali ini, maka peneliti menggunakan teori Keterbukaan Diri dari Johari Window.

a) Pengertian Teori Keterbukaan Diri

Devito dalam bukunya Komunikasi Antar Manusia menyatakan bahwa keterbukaan diri adalah jenis komunikasi dimana individu mengungkapkan informasi tentang dirinya yang biasanya disembunyikan atau tidak diceritakan kepada orang lain. Istilah keterbukaan diri mengacu pada pengungkapan informasi secara sadar dirinya yang biasanya disimpan oleh karena itu, setidaknya proses self disclosure Keterbukaan diri yang biasa disebut self disclosure merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan informasi tentang diri sendiri kepada orang lain. Person (dalam Karina & Suryanto, 2012) mengartikan keterbukaan diri sebagai tindakan seseorang dalam memberikan informasi yang bersifat pribadi pada orang lain secara sukarela dan disengaja untuk maksud memberi informasi yang akurat tentang dirinya.

Keterbukaan diri merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh remaja untuk bisa melewati tahap-tahap perkembangan yang dilaluinya dengan baik, terutama dikarenakan masa remaja adalah usia dimana individu

mulai berinteraksi dengan orang lain untuk menjalin relasi atau hubungan sosial yang baru. Dengan melakukan keterbukaan diri akan membuat orang lain mau menerima remaja tersebut. Keterampilan keterbukaan diri yang dimiliki oleh remaja, akan membantu remaja dalam mencapai penyesuaian diri. Apabila remaja tersebut tidak memiliki kemampuan keterbukaan diri, maka remaja akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan orang lain (Gainau, 2009:2). Misalnya dalam lingkungan keluarga dijumpai adanya pertentangan antara remaja dengan orang tua dan salah satu penyebabnya adalah kurang adanya keterbukaan diri remaja. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala seperti tidak bisa mengeluarkan pendapat, tidak mampu mengemukakan ide atau gagasan yang ada pada dirinya, merasawas-was atau takut jika hendak mengemukakan sesuatu. Keterbukaan diri bagi remaja berguna untuk mengatasi masalah yang sedang dihadapi karena keterbukaan diri merupakan cara langsung agar dipahami oleh orang lain. Keterbukaan diri juga merupakan cara untuk mendapat dukungan dalam melewati masa penyesuaian diri, baik dengan lingkungan maupun penyesuaian dengan perubahan internal. Keterbukaan diri pada masa remaja ini tidak hanya terbatas kepada teman, tetapi juga perlu melibatkan orang tua karena remaja tidak dapat lepas sepenuhnya dari pengaruh orang tua. Keterbukaan remaja dapat berupa kegiatan berbagi dan membicarakan topik-topik yang menarik maupun yang tidak menyenangkan bersama teman dekat dan orang tua.

Menurut Jourard (dalam Setiawati, 2012) Informasi yang bersifat pribadi tersebut mencakup aspek: (1) sikap atau opini, (2) selera dan minat, (3) pekerjaan atau pendidikan, (4) fisik, (5) keuangan, dan (6) kepribadian. Dengan mengungkapkan diri kepada orang lain, maka individu merasa dihargai, diperhatikan, dan dipercaya oleh orang lain, sehingga hubungan komunikasi akan semakin akrab. Altman dan Taylor (dalam Setiawati, 2012) mengemukakan bahwa selfdisclosure merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan informasi diri kepada orang lain yang bertujuan untuk mencapai hubungan yang akrab. Papu (dalam Setiawati, 2012) mengatakan bahwa informasi ini dapat mencakup berbagai hal seperti pengalaman hidup, perasaan, emosi, pendapat, cita-cita, dan sebagainya.

Merujuk pada beberapa pengertian keterbukaan diri di atas, maka keterbukaan diri adalah kegiatan secara sukarela membagi perasaan, pikiran dan informasi yang mendalam dengan orang lain untuk mencapai hubungan yang lebih akrab.

b) Isi Teori Keterbukaan Diri

Self disclosure atau penyingkapan diri merupakan sebuah proses memberikan informasi tentang diri sendiri kepada orang lain. Penyingkapan diri merupakan suatu usaha untuk membiarkan keotentikan memasuki hubungan sosial kita, dan hal ini berkaitan dengan kesehatan mental dan pengembangan konsep diri. Salah satu model inovatif untuk memahami tingkat-tingkat kesadaran dan penyingkapan diri dalam komunikasi adalah Jendela Johari (Johari Window). “Johari” berasal dari nama depan dua orang psikolog yang mengembangkan konsep ini, Joseph Luft dan Harry Ingham. Model ini menawarkan suatu cara melihat kesalingbergantungan hubungan interpersona dengan hubungan antarpersona. Model ini menggambarkan seseorang kedalam bentuk suatu jendela yang mempunyai empat kaca.



Gambar 1.1 Konsep Teori Johari Window

Keterangan :

1. Kuadran 1 (**Open**) merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang diketahui oleh diri kita sendiri dan orang lain. Misalnya orang lain mengetahui

nama saya, tempat tinggal saya, warna kesukaan saya, makanan yang saya sukai, dan lainnya. Ketika seseorang baru berkenalan dengan orang lain, ukuran kuadran 1 yang tidak terlalu besar akan membuka seiring pertukaran informasi yang di dapat dari interaksi. Ketika proses saling mengenal terus berlanjut, batas kuadran akan bergeser ke kanan dan ke bawah untuk memperbesar kuadran 1.

2. Kuadran 2 (Blind) merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang diketahui oleh orang lain, tetapi tidak diketahui oleh diri kita sendiri. Misalnya ketika orang lain menyatakan diri saya sebagai orang yang keras kepala dan saya tidak menyadarinya. Apa yang diketahui oleh teman-teman saya dan saya yang semula tidak sadar menjadi sadar membuat kuadran 2 saya mengecil sering dengan membesarnya kuadran 1. Proses mengecilnya kuadran 2 bisa terhambat jika orang lain tidak mau memberi tahu apa yang ia ketahui mengenai hal yang saya tidak tahu. Misalnya ketika saya sedang berbicara dengan lawan bicara saya di depan umum, saya jarang melakukan kontak mata sehingga membuat lawan bicara saya terganggu. Mungkin lawan bicara saya tidak berkata apa-apa karena takut mempermalukan saya di depan orang lain. Namun dalam keadaan seperti ini, saya menjadi kesulitan untuk mendapat informasi dan mengenali diri saya.
3. Kuadran 3 (Hidden) merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang diketahui oleh diri kita sendiri, tetapi tidak diketahui oleh orang lain. Biasanya hal-hal yang disimpan di kuadran ini bersifat sangat pribadi atau memalukan. Misalnya saya seorang homoseksual dan tidak bilang kepada orang lain bahwa saya adalah seorang homoseksual. Ketika saya membuka diri saya dan menyatakan bahwa saya adalah seorang homoseksual, maka kuadran 3 akan mengecil seiring dengan membesarnya kuadran 1. Proses penyingkapan diri ini disebut self-disclosure. Selain self-disclosure, terdapat proses lain yaitu menerima umpan balik (feedback) dari orang lain. Contoh penerimaan umpan balik adalah saya meminta umpan balik kepada orang lain tentang kesan dan perasaannya setelah mendengar saya adalah seorang homoseksual lalu orang tersebut itu menyatakan perasaan kecewa dan tidak suka, maka area kuadran 2 saya akan mengecil. Saya menjadi tahu bahwa saya tidak disukai orang lain karena orientasi seksual saya.

4. Kuadran 4 (Unknown) merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang tidak diketahui, baik oleh diri kita sendiri ataupun oleh orang lain. Misalnya baik saya dan orang lain tidak tahu penyebab gangguan obsesif kompulsif cuci tangan yang saya alami. Disinilah peran ahli seperti psikolog untuk menyingkap kuadran 4. Misalnya kemungkinan munculnya gangguan obsesif kompulsif diakibatkan pemerkosaan yang pernah saya alami ketika kecil bisa terjadi dan ini membuat kuadran 4 saya mengecil sementara kuadran 1 saya membesar seiring dengan pengetahuan saya tentang penyebab gangguan obsesif kompulsif yang saya alami.

c) Asumsi dasar

Self disclosure theory atau juga yang bisa disebut teori pengembangan diri adalah proses sharing atau berbagi informasi dengan orang lain. Informasinya menyangkut pengalaman pribadi, perasaan, rencana masa depan, impian, dan lain-lain. Dalam melakukan proses self-disclosure atau penyingkapan diri seseorang haruslah memahami waktu, tempat, dan tingkat keakraban. Kunci dari suksesnya self-disclosure atau penyingkapan diri itu sendiri adalah kepercayaan.

- Self-disclosure atau penyingkapan diri selalu merupakan tindakan interpersonal.
- Merupakan sebuah proses berbagi informasi dengan orang lain, informasinya menyangkut masalah pribadi.
- Bergantung pada kepercayaan.
- Self-disclosure atau penyingkapan diri sangat esensial atau mendasar dalam proses.

d) Dimensi Keterbukaan Diri

Manusia membuka diri tidak terlepas dari tujuan yang didapatnya, sehingga keterbukaan tidak dilakukan dengan semua orang, melainkan dengan orang

tertentu. Menurut Devito (Komunikasi Antar Manusia, 2010) terdapat lima dimensi yang diungkap dalam keterbukaan diri yaitu :

1. Ukuran atau jumlah keterbukaan diri

Hal ini berkaitan dengan banyaknya jumlah informasi yang diungkapkan, serta waktu yang digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan kepada lawan komunikasi kita.

2. Valensi keterbukaan diri

Hal ini berkaitan dengan kualitas keterbukaan yaitu positif atau negatif dan tentunya akan mempunyai dampak yang berbeda bagi yang mengungkapkan dan yang mendengarkan.

3. Kecermatan dan kejujuran

Hal ini sangat ditentukan oleh kemampuan mengetahui dan mengenal diri dengan baik, maka akan mampu melakukan pengungkapan dengan cermat.

4. Maksud dan tujuan

Hal ini merupakan salah satu yang harus dipertimbangkan. Tidaklah mungkin tiba-tiba orang bercerita tentang dirinya apabila tidak mempunyai maksud dan tujuan tertentu.

5. Keakraban

Keakraban mempunyai kaitan yang sangat kuat dalam kegiatan keterbukaan diri. Apa yang diungkapkan merupakan hal yang bersifat pribadi. Keakraban bisa menentukan sejauh mana seseorang bisa membuka diri.

e) **Karakteristik Keterbukaan Diri**

Devito (Komunikasi Antar Manusia, 2010), mengemukakan bahwa self disclosure mempunyai beberapa karakteristik umum antara lain:

1. Self disclosure

Adalah suatu tipe komunikasi tentang informasi diri yang pada umumnya tersimpan, yang dikomunikasikan kepada orang lain.

2. Self disclosure

Adalah informasi diri yang seseorang berikan merupakan pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui oleh orang lain dengan demikian harus dikomunikasikan.

3. Self disclosure

Adalah informasi tentang diri sendiri yakni tentang pikiran, perasaan dan sikap.

4. Self disclosure

Dapat bersifat informasi secara khusus. Informasi secara khusus adalah rahasia yang diungkapkan kepada orang lain secara pribadi yang tidak semua orang ketahui, dan

5. Self disclosure

Melibatkan sekurang-kurangnya seorang individu lain, oleh karena itu keterbukaan diri merupakan informasi yang harus diterima dan dimengerti oleh individu lain.

1.5 Operasionalisasi Konsep

1.5.1 Keterbukaan Komunikasi

Secara etimologi keterbukaan diri di angkat dari dua kata yaitu keterbukaan, dengan awal kata buka dan diri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia keterbukaan mengalami multi tafsir dengan pertimbangan bahwa dikondisikan dengan latar yang terjadi ketika hal tersebut diungkapkan, adapun arti keterbukaan secara harfiah tersebut adalah “sebagai pemberian informasi tentang diri sendiri kepada orang lain. Informasi yang diberikan dapat mencakup berbagai hal seperti “pengalaman hidup,

perasaan, emosi, pendapat, cita-cita dan sebagainya.” Sedangkan dari beberapa teori lain mengenai konsep keterbukaan diri dapat makna bimbingan dan konseling lebih dikenal dengan istilah Self disclosure yang didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengungkapkan informasi tentang diri sendiri kepada orang lain. Sedangkan Pederson mengartikan self disclosure sebagai tindakan seseorang dalam memberikan informasi yang bersifat pribadi pada orang lain secara sukarela dan disengaja untuk maksud memberi informasi yang akurat tentang dirinya.

Komunikasi interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Harus ada kesediaan membuka diri mengungkapkan diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan. Menurut beberapa ahli seperti (DeVito, 2011), mengatakan bahwa ciri-ciri komunikasi yang efektif adalah sebuah keterbukaan. Kualitas dalam keterbukaan komunikasi sekurang-kurangnya memperlihatkan tiga sudut pandang, ialah: 1) saling mempunyai sifat terbuka pada saat berkomunikasi hingga terjadilah pergantian informasi, yaitu seorang komunikator bersiap memberikan secara lengkap suatu informasi yang seharusnya diberikan untuk komunikan. 2) membuat suatu hubungan komunikasi untuk bisa bersikap secara jujur, yaitu komunikator mengeluarkan secara spontan pengaruhnya (tidak direncanakan) pada si komunikan. 3) komunikator wajib bertanggung jawab pada apapun yang disampaikan.

1.5.2 Virtual Item

Item virtual adalah benda atau uang non-fisik yang dibeli untuk digunakan dalam komunitas online atau game online. Item yang dibeli atau dikirimkan melalui dunia virtual pada dasarnya adalah properti yang sifatnya virtual. Item virtual pada game online bisa berupa kustomisasi avatar, basis, ataupun karakter pemain yang dibeli menggunakan uang asli. Berikut beberapa item yang dapat dibeli di game online “Mobile Legend” :



Gambar 1.2 Contoh Virtual Item yang dapat di beli pada Mobile Legend (Skin)



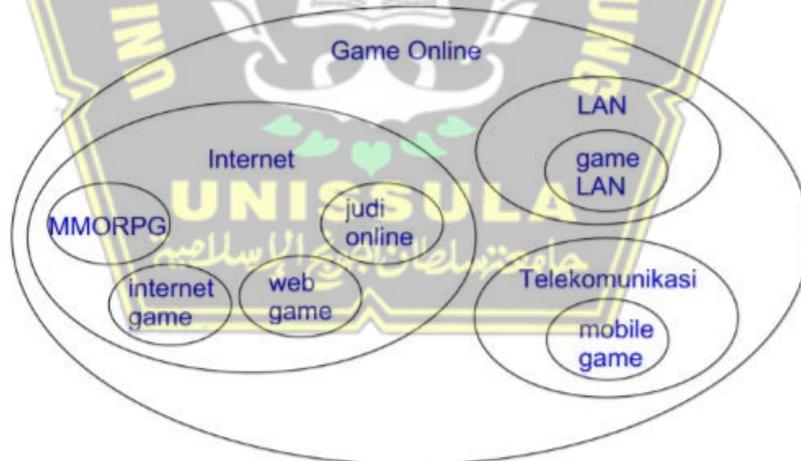
Gambar 1.3 Contoh Virtual Item Berlangganan pada Mobile Legend Untuk Mendapatkan Skin Exclusive



Gambar 1.4 Contoh Pembelian Diamond pada Mobile Legend

1.5.3 Game online

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Ho dan Wu (2012), ada berbagai jenis game online. Bahamut, situs komunitas game yang paling populer di Taiwan, mengklasifikasikan game online menjadi role-playing game (RPG), action games, shooting games, game olahraga, game balap, game petualangan, puzzle games, dan war-strategy games. Laporan industri menunjukkan bahwa permainan role-playing game adalah tipe game modern yang paling populer. game online umumnya dimainkan oleh pengguna di tempat yang berbeda. Mereka berbagi informasi di dunia virtual dengan koneksi internet. Dengan kata lain, game online adalah permainan komputer dimana pemain melakukan interaksi dengan menggunakan koneksi internet (Ho dan Wu (2012)).



Gambar 1.5 Klasifikasi Game Online

Dilihat dari artinya, game online tersebut dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1. First Person Shooter (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang beradadalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting

peperangandengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game (tembak-tembakan). Misalnya Counter-Strike yaitu permainan yang terdiri dari 2 kelompok dimana kelompok yang satu berperan sebagai teroris dan yang satu berperan sebagai polisi yang terdiri dari 5 orang/kelompoknya. Jadi didalam permainan ini pertama pemain memilih apakah dia masuk kelompok teroris atau polisi dan setelah itu mereka akan berperang di sebuah gedung tuadan apabila team yang satu bisa lebih cepat membunuh semua anggota team yang lain maka team tersebut menang. Senjata yang digunakan berupa Pistol, Shootgun, Machine gun (pistol mitraliur), senapan serbu, Senapan runduk, senapan mesin, Rompi anti peluru, Pisau, Granat, perlengkapan penjinak bom, dan Bom.

2. Real-Time Strategy, merupakan game yang permainannya menekankan kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter misalnya warcraft yaitu permainan petualangan yang tokohnya berupa tokoh-tokoh hayalan seperti manusia yang berkepala harimau, kuda berkepala manusia dan bentuk-bentuk yang lain. Didalam permainan ini pertama pemain mempunyai beberapa tokoh/hero yang dimainkannya secara bersamaan dan menjalankan misi membunuh musuh yang bernama creep, di dalam menjalankan misi apabila pemain berhasil membunuh semua musuh dan heronya masih ada yang hidup maka heronya tersebut akan memperoleh emas yang bisa dijadikan sebagai alat untuk membeli senjata tambahan dan level heronya pun akan semakin bertambah sehingga heronya akan semakin kuat, dan hero tersebut akan diberi misi berikutnya dan semua heronya yang sudah mati dalam misi sebelumnya pun akan dihidupkan kembali untuk membantu menyelesaikan misi tersebut.

3. Cross-Platform Online, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya need for speed yaitu game balap mobil dimana pemain memilih mobil yang akan digunakannya setelah itu dia mengikuti pertandingan balap dan dalam pertandingan pemain bebas memilih sirkuit yang akan digunakannya untuk balapan, serta bebas memilih jenis pertandingan yang akan dia ikuti seperti drift (dalam drift bukan kecepatan yang dibutuhkan tetapi teknik dalam melewati tikungan-tikungan yang ada), drag (balapan mobil di track

lurus) dan sirkuit (balapan di dalam sebuah sirkuit). Apabila pemain bisa menang makan akan mendapatkan hadiah berupa uang yang bisa digunakan untuk memodifikasi mobilnya sesuai dengan keinginannya baik modifikasi body agar terlihat lebih bagus maupun modifikasi mesin agar performa mobilnya menjadi lebih bagus dala hal kecepatan dan aselerasi mobil tersebut.

1.5.4 Mobile Legend

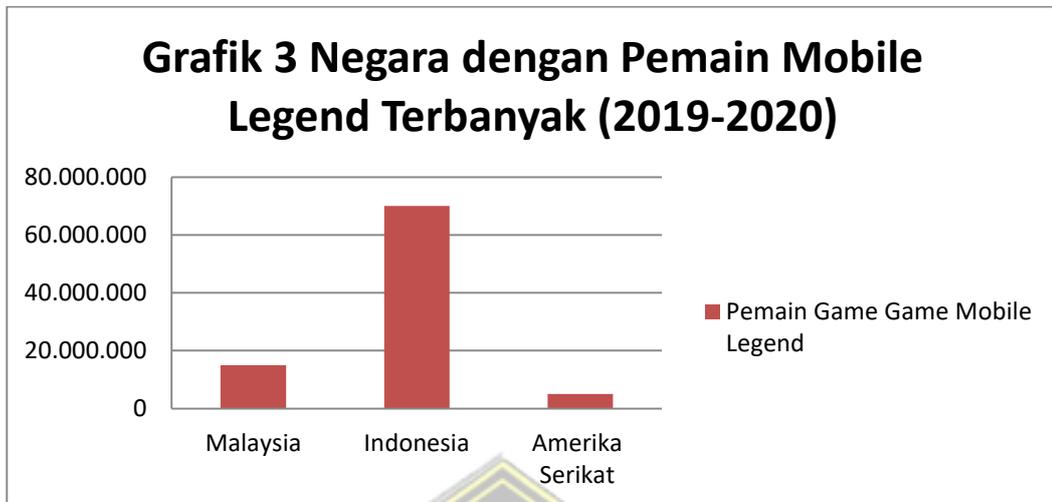


Gambar 1.6 Logo Mobile Legends

1. Pengertian Mobile Legends

Mobile Legends adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton *developer*. Game ini dapat dimainkan di platform mobile Android dan iOS. Game MOBA satu ini sukses mencuri perhatian para gamer di Indonesia sejak tahun 2016. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang tersedia adalah hero yang telah dibeli dan hero yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 ronde.

Grafik 3 Negara dengan Pemain Mobile Legend Terbanyak (2019-2020)



Grafik 1.1 Pemain Mobile Legends

Sumber : SitusMobile Legend

Keterangan :

a. Malaysia

Bukti kesuksesan dari marketing game Mobile Legend bisa disaksikan di Malaysia. Tahun lalu tercatat pertumbuhan player ML mencapai 21% di Malaysia yang kemudian mengukuhkan Malaysia sebagai salah satu negara pemain Mobile Legend terbanyak, total pemainnya sekitar 15 juta-20 juta player. Bahkan Malaysia memiliki team ML yang kuat yang kita kenal sebagai “Team Saiyan” team ini sukses mengalahkan MYA JR lalu menyabet juara 5 pada kompetisi MSC. Kualitas team solid dari Malaysia memang sudah diakui dunia bahkan satu step lebih unggul dari team ML Indonesia.

b. Indonesia

Tidak mau kalah dari negara tetangga, jumlah player Mobile Legend di Indonesia bahkan jauh lebih unggul yakni mencapai 70 juta player. Angka ini memastikan Indonesia sebagai penyumbang player ML terbanyak di Asia Tenggara. Fenomena Mobile Legend di Indonesia diakui oleh Moonton selaku pengembang game-nya sendiri. Mereka berpendapat jika Mobile Legend sudah sangat melekat dengan lifestyle masyarakat Indonesia. Karena pemain ML di Indonesia bukan hanya didominasi oleh gamers profesional namun seluruh lapisan termasuk non gamers. Sebagai negara pemain Mobile Legend terbanyak,

Indonesia mendapatkan kesempatan kedua kalinya untuk menjadi tuan rumah di kompetisi ML yang ikut disebarkan oleh negara lain termasuk Laos, Kamboja dan Brunei Darussalam.

c. Amerika Serikat

Fenome ML yang laku keras bukan hanya terjadi di benua Asia khususnya Asia Tenggara, beberapa negara di benua Amerika menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap game online besutan Moonton ini, salah satunya adalah Amerika Serikat. Grafik pertumbuhan pendapatan Mobile Legend di Amerika Serikat setiap bulannya di tahun 2018 menunjukkan peningkatan yang signifikan, berbeda dengan pesaingnya AoV yang masih kalah famous dari ML. Pendapatan kotor dari pasaran Amerika Utara termasuk di dalamnya Amerika Serikat mencapai \$25 juta.

2. Tujuan Permainan Mobile Legends

- Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan base lawan.
- Terdapat 3 lane utama dalam map, yaitu middle, top, dan bottom lane.
- Masing-masing lane dijaga oleh Turret yang akan menyerang unit musuh secara otomatis.
- Setiap lane juga memiliki bangunan 'barrack' yang jika dihancurkan akan membuat creep/minion lawan menjadi semakin kuat.
- Apabila semua 'barrack' hancur, maka tim lawan akan memiliki super minion yang jauh lebih kuat dibanding minion biasa.
- Di luar jalur lane setiap tim, juga terdapat jungle yang berisi jungle creep yang akan memberikan buff pada unit yang mengalahkan creep tersebut.
- Permainan berakhir ketika base salah satu tim hancur.

3. Pengertian Hero di dalam Mobile Legends :

- Hero adalah karakter unik yang hanya dapat dimainkan oleh 1 player pada setiap ronde permainan.
- Hero dapat dibeli dengan melakukan Top Up diamond, atau dengan menggunakan ticket dan Battle Point.
- Setiap hero memiliki 4 skill, dengan 1 passive skill dan 3 active skill.

- Berdasarkan jarak serangnya, hero terbagi menjadi 2 tipe, yaitu melee dan ranged. Hero melee memiliki jangkauan serang yang pendek dibandingkan dengan hero ranged.
 - Dari karakteristiknya, hero dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu:
 - a. Marksman – Tipe hero ini memiliki daya serang yang kuat sehingga memiliki peran sebagai penyerang utama dalam permainan.
 - b. Tank – Tipe hero ini memiliki base HP dan Armor yang besar sehingga dapat menerima damage yang besar dari lawan untuk melindungi tim.
 - c. Mage – Tipe hero ini memiliki skill dengan damage yang besar sehingga dapat melakukan quick kill kepada hero lawan.
 - d. Support – Tipe hero ini memiliki skill yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur.
 - e. Assassin – Tipe hero ini umumnya memiliki skill yang dapat membunuh serta melakukan lock kepada lawan.
4. Role dalam Mobile Legends :
- Mobile Legends adalah salah satu jenis permainan yang mengandalkan kekompakan tim. Oleh sebab itu, komposisi tim dengan peran yang tepat merupakan hal yang sangat penting untuk memenangkan permainan. Role adalah pembagian tugas dalam permainan. umumnya role dibuat agar sinergi dan kekompakan tim tetap terjaga. Jenis-jenis tersebut adalah:
- a. Carry – Role yang bertugas sebagai pemberi damage utama ketika war. Umumnya merupakan hero tipe Marksman. Role carry membutuhkan intensitas farm dan level yang tinggi untuk mencapai potensinya. Contoh hero marksman adalah Miya, Layla, dan Clint.
 - b. Tank – Role yang bertugas sebagai penerima damage ketika war. Tank juga harus berada di barisan paling depan guna melindungi teman setimnya. Tank memiliki base HP dan Armor yang tinggi yang membuat mereka susah dikalahkan. Contoh hero tank adalah Balmond, Tigreal, dan Franco.
 - c. Support – Role yang bertugas membantu hero carry mendapatkan farm ataupun melakukan gank pada tim lawan. Role ini tidak terlalu membutuhkan farm dan level. Contoh hero support adalah Rafaela dan Nana.

5. Mobile Legends Mechanics :

Mobile Legends *Mechanics*, yaitu apa saja detail-detail lain yang ada di dalam permainan.

- a. Minion – unit yang bergerak sendiri tanpa dikontrol pemain. Terdapat 3 jenis minion, yaitu Melee, Ranged, dan Siege.
- b. Jungle creep – adalah unit yang berada pada kawasan jungle di peta. Mulai respawn pada detik ke-30, unit ini akan memberikan buff kepada unit yang mengalahkannya sehingga lebih creep ini lebih diutamakan untuk farm dibandingkan farm minion.
- c. Turtle – adalah unit yang respawn di permainan setelah permainan berlangsung selama 2 menit. Jika dikalahkan akan memberi XP dan gold kepada seluruh anggota tim.
- d. Lord – adalah unit terkuat di permainan. Apabila dikalahkan, maka tim yang mengalahkannya dapat memanggil Lord untuk melakukan push kepada team lawan.
- e. Item adalah suatu variabel yang dapat memberikan kekuatan tambahan beserta efek khusus bagi hero yang memakainya.
- f. Item dibeli menggunakan gold yang diperoleh dari farm minion, jungle creep serta mengalahkan hero dan turret lawan. Beberapa item memiliki efek skill pasif.
- g. Emblem adalah suatu variabel yang dapat ditingkatkan untuk menambah efek tertentu. Emblem terbagi menjadi Physical, Magical, Marksman, Mage, Fighter, Jungler, Tank, dan Support.
- h. Medal adalah tanda dari tingkatan skill suatu pemain. Jika disortir dari tingkatan paling rendah ke tinggi, medal terdiri dari tingkat Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, dan Mythic. Semakin tinggi medal seorang pemain, maka permainan akan menjadi semakin sulit dimenangkan sebab pemain saling bermain dengan pemain yang lebih hebat.

6. Mode Permainan :

Mobile Legends memiliki beberapa mode permainan, antara lain:

- a. Classic – mode umum dimana pemain bermain melawan pemain lain tanpa pengkategorisasian tingkat kemampuan pemain.

- b. Ranked – mode yang dimainkan berdasarkan tingkatan medal pemain. Pemain akan bermain dengan pemain yang memiliki level medal yang sama. Jika kalah maka pemain akan kehilangan bintang medal, sedangkan jika menang akan memperoleh medal tambahan.
- c. Brawl – mode ini lebih memfokuskan untuk pertarungan intens antar tim. Pemain dari kedua tim akan berjumpa langsung di sebuah lane.

1.5.5 Anak dan Orangtua

Keluarga merupakan perkumpulan dua orang atau lebih individu yang hidup bersama dalam keterikatan, emosional dan setiap individu memiliki peran masing-masing yang merupakan bagian dari keluarga (Fatimah, 2010). Keluarga juga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi perkembangan individu, karena sejak kecil anak tumbuh dan berkembang dalam lingkungan keluarga. Karena itulah peranan orang tua menjadi amat sentral dan sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Peranan keluarga menggambarkan pola perilaku interpersonal, sifat, dan kegiatan yang berhubungan dengan individu dalam situasi dan posisi tertentu. Adapun macam peranan dalam keluarga antara lain (Istiati, 2010):

1. Peran Ayah

Sebagai seorang suami dari istri dan ayah dari anak-anaknya, ayah berperan sebagai kepala keluarga, pendidik, pelindung, mencari nafkah, serta pemberi rasa aman bagi anak dan istrinya dan juga sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat di lingkungan di mana dia tinggal.

2. Peran Ibu

Sebagai seorang istri dari suami dan ibu dari anak-anaknya, dimana peran ibu sangat penting dalam keluarga antara lain sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, sebagai pelindung dari anak-anak saat ayahnya sedang tidak ada dirumah, mengurus rumah tangga, serta dapat juga berperan sebagai pencari nafkah. Selain itu ibu juga berperan sebagai salah satu anggota kelompok dari

peranan sosial serta sebagai anggota masyarakat di lingkungan di mana dia tinggal.

3. Peran Anak

Peran anak yaitu melaksanakan peranan psikososial sesuai dengan tingkat perkembangan baik fisik, mental, sosial maupun spiritual.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tipe Penelitian

Penelitian kali ini menggunakan penelitian kualitatif , dengan menggunakan wawancara mendalam. Metode kualitatif sering disebut metode naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting), disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif (Sugiyono, Metode Penelitian 2016:8).

Jenis penelitian ini adalah penelitian diskriptif. Penelitian ini menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:21)).

1.6.2 Situs Penelitian

Penelitian kali ini dilakukan di Kota Semarang dengan mengambil sample mahasiswa yang tinggal di kos-kosan yang berada di Kota Semarang.

1.6.3 Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif ini, subjek penelitian ini adalah beberapa orang yang bukan berasal dari Kota Semarang tetapi tinggal di di Kota Semarang yang aktif dalam bermain game online yaitu Mobile Legend dan tidak ketinggalan yang selalu membeli virtual item yang ada di game tersebut.

1.6.4 Jenis dan Sumber Data

Pada penelitian ini menggunakan dua macam sumber data yaitu :

a. Data Primer

Data Primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli/tidak melalui perantara. Penulis melakukan wawancara kepada objek yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi sebenar-benarnya (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:225)).Peneliti melakukan wawancara terhadap objek yang sudah ditentukan sesuai karakteristik judul dan masalah kemudian mendapatkan informasi dari hasil wawancara yang kemudian menjadi bahan pembahasan.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:225)). Data ini dapat berasal dari buku, internet, jurnal penelitian.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengelompokan data menggunakan dua teknik dari (Sugiyono, (2016:228)) :

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang sebuah studi kasus atau pembelajaran yang dilakukan dengan sengaja, terarah, urut, dan sesuai pada tujuan. Pencatatan pada kegiatan pengamatan disebut dengan hasil obeservasi. Hasil observasi tersebut dijelaskan dengan rinci, tepat, akurat, teliti, objektif, dan bermanfaat.

b. Wawancara

Wawancara adalah pola khusus dari interaksi dimulai secara lisan untuk tujuan tertentu, dan difokuskan pada daerah konten yang spesifik, dengan proses eliminasi dan bahan-bahan yang tidak ada hubungannya secara berkelanjutan, (Robert Kahn dan Channel). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan yang sesuai dengan tujuan peneliti, dan mendapatkan informasi serta ide-ide dari narasumber.

1.6.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif. Analisis digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data, selanjutnya dicari data lagi secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. Analisis data kualitatif berlangsung selama proses pengumpulan data dari setelah selesainya pengumpulan data (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:245)). Berikut merupakan langkah-langkah yang diambil peneliti dalam menganalisis data :

a.) Analisis Sebelum di Lapangan

Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama di lapangan (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:245)). Peneliti melakukan pencarian terhadap narasumber yang sesuai dengan karakteristik di dalam masalah penelitian ini, yaitu pemain game online yang kecanduan membeli virtual item yang tinggal terpisah oleh orangtuanya.

b.) Analisis Data di Lapangan

Dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, penelitian sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka penelitian akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:246)). Ketika peneliti merasa belum puas dengan hasil yang diberikan terhadap

narasumber, maka peneliti mengajukan wawancara ulang dengan persetujuan dan perjanjian dari pihak narasumber.

c.) Analisis Data Selama di Lapangan

Setelah memasuki lapangan, dimulai dengan menetapkan seorang informan kunci “key informant” yang merupakan informan yang berwibawa dan dipercaya mampu “membuka pintu” kepada peneliti untuk memasuki obyek penelitian. Setelah itu perhatian peneliti pada obyek penelitian dan memulai mengajukan pertanyaan deskriptif, dilanjutkan dengan analisis terhadap hasil wawancara menurut Spradley (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:253)). Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sesuai dengan masalah yang ada di dalam penelitian ini dan menganalisis hasil dari wawancara terhadap narasumber.

1.6.7 Uji Kualitas Data

Dalam uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif peneliti menggunakan antara lain perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan membercheck.

a. Perpanjangan Pengamatan

Dalam perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian ini, sebaiknya difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh, apakah data yang diperoleh itu setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, berubah atau tidak. Bila setelah dicek kembali ke lapangan data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri (Sugiyono, Metode Penelitian(2016:271)).

b. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan, dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Selain itu, peneliti dapat

melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak. Peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Dengan membaca ini maka wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukan (Sugiyono, Metode Penelitian(2016:272)).

c. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu menurut Wiliam Wiersman 1986 (Sugiyono, Metode Pnelitian(2016:273)). Terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, dan triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

d. Analisis kasus negatif

Kasus negatif adalah kasus yang tidak sesuai atau berbeda dengan hasil penelitian. Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan, berarti data yang ditemukan sudah dapat dipercaya. Tetapi bila peneliti masih mendapatkan data-data yang bertentangan dengan data yang ditemukan, maka peneliti mungkin akan mengubah temuannya. Hal ini sangat bergantung dari seberapa besar kasus negatif yang muncul tersebut (Sugiyono, Metode Penelitian(2016:275)).

e. Menggunakan bahan referensi

Bahan referensi di sini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. contoh, data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara. Data tentang interaksi manusia, atau gambaran suatu keadaan perlu didukung oleh foto-foto. Alat-alat bantu perekam data dalam penelitian kualitatif (kamera, handycam, alat rekam suara) sangat diperlukan untuk mendukung kredibilitas data yang telah ditemukan oleh peneliti (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:275)).

f. Mengadakan Membercheck

Membercheck adalah, proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan membercheck adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh para pemberi data berarti datanya valid, sehingga semakin kredibel atau dipercaya, tetapi apabila data yang ditemukan peneliti dengan berbagai penafsirannya tidak disepakati oleh pemberi data, maka peneliti perlu melakukan diskusi dengan pemberi data, dan apabila perbedaannya tajam, maka peneliti harus merubah temuannya (Sugiyono, Metode Penelitian (2016:276)).

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

2.1 Profil Informan

Dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yang memilih informan yang paling tahu tentang apa yang diharapkan dan dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan penelitian menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti. Informan penelitian ini adalah sekaligus subjek dalam penelitian, kriteria informan dalam penelitian ini adalah :

1. Mahasiswa yang aktif bermain Mobile Legend dalam sehari bisa bermain 2 sampai 5 jam per hari.
2. Mahasiswa yang memahami dan menguasai permainan Mobile Legend mulai dari hero hingga item-item yang berada di dalam game.
3. Mahasiswa yang tergolong aktif membeli skin atau virtual item yang ada di dalam permainan Mobile Legend.
4. Mahasiswa yang mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi.
5. Mahasiswa dari luar Semarang yang kuliah di Kota Semarang.

2.1.1 Profil Informan 1-Keluarga Ferry Muhammad Farhan

Ferry Muhamad Farhan lahir di Demak 27 Oktober 1999, merupakan anak kedua dari keluarganya, yang kemudian pindah sekeluarga di Magelang pada tahun 2010. Ferry memilih menempuh pendidikan S1 di Kota Semarang, karena Ferry ingin mencari pengalaman baru, tahun 2017 Ferry memutuskan untuk mendaftar kuliah di salah satu perguruan tinggi swasta di Semarang yaitu Udinus dengan memilih fakultas Ilmu Komputer dengan prodi DKV. Kemudian Ferry menetap selama kuliah di Semarang dan tinggal di rumah kos yang berada di jalan Tegal Sari.

Sejak usia 12 tahun, Ferry sudah aktif dalam dunia game, Ferry sudah menjelajahi berbagai game. Bahkan Ferry rela tidur di warnet hanya untuk menikmati permainan game online. Ferry beberapa kali mengikuti perlombaan yang diadakan di event kafe Semarang. Semenjak Ferry tinggal di Semarang orangtua dari Ferry

tidak bisa mengontrol semua kegiatan anaknya selama di Semarang, karena kondisi Covid-19 dan jarak, orangtua Ferry juga jarang sekali berkunjung di Semarang, sehingga orangtua Ferry tidak sepenuhnya mengetahui kegiatan yang dilakukan anaknya selama di Semarang baik diperkuliahan maupun di luar perkuliahan, hanya via telepon dan pesan singkat saja.

Saat semester 5 Ferry sangat aktif bermain game hingga tak menganal waktu, sehingga membuat nilai beberapa dari mata kuliahnya mendapat E. Ferry juga tidak memberitahukan hal tersebut kepada orangtuanya, ketika Ferry meminta uang untuk membayar ulang semester disitu orangtua Ferry baru bertanya-tanya kepada anaknya, kenapa nilainya buruk dan harus mengulang,

2.1.2 Profil Informan 2- Keluarga Unggul Januar Cipto Rahardjo

Unggul Januar lahir di Semarang tanggal 14 Januari 1994, seorang mahasiswa semester akhir di Universitas Semarang prodi Elektro. Mempunyai hobi bermain game semenjak usia 15 tahun. Unggul merupakan anak tunggal dari keluarga ibu Sri Lestari dan bapak Robertus Soewarsito Cipto Rahardjo. Orangtua Unggul mengharuskan tinggal di Jakarta karena pekerjaan, sehingga Unggul hidup sendiri di Semarang. Unggul termasuk pecinta game pc maupun game mobile. Selain kuliah unggul juga bekerja di salah satu perusahaan swasta, dengan adanya penghasilan di masa kuliahnya unggul rela menghabiskan uangnya demi memuaskan bermain game, bahkan jutaan rupiah rela dikeluarkan hanya untuk membeli item.

Januar sempat aktif di youtube sebagai youtubers game, beberapa game yang sempat viral pernah dicoba seperti Point Blank, Codm (Call Of Duty Mobile), Sausage Man, Pubg (Playerunknown's Battlegrounds), dan Mobile Legend. Demi hobinya bermain game Unggul memodifikasi khusus satu ruangan hanya untuk bermain game. Keseharian unggul yaitu bekerja dari jam 8 pagi hingga jam 4 sore dari hari senin hingga jumat kemudian dihari sabtu minggu melanjutkan kuliah, karena Unggul mengambil kelas sore untuk kelas karyawan.

Beberapa game dimainkan oleh Unggul, tetapi hanya Mobile Legend yang difokuskan, karena Unggul mempunyai squad yang aktif di dalam game Mobile Legend, sehingga ketika ada perlombaan, squad dari Unggul akan mengikutinya. Setiap ada event yang muncul di game Mobile Legend, Unggul selalu mengikuti event tersebut. Setiap event yang berlangsung bisa menghabiskan 500.000 hingga 1.000.000 per event. beberapa event di dalam game yang telah diikuti seperti Blazing Bounties, Kof, Stun, Zodiac, Dragon Tamer, Star Wars, Lightborn, Saber, Venom.

2.1.3 Profil Informan 3- Keluarga Kaka

Zakharia Garuda Putra atau dipanggil Kaka lahir di Semarang 11 November 1999, sama sekali tidak mempunyai hobi bermain game. Bermula dari mengantar teman untuk mengikuti tournament di salah satu kafe di Semarang, mulai tergiur dengan dunia game karena melihat temannya berhasil menjadi juara saat tournament. Semenjak itu Kaka mulai berkecimpung di dunia game, mulai aktif latihan bersama teman-temannya untuk mengikuti tournament yang akan datang. Kaka mengoleksi beberapa skin yang memiliki harga cukup tinggi, karena Kaka merasa skin sangat berpengaruh dalam bermain di dalam game terutama saat mengikuti turnamen.

Kaka merupakan mahasiswa aktif di Universitas swasta Udinus, Kaka menyeimbangi antara kuliah dengan latihan game bersama teman-temannya. Tetapi orangtua Kaka tidak mengetahui bahwa anaknya aktif dalam dunia game bahkan mengikuti tournament-tournament hingga menjadi juara. Sejak umur 7 tahun Kaka diasuh oleh neneknya yang tinggal di Semarang, sedangkan orangtua Kaka bekerja di kota Tangerang. Kaka yang sudah merasa nyaman tinggal bersama neneknya memutuskan untuk tetap tinggal dan menempuh pendidikan di Kota Semarang. Kaka yang awalnya hanya ikut mengantar teman-temannya bermain game pada salah satu tournament yang diselenggarakan salah satu kafe di Kota Semarang merasa tergiur untuk mengikuti dunia game. Sejak saat itu Kaka aktif dalam bermain game bersama teman-temannya dan masuk dalam squad untuk

menyiapkan event tournament game berikutnya. Saat mengikuti turnamen Kaka membeli skin pada hero yang akan dia mainkan agar merasa pede saat bermain.

2.2 Letak Geografis

2.2.1 Informan 1 (Keluarga Ferry Muhammad Farhan)

2.2.1.1 Kecamatan Tegal Sari

Dahulu sebelum pemekaran wilayah Tahun 1992 Candisari termasuk wilayah Kecamatan Semarang Selatan, yang mana Kecamatan Semarang Selatan mempunyai perwakilan wilayah di Kelurahan Candi (Jl. Sisingamangaraja), kegiatan pelayanan Kecamatan satu gedung dengan Kelurahan Candi, untuk membedakan mana Kelurahan Candi dan mana Kecamatan, maka kala itu nama Kecamatan ditambah Sari karena masih banyaknya pepohonan besar yang terlihat asrinya, maka jadilah nama “Kecamatan Candisari”.

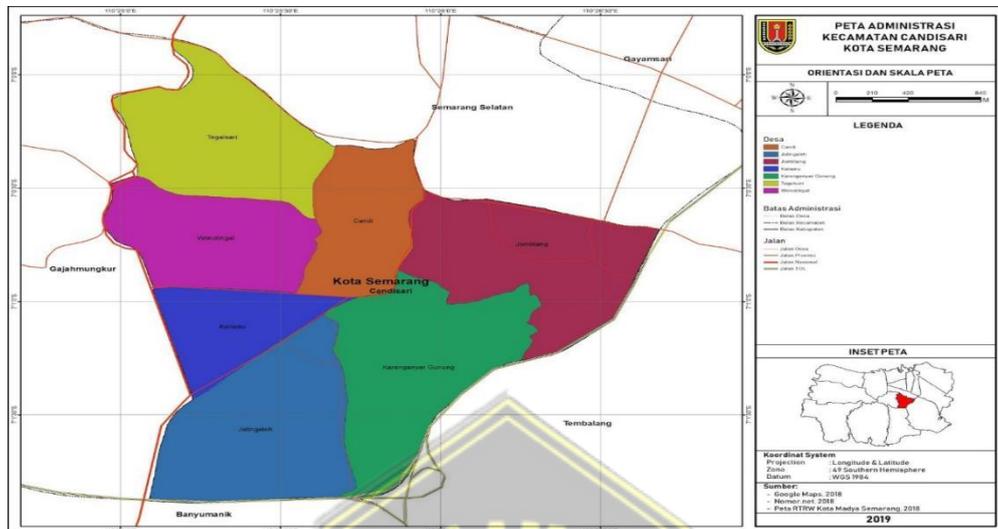
Kecamatan Candisari terletak di 7 1'36.736" Lintang Selatan 110 24'32.0445" Bujur Timur dengan luas wilayah 654 Ha. Wilayah Kecamatan Candisari terdiri dari 7 kelurahan sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Data Kelurahan di Kecamatan Tegal Sari

NO.	Kelurahan	Jumlah Penduduk	Rt	Rw
1.	Candi	11.553	11	68
2.	Jatingaleh	11.949	10	58
3.	Kaliwiru	3.254	4	23
4.	Jomblang	20.276	15	120
5.	Kr. Anyar Gunung	11.155	6	50
6.	Tegal sari	13.692	13	95
7.	Wonotingal	8.068	6	47
	Total	79.947	65	461

Sumber : <https://keccandisari.semarangkota.go.id/sejarah-kecamatan-candisari>

2.2.1.2 Batas-batas wilayah



Sumber : (<https://keccandisari.semarangkota.go.id/geografis-dan-penduduk#>)

Sebelah Utara : Kecamatan Semarang Selatan

Sebelah Barat : Kecamatan Gajahmungkur

Sebelah Timur : Kecamatan Tembalang

Sebelah Selatan : Kecamatan Banyumanik

2.2.2 Informan 2(Keluarga Unggul Januar Cipto Rahardjo)

2.2.2.1 Kecamatan Semarang Selatan

Kecamatan Semarang Selatan merupakan salah satu kecamatan dari 16 Kecamatan di Kota Semarang, yang dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2004 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Kecamatan dan Kelurahan di Kota Semarang. Kecamatan Semarang Selatan ditetapkan berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 50 tahun 1992 tentang Pembentukan Kecamatan di Wilayah Kabupaten Daerah Tingkat II Purbalingga, Cilacap, Wonogiri, Jepara, dan Kendal serta Penataan Kecamatan di Wilayah Kotamadya Semarang dalam wilayah Propinsi Jawa Tengah. Secara topografi

Kecamatan Semarang Selatan terletak di dataran rendah namun berbukit-bukit. Sesuai Rencana Tata Ruang dan Wilayah Rt atau Rw.

Kecamatan Semarang Selatan dengan luas wilayah sebesar 556,01 Ha, terdiri dari 10 Kelurahan, yaitu Kelurahan Bulustalan, Kelurahan Randusari, Kelurahan Barusari, Kelurahan Mugassari, Kelurahan Pleburan, Kelurahan Wonodri, Kelurahan Peterongan, Kelurahan Lamper Lor, Kelurahan Lamper Kidul, Kelurahan Lamper Tengah dan memiliki jumlah penduduk sebanyak 70.403 Jiwa dengan jumlah 71 rw (Rukun Warga) dan 498 rt (Rukun Tetangga). Masing-masing kelurahan mempunyai persamaan dan perbedaan karakteristik permasalahan maupun potensinya. Persamaan permasalahan antara lain terkait masalah produksi sampah, masalah kebersihan lingkungan, masalah kesehatan masyarakat, masalah kemiskinan. Persamaan potensi antara lain dapat ditinjau dari aspek pemberdayaan kelembagaan masyarakat rt, rw, lpmk, ppk, Karang Taruna, potensi yang dapat dimanfaatkan dari sampah. Perbedaan karakteristik permasalahan antara lain disebabkan perbedaan topografi, ada wilayah perbukitan seperti Kelurahan : Randusari, Mugassari, Pleburan dan Wonodri yang menghadapi kendala distribusi air bersih, pengangkutan sampah tentu tidak sama dengan permasalahan wilayah relative datar seperti : Kelurahan Bulustalan, Barusari, Peterongan, Lamper Lor, Lamper Kidul dan Lamper Tengah. Sedangkan perbedaan potensi dapat ditinjau perekonomian lokal seperti adanya pasar Bulu di Kelurahan Barusari dan Kelurahan Bulustalan, Pasar Randusari di Kelurahan Randusari, Pasar Wonodri di Kelurahan Wonodri, Pasar Peterongan di Kelurahan Peterongan, Pasar Mrican di Kelurahan Lamper Kidul. Pasar Modern seperti ada Swalayan di Bulustalan, Java Supermall di Kelurahan Lamper Kidul. Perbedaan potensi wisata, antara lain wisata oleh-oleh khas semarangan di Pandanaran Kelurahan Randusari dan Mugassari. Potensi Wisata religi seperti Khaul Kyai Soleh Darat di kompleks tpu Bergota Kelurahan Randusari, Masjid Pandanaran di Kelurahan Mugassari, Khaul Habib Hasan bin Toha bin Muhammad bin Thoha bin Yahya yang dikenal oleh masyarakat dengan nama Mbah Kramat Jati di Kompleks Masjid Al Hidayah Kelurahan Lamper Kidul.

Tabel 2.2 Data Kelurahan di Kecamatan Semarang Selatan

NO.	Kelurahan	Luas (ha)	Rt	Rw
1.	Bulustalan	157	7	28
2.	Randusari	60	5	30
3.	Barusari	38	5	29
4.	Mugassari	251	9	89
5.	Pleburan	169	5	34
6.	Wonodri	88	8	38
7.	Peterongan	48	5	39
8.	Lamper Lor	96	7	57
9.	Lamper Kidul			
10.	Lamper Tengah			
	Total	901	57	344

Sumber : <https://kecsmgselatan.semarangkota.go.id/profil-kecamatan>

Masing-masing kelurahan mempunyai persamaan dan perbedaan karakteristik permasalahan maupun potensinya. Persamaan permasalahan antara lain terkait masalah produksi sampah, masalah kebersihan lingkungan, masalah kesehatan masyarakat, masalah kemiskinan.

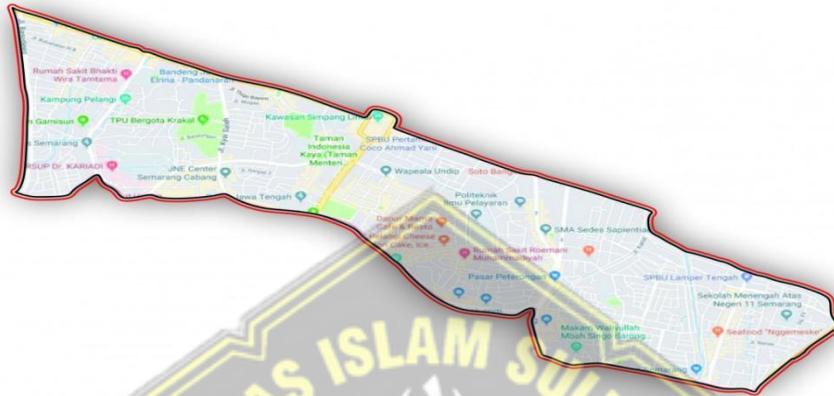
Persamaan potensi antara lain dapat ditinjau dari aspek pemberdayaan kelembagaan masyarakat rt, rw, lpmk, pkk, Karang Taruna, potensi yang dapat dimanfaatkan dari sampah.

Perbedaan karakteristik permasalahan antara lain disebabkan perbedaan topografi, ada wilayah perbukitan seperti Kelurahan : Randusari, Mugassari, Pleburan dan Wonodri yang menghadapi kendala distribusi air bersih, pengangkutan sampah tentu tidak sama dengan permasalahan wilayah relative datar seperti : Kelurahan Bulustalan, Barusari, Peterongan, Lamper Lor, Lamper Kidul dan Lamper Tengah.

Sedangkan perbedaan potensi dapat ditinjau perekonomian lokal seperti adanya pasar Bulu di Kelurahan Barusari dan Kelurahan Bulustalan, Pasar Randusari di Kelurahan Randusari, Pasar Wonodri di Kelurahan Wonodri, Pasar Peterongan di Kelurahan Peterongan, Pasar Mrican di Kelurahan Lamper Kidul.

Pasar Modern seperti ada Swalayan di Bulustalan, Java Supermall di Kelurahan Lamper Kidul.

2.2.2.2 Batas-batas wilayah



Sumber : <https://kecsmgselatan.semarangkota.go.id/informasi-umum>

Kecamatan Semarang Selatan merupakan lokasi perdagangan, perumahan, dan pendidikan, dengan batas-batas wilayah administrasi sebagai berikut :

Sebelah Utara : Kec. Semarang Tengah, dan Kec. Semarang Timur

Sebelah Barat : Kec. Semarang Barat

Sebelah Selatan : Kec. Gajahmungkur, Kec. Semarang Selatan, Kec. Tembalang Selatan, Kec. Tembalang

Selatan, Kecamatan Tembalang Selatan, Kecamatan Tembalang

Sebelah Timur : Kec. Gayamsari, Kec. Pedurungan dan Kec. Tembalang

2.2.3 Informan 3(Keluarga Zakharia Garuda Putra)

2.2.3.1 Kecamatan Banyumanik

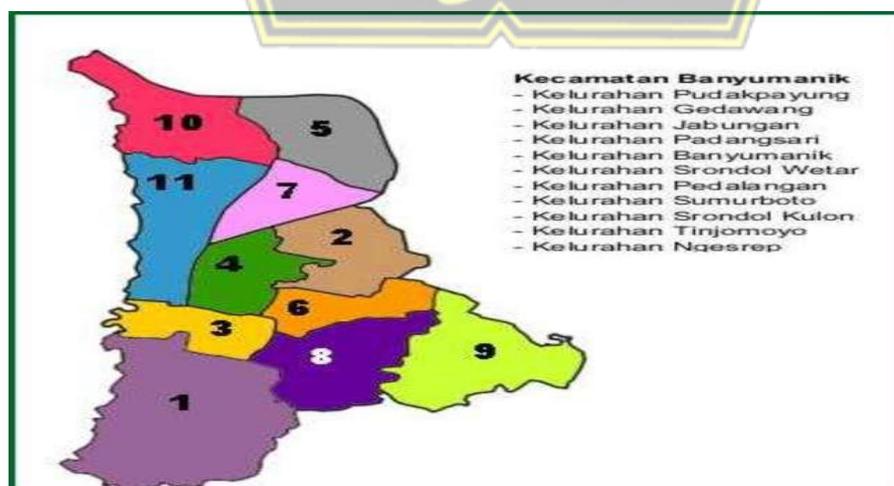
Kecamatan Banyumanik merupakan salah satu kecamatan dari 16 kecamatan yang berada di Kota Semarang dan terletak dibagian selatan, mempunyai kondisi geografis yang berbukit-bukit kondisi wilayah Kecamatan Banyumanik adalah Daerah perbukitan dan termasuk kawasan pemukiman dan tempat perdagangan, luas wilayahnya 4.800,688 Ha.

Tabel 2.1Data Kelurahan di Kecamatan Banyumanik

NO.	Kelurahan	Luas (ha)	Rt	Rw
1.	Pudakpayung	3,93	141	16
2.	Kedawang	2,37	64	10
3.	Jabungan	2,26	29	6
4.	Pedalangan	2,35	68	11
5.	Padangsari	0,78	98	17
6.	Banyumanik	3,64	53	10
7.	Srondol Wetan	2,26	130	18
8.	Srondol Kulon	2,88	65	11
9.	Sumurboto	0,84	46	5
10.	Ngesrep	2,36	82	11
11.	Tinjomulyo	2,02	46	8
	Total	25,69	822	123

Sumber: <https://kecbanyumanik.semarangkota.go.id/geografis-dan-penduduk>

2.2.3.2 Batas-batas wilayah



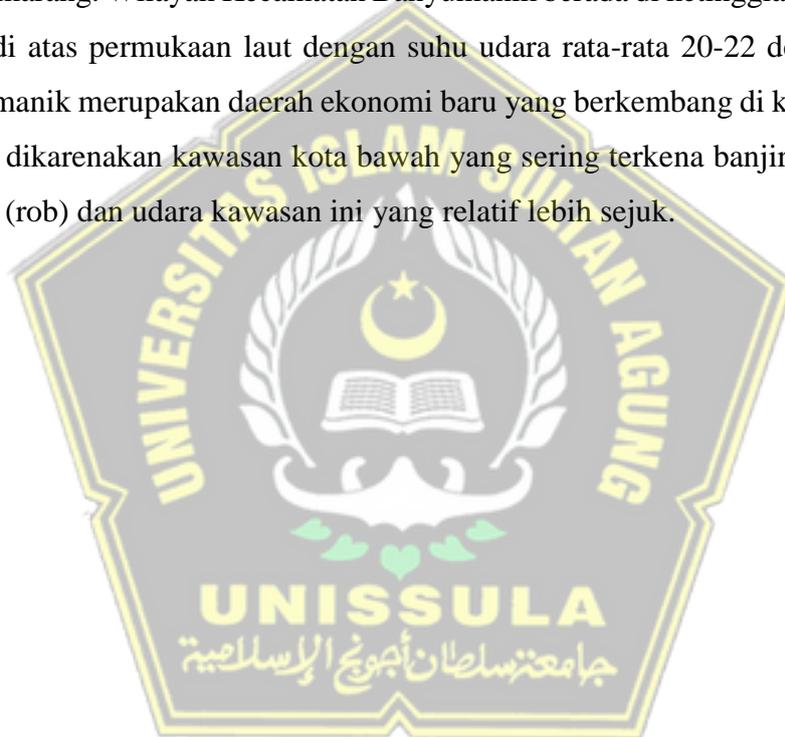
Sebelah Utara : Berbatasan Kecamatan Candisari

Sebelah Timur : Berbatasan Kecamatan Tembalang

Sebelah Selatan : Berbatasan Kabupaten Semarang

Sebelah Barat : Berbatasan Kecamatan Gunungpati

Kecamatan Banyumanik terletak di daerah yang sering disebut sebagai kota atas Semarang. Wilayah Kecamatan Banyumanik berada di ketinggian rata-rata 300 meter di atas permukaan laut dengan suhu udara rata-rata 20-22 derajat Celcius. Banyumanik merupakan daerah ekonomi baru yang berkembang di kota Semarang. Hal ini dikarenakan kawasan kota bawah yang sering terkena banjir akibat luapan air laut (rob) dan udara kawasan ini yang relatif lebih sejuk.



BAB III

TEMUAN PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan menguraikan serta menerangkan data dan hasil penelitian mengenai permasalahan yang telah di rumuskan pada bab 1, yaitu “Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile Legend Antara Anak dan Orangtua yang hidup terpisah.

Peneliti mencari informasi-informasi dengan melakukan wawancara mendalam (indepth interview) dengan informan untuk melihat langsung bagaimana keterbukaan komunikasi antara orangtua dan anak dan faktor-faktor yang mempengaruhi seorang anak menjadi kecanduan pembelian virtual item di game. Sebagai bentuk pencarian data pada saat di lapangan yang kemudian peneliti analisis, fokus dari analisis ini sendiri adalah keluarga yang orangtuanya hidup terpisah dengan anak yang sedang menempuh pendidikan kuliah di Kota Semarang.

Peneliti melakukan analisis dengan cara menyusun pertanyaan sesuai dengan kebutuhan peneliti tentang Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile Legend Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah yang kemudian melakukan wawancara secara mendalam untuk mendapat informasi dan

Untuk tahap analisis yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan untuk proses wawancara, pengumpulan data, dan analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Untuk dapat mengetahui sejauh mana informasi yang diberikan oleh informan penelitian, peneliti menggunakan beberapa tahap :

1. Mencari informasi dan mengamati tentang keluarga yang akan diteliti baik secara terang-terangan atau secara diam-diam mengenai kejadian atau pengalaman dari keluarga itu sendiri.
2. Menyusun pertanyaan yang akan diajukan kepada keluarga yang sudah disetujui untuk diwawancara agar peneliti mendapatkan informasi secara dalam.
3. Melakukan wawancara secara sadar kepada keluarga yang bersangkutan, dengan berdasarkan pengalaman yang dialami oleh keluarga itu sendiri.

4. Menyusun data yang telah diperoleh dari hasil wawancara yang berbentuk transkrip dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan peneliti kepada informan.
5. Melakukan analisis dari hasil data wawancara yang telah dilakukan

3.1 Karakteristik Informan

Informan pada penelitian kali ini adalah tiga keluarga yang hidup terpisah dengan anaknya yang memiliki hoby bermain game dengan pembelian item yang fantastis. Anggota keluarga bersedia menjawab pertanyaan yang telah disusun peneliti dengan fokus pada masalah, serta memberikan pengalamannya kepada peneliti tentang keterbukaan komunikasi dan faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang membeli virtual game secara berlebihan. Wawancara dilakukan secara bergilir mengingat mempunyai kesibukan masing-masing dan wawancara dilakukan secara virtual dengan video call dan melalui pesan singkat dikarenakan kondisi Covid-19 dan harus berada di rumah. Dalam pemilihan informan penelitian berdasarkan kriteria yang dipertimbangkan sesuai dengan tema penelitian yaitu, keluarga yang tinggal terpisah oleh anaknya.

1. Keluarga Fery Muhammad Farhan berasal dari kota Magelang. Fery yang memutuskan untuk menempuh perkuliahan di Semarang untuk mencari ilmu dan pengalaman baru, Fery aktif dalam dunia game sejak duduk dibangku sekolah dasar hingga sekarang, kegiatan Fery selain kuliah dihabiskan untuk bermain game bersama teman-temannya. Fery hidup di rumah kontrakan di jalan Sendangguwo Raya, sedangkan orangtuanya tinggal di kota Magelang.
2. Keluarga Unggul Januar berasal dari kota Semarang, orangtuanya tinggal di Jakarta karena pekerjaan. Unggul Januar adalah mahasiswa dari Universitas Semarang yang mengambil teknik elektro. Unggul adalah mahasiswa kelas sore, karena Unggul kuliah dan bekerja disalah satu perusahaan swasta, berprestasi sendiri membuat unggul Januar rela menghabiskan uangnya hanya untuk membeli item mobile legend dengan harga fantastik. Demi sebuah kepuasan bermain game. Unggul tidak hanya bermain game mobile tetapi juga

memainkan game PC, bahkan Unggul memiliki channel youtube untuk menunjukkan kehebatannya saat memainkan game mbile maupun game PC.

3. Keluarga Zakharia Garuda Putra, hidup terpisah sejak usia 7 tahun dengan keluarganya. Zakharia atau Kaka dari umur 7 tahun diasuh oleh neneknya yang tinggal di Semarang, sedangkan orangtua Kaka bekerja di kota Tangerang. Kaka yang sudah merasa nyaman tinggal bersama neneknya memutuskan untuk tetap tinggal dan menempuh pendidikan di Kota Semarang. Kaka yang awalnya hanya ikut mengantar teman-temannya bermain game pada salah satu tournament yang diselenggarakan salah satu kafe di Kota Semarang merasa tergiur untuk mengikuti dunia game. Sejak saat itu Kaka aktif dalam bermain game bersama teman-temannya dan masuk dalam squad untuk menyiapkan event tournament game berikutnya.

3.2 Deskriptif Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan pengamatan, merumuskan masalah, menyusun pertanyaan sampai melakukan wawancara dan mendapatkan data nyata-nyatanya yang dikategorikan sebagai berikut :

3.2.1 Awal Mula mahasiswa mengenal dunia game online khususnya mobile legends

Game Online merupakan sebuah wujud perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini. Hampir semua orang sudah pernah mengakses Game Online. Hal ini disebabkan mudahnya untuk mengakses Game Online, hanya diperlukan sebuah PC (Personal Computer) atau pun SmartPhone yang terhubung dengan jaringan internet, sudah dapat menikmati Game Online. Internet mengubah teknologi komunikasi secara masal, dimana semua orang dari seluruh penjuru dunia dapat terhubung asalkan memiliki akses internet.

Game online sudah merambah keberbagai kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa, yang awalnya game hanya untuk bersenang-senang saja kini menjadi hal yang digeluti secara serius oleh beberapa kalangan seperti gamers. Perkembangan game komputer dan video game yang kian memanjakan para

pemainnya dengan teknologi-teknologi modern merupakan poin menarik untuk dicermati. Seperti pertanyaan berikut :“Sejak kapan mengenal game online?”

Narasumber pertama menjawab :“saya mengenal game sejak duduk di bangku kelas 6 SD atau usia 12 tahun, awalnya saya mengenal game PS, lalu teman mengajak saya untuk mengenal game baru yaitu game online, sepulang sekolah saya sering menghabiskan waktu saya di warnet bersama teman-teman”. Narasumber kedua menjawab “sejak saya smp, di rumah ada pc punya ayah saya dulu yang jarang digunakan, jadinya saya gunakan buat bermain game. Saya melihat game-game yang sedang ngetrend pada jaman itu”. Dan narasumber ketiga menjawab “kalau ditanya sejak kapan kenal game online dari smp saya sudah mengenal, tapi saya tidak yang terlalu minat dulu. Ya main sekedar main saja ala kadarnya. Setelah dikenalkan oleh teman saya mobile legends ini saya baru aktif main game online”.

Dari jawaban tersebut bahwa memang game online sudah diminati dari usia anak-anak. Terlihat dari jawaban narasumber yang rata-rata mengenal game online dari sekolah dasar. Game online yang tadinya berfungsi untuk menyediakan layanan hiburan semata, di era modern ini mulai berkembang dengan adanya fitur penjualan virtual item dalam game atau mentransfer item yang dimiliki ke pemain lain, yang bertujuan untuk menambah keuntungan dan ketertarikan penggunaan Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Internet sering digunakan untuk kebutuhan komunikasi, interaksi sosial, transaksi bisnis, bahkan di bidang hiburan. Sejalan dengan perkembangan internet tersebut, *game* pada komputer pun telah berkembang menjadi game online.

Menurut data dari “TheMarket Intelligence & Consulting Institute” menganalisa perilaku penggunaan internet di Taiwan memaparkan bahwa angka pengguna internet untuk game online mencapai angka 58% pada tahun 2011 lalu. Menurut Roger Caillois, seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya yang berjudul *Lesjeuxetles Hommes* menyatakan Game adalah “aktivitas yang mencakup karakteristik fun (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), separate (terpisah), uncertain, non- productive, governed by rules (ada aturan), fictitious (pura-pura)”, fun (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban) yang dimaksud

adalah seorang pecandu Game merasakan kepuasan baik ketika ataupun setelah bermain Game Online. Maksud dari separate (terpisah) adalah adanya batasan jelas antara satu Game dengan Game lainnya. Walaupun jenis permainannya sama akan tetapi pasti ada perbedaan - perbedaan mencolok antar suatu Game . Dalam suatu Game pastinya ada sebuah syarat atau dapat dikatakan adanya aturan dalam suatu Game. Aturan ini digunakan untuk membatasi apa saja yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan dari Game tersebut, uncertain, non-productive, governed by rules. fictitious (pura-pura) adalah keadaan dimana Game itu tidak benar- benar terjadi dalam kehidupan nyata seseorang.

3.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa terhadap Kecanduan Pembelian Virtual Item Mobile legends

Pengertian nilai virtual item yang berkaitan dengan game online adalah, harga atau makna, juga kualitas isi suatu virtual item dalamkegunaannya dalam game online yang bersangkutan, yang memengaruhi layak tidaknya virtual item tersebut digunakan. Suatu virtual item dikatakan bernilai tinggi jika dapat menambah status karakter menjadi optimal. Semakin tinggi nilai virtual item yang ada maka akan meningkatkan tingkat intensi pembelian virtual item dalam game online, semakin tinggi nilai suatu virtual item maka akan semakin optimal pula status dan kemampuan karakter yang akan mempermudah dan memperlancar proses memainkan sebuah game online.

“Faktor apa yang mempengaruhi untuk membeli virtual item atau skin di game tersebut?”

Narasumber 1 pertama menjawab: “ya awalnya lihat teman beli skin, saya lihat di dalam permainannya menarik juga heronya jadi tidak membosankan karena ada efek dari skinnya itu. Dari situ saya baru ikut-ikutan beli, menurut saya ketika saya bermain game mobile legends dan saya mempunyai skin saya merasa lebih percaya diri ketika memainkannya. Memiliki nilai kepuasan tersendirilah bagi saya”. Narasumber kedua menjawab:”jujur saya hanya untuk bersenang-senang dan kepuasan saja”. Dan narasumber 3 menjawab:”faktornya ya karna saya sekarang sudah ikut turnamen-turnamen mobile legends agar permainan saya lebih keren saya

membeli skin. Karena musuh di game juga hampir semuanya memiliki skin yang tergolong cukup mahal.”

“Factors Affecting Intent to Purchase Virtual Goods in Online Game” tahun 2012, meneliti dengan sampling sejumlah 523 pengguna game online. Hasil penelitian menghasilkan bahwa kepuasan dalam game dan teori konsumsi memengaruhi intensi pembelian item pada game online, semakin puasnya pengguna dalam memainkan game online maka semakin tinggi pula intensi pembelian virtual itemnya. Melihat hasil penelitian penelitian tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kompetensi karakter, nilai virtual item, dan kepuasan game dapat mempengaruhi intensi pembelian virtual item. Ho dan Wu (2012) mengatakan bahwa kepuasan pelanggan merupakan hal yang mempengaruhi intensi pembelian, semakin puas seorang pelanggan akan semakin meningkat intensi pembeliannya, dan sebaliknya, dengan kepuasan yang dirasakan, pemain tentu akan merasakan adanya kecanduan terhadap game onlinetersebut, totalitas juga akan dilakukan untuk menambah kepuasannya terhadap game online, salah satu caranya dengan membeli virtual item.

Dalam tulisan Ho (2014), dijelaskan bahwa game online sekarang ini dikenal adanya virtual ekonomi, yaitu keadaan dimana pemain melakukan transaksi jual beli virtual item dalam game online menggunakan uang riil, virtual ekonomi sekarang sudah menjadi model bisnis dalam industry video game, virtual item tak lagi hanya berguna dalam permainan tetapi juga menjadi asset yang menjanjikan untuk diperjualbelikan sesama pemain. Kesuksesan virtual ekonomi ini menimbulkan kontroversi dan diskusi tentang mengapa virtual item sampai bisa memiliki nilai komersial meski hanya ada dalam suatu game online. Semakin tinggi nilai virtual item yang ada maka akan meningkatkan tingkat intensi pembelian virtual item dalam game online, semakin tinggi nilai suatu virtual item maka akan semakin optimal pulastatus dan kemampuan karakter yang akan mempermudah dan memperlancar proses memainkan sebuah game online.

3.2.2.1 Ciri-ciri seseorang Kecanduan Game Online

Seseorang bisa dikatakan mengalami kecanduan game online apabila sudah mengalami beberapa gejala berikut ini dan telah berlangsung selama 1 tahun atau lebih:

1. Memiliki keinginan bermain game setiap waktu
2. Merasa murung, stres, atau marah ketika tidak bisa bermain game
3. Memerlukan lebih banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik
4. Menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, belajar, atau bekerja
5. Mengalami masalah di rumah, sekolah, atau kantor terkait kebiasaan bermain game
6. Memiliki kebiasaan berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain game
7. Menghamburkan uang untuk membeli virtual item

2.3.4 Kepuasan yang Didapat Ketika Membeli Virtual Item atau Skin dengan Harga Tinggi dalam Permainan

Dalam penelitian Ho (2014), mengemukakan bahwa game online saat ini dikenal karena munculnya virtual ekonomi, yaitu kondisi di mana antar pemain yang melakukan kegiatan jual beli virtual item pada sebuah game online dengan menggunakan uang riil. Virtual ekonomi saat ini telah menjadi suatu model bisnis dalam industri video game, virtual item tidak lagi hanya dapat dipergunakan dalam permainan namun juga telah menjadi sebuah asset yang menjanjikan untuk diperjual belikan kepada sesama pemain. Niat beli muncul dikarenakan pemain game online ingin meningkatkan kemampuan karakter yang dimiliki, mengubah penampilan karakter, atau meningkatkan hubungan karakter dengan karakter lain dalam game online (Ho dan Wu, 2012).

Game online yang tadinya berfungsi untuk menyediakan layanan hiburan semata, di era modern ini mulai berkembang dengan adanya fitur penjualan virtual item dalam game atau mentransfer item yang dimiliki ke pemain lain, yang bertujuan

untuk menambah keuntungan dan ketertarikan pengguna. Item virtual adalah benda atau uang non-fisik yang dibeli untuk digunakan dalam komunitas online atau game online. Item yang dibeli atau dikirimkan melalui dunia virtual pada dasarnya adalah properti yang sifatnya virtual. Item virtual pada game online bisa berupa kustomisasi avatar, basis, ataupun karakter pemain yang dibeli menggunakan uang asli. Kesuksesan virtual ekonomi menimbulkan kontroversi dan diskusi tentang mengapa virtual item sampai bisa memiliki nilai komersial meski hanya ada dalam suatu game online.

Sedangkan dalam bahasan ini intensi pembelian yang dimaksudkan adalah pembelian terhadap *virtual item*, dimana *virtual item* merupakan salah satu hal penting dalam *game online*. Dapat disimpulkan Intensi Pembelian *Virtual Item* merupakan niat atau keinginan dari seorang pemain *game online* untuk membeli barang yang khusus digunakan di dunia maya untuk bermain *game online* itu sendiri atau yang disebut *virtual item*.

“Kepuasan apa yang didapat saat membeli skin di mobile legends ?”

Narasumber 1 menjawab : “saya merasa lebih percaya diri kalau saya pakai skin, apalagi kalau saya pakai skin yang tergolong skin yang mahal, atau skin epic ke atas. Tapi biasanya juga saya imbangi antara skin dengan skill saya, jadi saat bermain tidak hanya menonjolkan skin saja.” Narasumber 2 menjawab : “paling ya dipuji teman, waduh punya skin baru lagi kali nih anak sultan nih, gitu-gitu aja sih. Kalau buat pribadi ya senang aja juga punya skin-skin buat tambah-tambah koleksilah.” Dan narasumber 3 menjawab : “saya merasa senang aja sih ya, ngga tau kenapa puas aja kalau mainnya bagus dan pakai skin bagus juga.”

Penggunaan item virtual pada game online merupakan sebuah keharusan yang tidak terelakkan. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan industri terkait. Industri game online di seluruh dunia, khusus untuk item virtual saja, diperkirakan mencapai nilai profit \$15 milyar (Nayak, 2012). Pesatnya pertumbuhan industri item virtual pada game online mengindikasikan tingginya tingkat transaksi pemain untuk membeli item virtual. Pemain yang membeli virtual item atau skin,

biasanya merasa puas dan bangga terhadap pencapaiannya di dalam game. Pembelian virtual item dengan harga tinggi juga mempengaruhi percaya diri saat bermain.

3.2.5 Keterbukaan Komunikasi Anak dengan Orangtua yang Hidup Terpisah

Keterbukaan atau sikap terbuka mempunyai pengaruh dalam menumbuhkan komunikasi antarpribadi yang efektif. Sikap terbuka berlawanan dengan dogmatisme. Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi antarpribadi. Pertama, komunikator antarpribadi yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Selain itu harus ada kesediaan untuk membuka diri dalam hal ini adalah mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan.

Sebuah keluarga adalah sekelompok manusia yang memiliki hubungan akrab yang mengembangkan rasa berumah tangga dan identitas kelompok, lengkap dengan ikatan yang kuat mengenai kesetiaan dan emosi, dan mengalami sejarah dan menatap masa depan. Keluarga tradisional terdiri dari bapak dan ibu dengan satu atau lebih anak. Salah satu tanggung jawab utama yang dimiliki para anggota keluarga terhadap satu sama lain adalah berbicara, meliputi unsur komunikasi verbal dan nonverbal dengan cara-cara yang berkontribusi bagi pengembangan konsep diri yang kuat bagi semua anggota keluarga, terutama anak-anak muda (Budyatna, 2011).

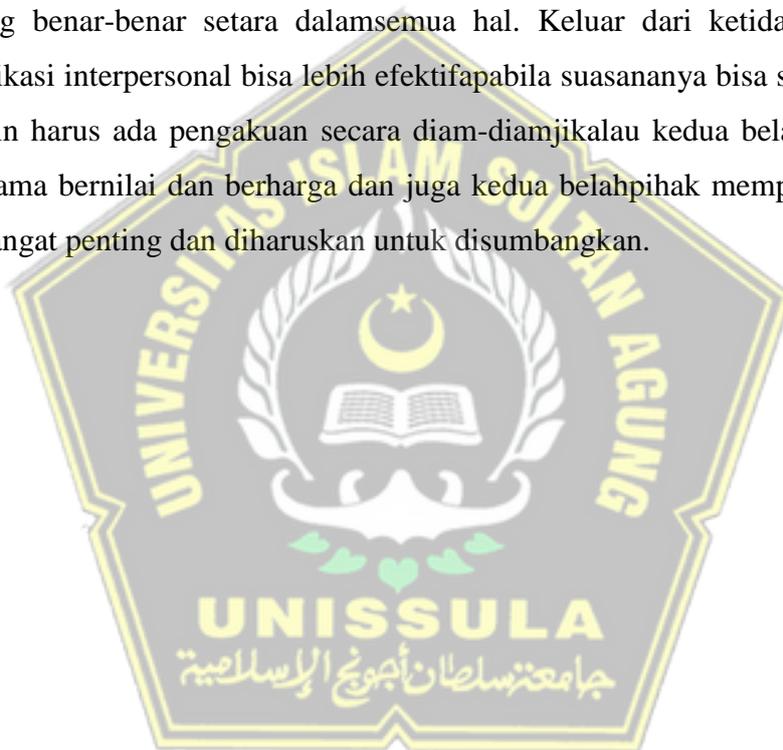
Le Poire menjelaskan dua peran keluarga, yaitu peran pemeliharaan dan peran pengaturan (kontrol). Didalam peran pemeliharaan terdapat peran pengasuhan yang meliputi memberi perhatian, dukungan dan kehangatan, sedangkan didalam peran pengaturan beberapa anggota keluarga berperan dalam memberikan pedoman dan pembatasan perilaku bagi anggota keluarga lainnya guna mendapatkan hasil yang diharapkan dari tiap-tiap anggota keluarga. Namun dalam kenyataannya, tidak semua mampu untuk menjalankan peran-peran itu. Seringkali peran pemeliharaan dan peran pengaturan ini terabaikan, sehingga remaja tidak lagi terbuka kepada orang tuanya dan menjadi lebih dekat dengan teman-temannya karena adanya kesamaan dan kedekatan. Adanya kemajuan teknologi, komunikasi yang dilakukan lebih banyak melalui smartphone.

“Apakah orangtua mengetahui bahwa anda pecandu game online?”

Narasumber pertama menjawab: “saya sendiri tidak pernah bilang soal kegiatan saya di luar perkuliahan, jadi orangtua saya tidak tau soal hoby dan kebiasaan saya soal game dan pembelian-pembelian virtual item”. Narasumber kedua menjawab: “: saya pikir tahu ya, karena saya suka game emang dari kecilkan, dan itu juga mainnya di pc ayah saya dulu, jadi menurut saya taulah”. Dan narasumber ketiga menjawab: “tahu semenjak saya kasih tahu kalau saya suka ikut-ikut turnamen”.

Anak cenderung menutupi kegiatan di luar perkuliahan, sehingga orangtua juga tidak tahu menahu bahwa anaknya seorang pecandu game yang sering membeli virtual item dengan harga yang cukup tinggi. Efektifitas komunikasi interpersonal menurut sisi pandangan humanistic (Devito, 2011), memuat elemen-elemen sebagai berikut: 1. Keterbukaan (openess) Kualitas keterbukaan memiliki point acuan paling tidak sedikitnya memiliki tiga sudut pandang dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif sangat jujur kepada individu yang sedang diajaknya berkomunikasi. Kasus seperti ini belum tentu bahwa individu harus dengan sesegera mungkin menjabarkan semua riwayat tentang hidupnya. Aspek pada keterbukaan kedua, yaitu mengacu kepada komunikator untuk selalu berkomunikasi secara jujur terhadap semua stimulus yang datang pada individu itu. Individu yang diam, dan tidak kritis juga tidak tanggap pada umumnya membentuk peserta percakapan yang jemu. Kita ingin orang selalu aktif bereaksi secara terbuka dan jujur terhadap apa saja yang kita ucapkan. Aspek ketiga yaitu menyangkut aspek kepemilikan perasaan hati dan pikiran. 2. Empati (Backrack, 1997), mendefinisikan empati merupakan sebuah kemampuan seseorang individu untuk bisa memahami apa yang sedang dialami oleh individu lain pada suatu waktu yang tertentu saja, dari pandangan individu lain itu melewati kacamata individu lain itu. Bersimpati dengan kata lain ialah merasakan untuk individu lain atau bisa juga merasakan kesedihan berbeda pula dengan empati, empati adalah merasakan sesuatu yang dimana individu lain juga merasakan hal yang sama persis. 3. Sikap mendukung (supportiveness), hubungan komunikasi

interpersonal yang sangat efektif yaitu suatu hubungan dimana terdapat sikap saling mendukung satu dengan lainnya. Komunikasi yang jujur apa adanya dan empati tidak bisa selalu berlangsung pada suasana yang mendukung. Kita memperlihatkan bagaimana sikap mendukung dengan pemikiran deskriptif tidak evaluatif. 4. Kesetaraan (Equality), pada semua situasi, mungkin seringkali terjadi ketidaksetaraan atau ketidakadilan. Salah satu individu mungkin merasa lebih pandai, dan individu lainnya lebih kaya, lebih tampan atau cantik, dan lebih besar dari pada individu lainnya. Jarang ada bahkan tidak pernah ada dua individu yang memang benar-benar setara dalam semua hal. Keluar dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal bisa lebih efektif apabila suasananya bisa setara. Dengan kata lain harus ada pengakuan secara diam-diam jika kedua belah pihak telah sama-sama bernilai dan berharga dan juga kedua belah pihak mempunyai sesuatu yang sangat penting dan diharuskan untuk disumbangkan.



BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menguraikan serta menerangkan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada bab I, yaitu “Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Item Mobile Legend Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah”.

Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan melakukan wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi langsung pada saat di lapangan yang kemudian peneliti analisis. Fokus dari analisis ini sendiri adalah pada keluarga yang tidak tinggal satu rumah dengan anaknya yang memiliki kecanduan membeli virtual item pada game online mobile legends.

4.1 Keterbukaan Komunikasi yang Diterapkan Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah

Keterbukaan komunikasi yang terjalin antara anak dan orangtua memang tidak semuanya bisa berjalan secara mulus, dikarenakan situasi dan kondisi yang berbeda-beda dari setiap anggota keluarga. Beberapa faktor yang membuat komunikasi tidak saling adanya keterbukaan antara anak dan orangtua adalah dimana anak dan orangtua tidak hidup bersama, seperti yang terjadi pada ketiga narasumber. Anak yang memiliki kecanduan membeli virtual item pada game online mobile legends tidak memberi tahu kepada orangtuanya tentang kecanduannya membeli virtual item, orangtua juga tidak bisa selalu mengontrol anaknya setiap saat, karena keterbatasan tempat dan waktu, sehingga anak terkadang juga tidak terbuka oleh orangtua. Menurut anak, kegiatan yang dilakukan oleh anak diluar kuliah menjadi privasi dan tidak perlu diibernetahu oleh orangtuanya.

Kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antar pribadi. Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada komunikannya. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus

dengan segeramembukakan semua riwayat hidupnya. Memang ini mungkin menarik, tetapi biasanyatidak membantu komunikasi. Sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka dirimengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan pengungkapan diriini patut dan wajar. Aspek kedua mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksisecara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidaktanggap pada umumnya merupakan komunikan yang menjemukan. Bila inginkomunikan bereaksi terhadap apa yang komunikator ucapkan, komunikator dapatmemperlihatkan keterbukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain.Aspek ketiga menyangkut kepemilikan perasaan dan pikiran dimana komunikatormengakui bahwa perasaan dan pikiran yang diungkapkannya adalah miliknya dan iabertanggung jawab atasnya.

Keterbukaan diri merupakan suau aspek komunikasi dimana seseorangmengungkapkan informasi mengenai dirinya yang biasanya disembunyikan atautidak dikomunikasikan dengan orang lain. Istilah keterbukaan diri mengacu padapengungkapan informasi secara sadar (Devito, 2011: 64). Devito (dalam Suprpto,2006: 5 mendefinisikan komunikasi sebagai pertukaran pesan. Pertukaran yangdimaksudkan adalah komunikasi yakni suatu proses di mana elemen yang terkaitdan komunikatonya menjadi satu. Ketika terjadi pertukaran pesan tersebut, setiaelemen akan saling dengan elemen lain.

Menurut beberapa ahli seperti (DeVito, 2011), mengatakan bahwa ciri-cirikomunikasi yang efektif adalah sebuah keterbukaan. Kualitas dalam keterbukaan komunikasi sekurang-kurangnya memperlihatkan tiga sudut pandang, ialah:

1. Saling mempunyai sifatterbuka pada saat berkomunikasi hingga terjadilah pergantian informasi, yaitu seorangkomunikator bersiap memberikan secara lengkap suatu informasi yang seharusnya diberikanuntuk komunikan.

2. Membuat suatu hubungan komunikasi untuk bisa bersikap secara jujur, yaitu komunikator mengeluarkan secara spontan pengaruhnya (tidak direncanakan) pada sikomunikan.
3. Komunikator wajib bertanggung jawab pada apapun yang disampaikan.

Keterbukaan komunikasi merupakan suatu hal yang paling penting dalam dirimanusia dan untuk kelangsungan hidup manusia. Tanpa dilengkapi dengan adanya keterbukaan diri hingga manusia dapat menjadi suatu halangan pada saat sedangberkomunikasi. Dengan cara melakukan keterbukaan diri, tingkat keakraban suatu individudengan individu lainnya bisa semakin lebih erat. (Devito, 2011).

Devito (2011) mengemukakan bahwa self disclosure mempunyai beberapa karakteristik umum antara lain:

1. Keterbukaan diri adalah suatu tipe komunikasi tentang informasi diri yang pada umumnya tersimpan, yang dikomunikasikan kepada orang lain.
2. keterbukaan diri terjadi, suatu pengetahuan baru harusdikomunikasikan. Keterbukaan diri adalah informasi tentang diri sendiri yaitu tentangpikiran, perasaan dan perilaku seseorang. Keterbukaan diri menyangkut informasi yang biasanya dan secaraaktif disembunyikan. Keterbukaan diri melibatkan sedikitnya satu orang lain. Agarketerbukaan diri terjadi, tindak komunikasi harus melibatkansedikitnya dua orang. Informasi yang disampaikan dalamketerbukaan diri harus diterima dan dimengerti oleh orang lain.
3. Keterbukaan diri adalah informasi tentang diri sendiri yaitu tentang pikiran, perasaan dan perilaku seseorang.
4. Keterbukaan diri menyangkut informasi yang biasanya dan secaraaktif disembunyikan.
5. Keterbukaan diri melibatkan sedikitnya satu orang lain. Agarketerbukaan diri terjadi, tindak komunikasi harus melibatkansedikitnya dua orang. Informasi yang disampaikan dalamketerbukaan diri harus diterima dan dimengerti oleh orang lain.

DeVito (2011), mengungkapkan bahwa manfaat dari keterbukaan diri dalam komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan diri

Membuka diri dalam komunikasi membuat seseorang mampu memiliki perspektif baru tentang diri sendiri dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku diri sendiri. Misalnya ketika kita mau berbicara dengan orang lain, mungkin saja mampu menambah kesadaran mengenai aspek perilaku atau hubungan yang selama ini tidak diketahui.

2. Lebih mampu mengatasi kesulitan

Mengungkapkan perasaan kepada orang lain mampu menanggulangi masalah dan kesulitan seseorang, khususnya perasaan bersalah. Salah satu perasaan takut yang besar yang ada pada diri banyak orang adalah bahwa mereka tidak diterima lingkungan karena rahasia tertentu, karena sesuatu yang pernah mereka lakukan, perasaan atau sikap tertentu yang mereka miliki. Ketakutan untuk ditolak membangun rasa bersalah. Dengan mengungkapkan perasaan seperti itu dan menerima dukungan, bukan penolakan, kita menjadi lebih siap untuk mengatasi, mengurangi maupun menghilangkan perasaan bersalah. Keterbukaan diri menumbuhkan penerimaan diri. Jika seseorang merasa ditolak oleh orang lain, maka orang tersebut cenderung menolak diri sendiri. Melalui pengungkapan diri dan dukungan-dukungan yang datang seseorang akan menempatkan diri secara lebih baik untuk menerima tanggapan positif dari orang lain.

3. Komunikasi yang dilakukan lebih efisien.

Keterbukaan diri memperbaiki komunikasi. Seseorang memahami orang lain sebagian besar sejauh seseorang memahami orang lain secara individual. Seseorang mampu memahami apa yang dikatakan orang lain jika telah mengenal baik orang tersebut. Keterbukaan diri adalah kondisi yang penting untuk mengenal orang lain. Seseorang dapat saja meneliti perilaku atau bahkan hidup bersama orang lain selama bertahun-tahun, tetapi jika orang tersebut tidak pernah mengungkapkan dirinya maka ia tidak akan memahami orang itu sebagai pribadi yang utuh.

4. Hubungan lebih dalam Keterbukaan diri dalam komunikasi diperlukan untuk membina hubungan yang lebih bermakna diantara dua orang. Tanpa keterbukaan diri dalam komunikasi hubungan yang bermakna dan mendalam tidak akan terjadi. Mengungkapkan diri dalam komunikasi bisa memberitahu orang lain bahwa kita mempercayai, menghargai, dan cukup peduli kepada orang lain untuk mengungkapkan diri kita kepada mereka. Terbuka kepada orang lain mendorong seseorang terbuka terhadap diri sendiri sehingga membentuk hubungan yang bermakna, yaitu hubungan yang jujur dan terbuka bukan sekedar hubungan yang seadanya.

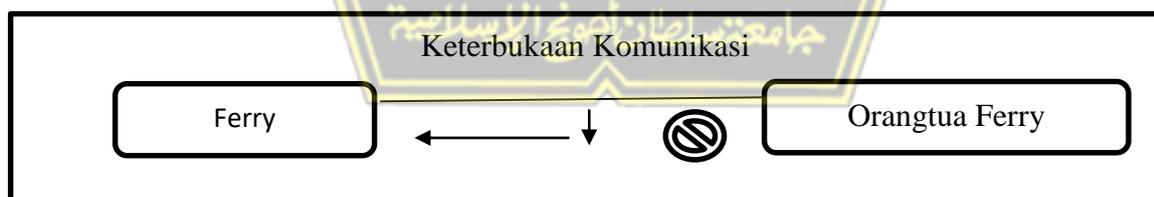
DeVito (2011) menyebutkan bahwa kualitas keterbukaan diri dalam komunikasi mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi antar pribadi :

1. Komunikator antar pribadi yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya. Membuka semua riwayat hidup memang menarik tetapi tidak membantu komunikasi. Sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka diri, yaitu mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan pengungkapan diri ini patut, yaitu sesuai dengan lingkungan (konteks) dan hubungan antar pembicara dan pendengar. Sebelum melakukan keterbukaan diri perlu bertanya kepada diri sendiri apakah waktu dan tempatnya sudah tepat. Biasanya makin bersifat pribadi keterbukaan diri itu makin dekat hubungan yang di perlukan. Ada baiknya untuk tidak mengungkapkan sesuatu secara pribadi kepada orang yang tidak terlalu akrab, kepada kenalan biasa, dan pada tahap awal suatu hubungan.
2. Kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan yang menjemukan. Kita ingin orang bereaksi terhadap apa yang kita ucapkan, dan kita berhak mengharapkan hal itu. Tidak ada yang lebih buruk dari pada ketidakacuhan, bahkan ketidaksependapatan jauh lebih menyenangkan. Kita memperlihatkan keterbukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain.

3. Menyangkut “kepemilikan” perasaan dan pikiran (Bochner & Kelly,1974 dalam DeVito, 2011). Terbuka dalam pengertian ini adalah mengakui perasaan dan pikiran yang di lontarkan yaitu memang benar-benar dirasakan dan bisa di pertanggungjawabkan. Cara terbaik untuk menyatakan tanggung jawab ini adalah dengan pesan yang menggunakan kata saya (kata ganti orang pertama tunggal).

4.1.1 Keterbukaan Komunikasi Keluarga Ferry Muhammad Farhan

Ferry adalah anak yang sangat tertutup akan kegiatannya di luar perkuliahan yang tidak perlu diketahui oleh orangtuanya, karena Ferry merasa bahwa itu adalah privasi baginya. Ferry juga merasa sudah dewasa sehingga tidak perlu semua yang dilakukan Ferry harus diketahui oleh orangtuanya. Ferry hanya memberi tahu kepada orangtuanya perihal masalah perkuliahan, karena orangtua Ferry selalu memantau perkembangan anaknya di dalam akademis. orangtua Ferry juga sangat menghargai privasi anaknya, sehingga orangtua Ferry juga tidak pernah bertanya perihal diluar perkuliahannya, apalagi untuk masalah hobi bermain game yang membuat Ferry menjadi kecanduan game online dan juga pembelian virtual item. Sehingga keluarga Ferry termasuk dalam kategori Hidden Area, dimana merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang diketahui oleh diri kita sendiri, tetapi tidak diketahui oleh orang lain.

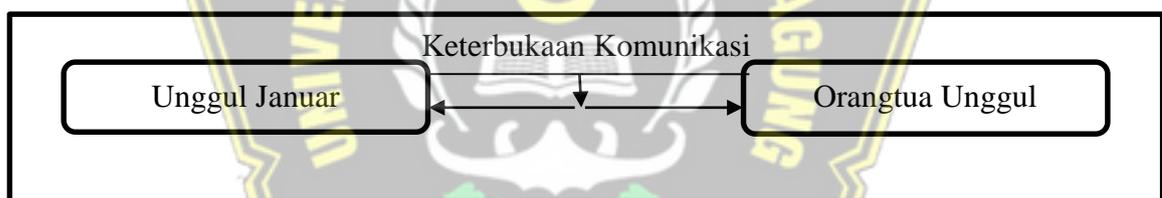


Bagan 4.1 keterbukaan komunikasi keluarga Ferry

4.1.2 Keterbukaan Komunikasi Keluarga Unggul Januar

Unggul Januar sudah terlihat aktif memainkan game sejak usianya yang masih anak-anak. Dengan adanya komputer di rumah milih ayahnya membuat unggul Januar lebih mudah dalam mengakses game online. Orangtua Unggul juga tidak pernah melarang anaknya untuk bermain komputer, orangtua Unggulpun juga

tahu bahwa anaknya sedang asik bermain game saat di depan komputer. Bukan menjadi rahasia lagi jika Unggul memang gemar bermain game online di komputer maupun di smartphone, karena dari kecil sudah aktif, sehingga tidak ada rahasia antara Unggul dan orangtuanya. Unggul juga tidak pernah menutupi jika dirinya sering membeli virtual item yang ada di dalam game mobile legends, karena Unggul juga merasa mampu membeli sendiri dengan hasil uang yang didapatnya selama bekerja. Orangtua Unggul tidak melarang anaknya untuk membeli apapun yang anaknya inginkan yang terpenting tidak merugikan. Keluarga Unggul termasuk dalam keterbukaan komunikasi Open merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang diketahui oleh diri kita sendiri dan orang lain.



Bagan 4.2 keterbukaan komunikasi keluarga Unggul

4.1.3 Keterbukaan Komunikasi Keluarga Zakharia Garuda Putra

Sejak awal kaka menggeluti dunia game dan sering mengikuti turnamen, kaka sudah membicarakan dengan orangtuanya bahwa sering mengikuti turnamen. Ketika Kaka menang dalam turnamen, Kaka memberitahu orangtuanya agar tidak mengirimkan uang jajan karena dia sudah mendapatkan uang dari hasil turnamen game online mobile legends. Sejak saat itu orangtua dari Kaka sudah mengetahui bahwa anaknya memang gemar bermain game online, orangtuanya juga tidak melarang kaka asalkan tidak mengganggu perkuliahannya. Kaka termasuk

anak yang selalu terbuka dengan orangtuanya, Kaka tinggal bersama neneknya sehingga

Kaka sering memberikan kabar dan saling terbuka dengan orangtuanya. Keluarga Kaka termasuk dalam keterbukaan komunikasi Open merujuk kepada perilaku, perasaan, dan motivasi yang diketahui oleh diri kita sendiri dan orang lain.



Bagan 4.3 keterbukaan komunikasi keluarga Kaka

4.2 Hambatan-hambatan yang Terjadi dalam Komunikasi Antara Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah

Komunikasi dalam keluarga juga dapat diartikan sebagai kesiapan membicarakan dengan terbuka setiap hal dalam keluarga baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan, juga siap menyelesaikan masalah-masalah dalam keluarga dengan pembicaraan yang dijalani dalam kesabaran dan kejujuran serta keterbukaan. Pada hakekatnya setiap manusia senang berkomunikasi dengan manusia lainnya, karena setiap orang selalu berusaha agar mereka lebih dekat satu sama lain, faktor-faktor kedekatan dapat menyatakan bahwa dua orang yang mempunyai hubungan yang erat bisa saling menyatakan pendapat dengan bebas dan terbuka. Komunikasi dalam keluarga dapat meningkatkan hubungan satu dengan yang lain dalam anggota keluarga dan dapat menghindari konflik-konflik di antara sesama anggota keluarga. Hambatan komunikasi adalah segala sesuatu yang menghalangi atau mengganggu tercapainya komunikasi yang efektif. Hambatan komunikasi dapat mempersulit dalam mengirim pesan yang jelas, mempersulit pemahaman terhadap pesan yang dikirimkan, serta mempersulit dalam memberikan umpan balik yang sesuai.

Secara garis besar, terdapat 5 (lima) jenis hambatan komunikasi yaitu hambatan personal, hambatan fisik, hambatan kultural atau budaya, serta hambatan lingkungan :

1. Hambatan Personal

Hambatan personal atau pribadi merupakan hambatan yang berasal dari ranah afektif, perasaan atau mental seorang yang melakukan komunikasi. Rintangan ini bisa berupa perilaku, sikap, prasangka, bias, sifat individu terkait, perspektif, emosi dsb.

Salah satu contoh kecil dari hambatan pribadi ini adalah ketika suatu individu yang memiliki sifat pemalu dan sukar untuk berekspresi. Ketika seseorang yang ingin berkomunikasi dengan orang yang pemalu, maka seseorang tersebut harus memiliki sensitivitas tinggi untuk bisa memecahkan kode dari orang pemalu.

2. Hambatan Cultural atau Budaya

Komunikasi yang kita lakukan dengan orang yang memiliki kebudayaan dan latar belakang yang berbeda mengandung arti bahwa kita harus memahami perbedaan dalam hal nilai-nilai, kepercayaan, dan sikap yang dipegang oleh orang lain. Hambatan kultural atau budaya mencakup bahasa, kepercayaan dan keyakinan. Hambatan bahasa terjadi ketika orang yang berkomunikasi tidak menggunakan bahasa yang sama, atau tidak memiliki tingkat kemampuan berbahasa yang sama. Hambatan juga dapat terjadi ketika kita menggunakan tingkat berbahasa yang tidak sesuai atau ketika kita menggunakan jargon atau bahasa “slang” atau “prokem” atau “alay” yang tidak dipahami oleh satu atau lebih orang yang diajak berkomunikasi.

3. Hambatan Fisik

Hambatan fisik merupakan sesuatu yang berhubungan dengan wujud atau tubuh manusia. Contoh hambatan fisik dalam komunikasi adalah individu yang

memiliki keterbatasan fisik seperti tuna wicara, rungu. Untuk mengatasi hambatan komunikasi seperti ini seseorang harus lebih fleksibel dengan kemungkinan yang ada, contohnya adalah dengan menulis di kertas atau dengan hal yang lainnya. Terdapat hambatan fisik lainnya selain keterbatasan fisik, yakni jarak. Meskipun sekarang terdapat teknologi pesan suara dan *video call*, tetap saja ketika berkomunikasi akan terlewat begitu saja seperti ekspresi muka atau bahasa tubuh.

4. Hambatan Lingkungan

Dari setiap hambatan komunikasi yang ada, tidak semuanya berasal dari individu partisipan komunikasi. Namun ada aspek lingkungan yang bisa sangat berperan agar komunikasi bisa berjalan efektif. Pesan yang diutarakan bisa terganggu apabila keadaan sekitar tidak mendukung. Contohnya adalah ketika komunikasi berlangsung pada lingkungan yang ramai karena kebisingan atau udara yang tidak mendukung, tentu partisipan komunikasi harus mengeluarkan tenaga ekstra agar pesan bisa tersampaikan dengan efektif. Hambatan lingkungan ini mencakup tingkat aktifitas, tingkat kenyamanan, gangguan, serta waktu.

5. Hambatan Bahasa

Ini juga berlaku pada bahasa, yang di dalamnya mencakup cara pengucapan, aksen, cara penuturan yang berbeda-beda. Bahasa yang berbeda bisa membuat kata memiliki makna atau maksud lain. Inilah mengapa bahasa merupakan salah satu hambatan komunikasi yang perlu diketahui. Karena bahasa sering menjadi penghalang dua individu untuk berkomunikasi secara langsung

Lebih lanjut kondisi yang bisa membuat adanya hambatan bahasa adalah ketika komunikator dan komunikan mempunyai sumber pengetahuan dan pengalaman yang berbeda. Hal tersebut akan membuat apa yang sedang dibahas akan terasa hambar dan arah yang kurang jelas.

Sementara itu menurut Marhaeni Fajar dalam bukunya yang berjudul ilmu komunikasi, teori dan praktik (2009:62) ada beberapa hambatan dalam proses komunikasi, yaitu :

- a. Hambatan dari pengirim pesan, misalnya pesan yang akan disampaikan belum jelas bagi dirinya atau pengirim pesan, hal ini dipengaruhi oleh perasaan atau situasi emosional sehingga mempengaruhi motivasi, yaitu mendorong seseorang untuk bertindak sesuai keinginan, kebutuhan atau kepentingan.
- b. Hambatan dalam penyandian/symbol. Hal ini dapat terjadi karena bahasa yang dipergunakan tidak jelas sehingga mempunyai arti lebih dari satu, symbol yang digunakan antara si pengirim dengan si penerima tidak sama atau bahasa yang dipergunakan terlalu sulit.
- c. Hambatan media, adalah hambatan yang terjadi dalam penggunaan media komunikasi, misalnya gangguan suara radio sehingga tidak dapat mendengarkan pesan dengan jelas.
- d. Hambatan dalam bahasa sandi. Hambatan terjadi dalam menafsirkan sandi oleh si penerima.
- e. Hambatan dari penerima pesan. Misalnya kurangnya perhatian pada saat menerima/mendengarkan pesan, sikap prasangka tanggapan yang keliru dan tidak mencari informasi lebih lanjut.

4.2.1.Hambatan Komunikasi yang Terjadi di Keluarga Ferry Muhammad Farhan

Keluarga Ferry terpisah antara kota Semarang dengan Kota Magelang, Ferry menempuh pendidikan S1 di salah satu Universitas swasta di Semarang, sedangkan orangtua Ferry tinggal di Magelang. Hambatan komunikasi yang terjadi yaitu hambatan fisik dan hambatan lingkungan, di mana terpisah jarak sehingga tidak bisa selalu bertemu secara langsung atau berkomunikasi secara langsung. Selain terpisah karena menempuh pendidikan hal lain yaitu adanya pandemi di

masa sekarang, sehingga tidak bisa bertemu setiap saat. Tetapi tidak lantas membuat orangtua Ferry merasa gelisah, karena Ferry dan orangtuanya dapat berkomunikasi melalui pesan singkat atau video call.

4.2.2.Hambatan Komunikasi yang Terjadi di Keluarga Unggul Januar

Keluarga Unggul Januar terpisah antara kota Semarang dan kota Jakarta. Sama halnya dengan narasumber pertama, terpisah karena Unggul tinggal di Semarang dan menempuh pendidikan S1 di salah satu Universitas swasta di Semarang, sedangkan orangtuanya harus tinggal di Jakarta karena tuntutan pekerjaan. Unggul merasa hambatan komunikasi yang dialami keluarganya yaitu hambatan fisik dan juga hambatan lingkungan, di mana orangtua Unggul tinggal di kota di mana pandemi di kota Jakarta cukup tinggi. Sehingga tidak bisa sering bertemu antara Unggul dan orangtuanya. Tetapi yang dirasa orangtua Unggul selain hambatan fisik dan lingkungan, orangtua Unggul juga merasa terdapat hambatan personal, dikarenakan Unggul yang terkadang sulit untuk dihubungi saat orangtuanya ingin menelponnya.

4.2.3.Hambatan Komunikasi yang Terjadi di Keluarga Zakharia Garuda Putra

Zakharia Garuda putra atau Kaka terpisah antara kota Semarang dengan kota Tangerang, sama dengan narasumber kedua, Kaka tinggal di Semarang untuk menempuh pendidikan S1 di salah satu Universitas Semarang, sedangkan orangtuanya harus tinggal di kota Tangerang karena pekerjaan. Kaka tinggal bersama neneknya, orangtua Kaka selalu memantau perkembangan anak dan neneknya melalui telpon atau video call. Secara hambatan yang dialami hanya hambatan fisik dan hambatan lingkungan, orangtua Kaka tidak berani untuk pulang ke Semarang karena kondisi di kota tempat orangtua Kaka tinggal masih cukup rawan covid, demi kesehatan anak dan neneknya orangtua Kaka memutuskan untuk berhubungan secara online, yang terpenting komunikasi lancar walaupun tidak bisa bertemu secara langsung karena terpisah jarak.

4.3 Pola Asuh Orangtua dengan Anaknya yang Hidup Terpisah

Pola asuh orangtua adalah suatu proses interaksi antara orang tua dan anak, yang meliputi kegiatan seperti memelihara, mendidik, membimbing serta mendisiplinkan dalam mencapai proses kedewasaan baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut beberapa bentuk pola asuh :

1. Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang memprioritaskan kepentingan anak, akan tetapi tidak ragu-ragu mengendalikan mereka. Orangtua dengan pola asuh ini bersikap rasional, selalu mendasari tindakannya pada rasio atau pemikiran-pemikiran. Orangtua tipe ini juga bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap yang berlebihan yang melampaui kemampuan anak. Orangtua tipe ini juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan, dan pendekatannya kepada anak bersifat hangat. Pola asuh demokratis ini memperhatikan dan menghargai kebebasan anak, namun kebebasan yang bertanggung jawab dan dengan bimbingan secara penuh pengertian antara kedua belah pihak. Keinginan dan pendapat anak diperhatikan dan jika sesuai dengan norma pada orang tua, maka disetujui untuk dilakukan. Sebaliknya, jika keinginan dan pendapatnya tidak sesuai, maka akan diberikan pengertian kepada anak secara rasional dan obyektif dengan meyakinkan perbuatannya. Jika itu baik, maka perlu dibiasakan dan jika tidak baik hendaknya tidak dilakukan kembali.

(Gunarsa, 2008:84). Baumrind menyatakan pola asuh demokratis bercirikan adanya hak dan kewajiban orangtua dan anak yang saling melengkapi. Anak dilatih untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, dimana orangtua yang berdisiplin mampu menunjukkan tanggung jawabnya dalam bentuk berani menanggung resiko atas konsekuensi dari keputusan yang telah di ambil. Berikut dampak pola asuh dari demokratis :

1. Anak mempunyai jiwa bertanggung jawab
2. Percaya diri
3. Kreatif
4. Inisiatif
5. Mampu menyesuaikan diri
6. Patuh terhadap aturan

2. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter adalah cara mengasuh anak yang dilakukan orang tua dengan menentukan sendiri aturan-aturan dan batasan-batasan yang mutlak harus ditaati oleh anak tanpa kompromi dan memperhitungkan keadaan anak. Serta orang tua yang berkuasa menentukan segala sesuatu untuk anak dan anak hanyalah sebagai objek pelaksana saja. Jika anak membantah atau menentang, maka ia tak segan-segan memberikan hukuman. Jadi, dalam hal ini kebebasan anak sangat dibatasi. Apa saja yang dilakukan anak harus sesuai dengan keinginan orang tua. Pola ini menggunakan peraturan yang keras untuk memaksakan perilaku yang diinginkan orang tua guna dilakukan oleh anak. Hal ini ditunjukkan dengan sikap orang tua yang selalu menuntut kepatuhan dari anak, mendikte, hubungan dengan anak terasa kurang hangat, kaku dan keras. (Djamarah dan Aswan Zain, 2010:19). Berikut dampak pola asuh otoriter :

1. Memiliki keterampilan sosial yang buruk
2. Takut berpendapat dan sulit menentukan keputusan
3. Tingkat harga diri anak menjadi lebih rendah
4. Kurang merasakan aman dan mendapat kasih sayang
5. Tidak merasa bahagia sehingga mengganggu kesehatan mentalnya
6. Munculnya masalah perilaku pada anak jika orangtua cenderung menggunakan kekerasan sebagai hukuman
7. Anak akan menganggap bahwa kekerasan merupakan hal yang normal

8. Melampiasikan kemarahan di luar rumah bahkan dapat berperilaku agresif terhadap teman-temannya

3. Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif adalah membiarkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya, orang tua tidak memberikan hukuman dan pengendalian. Pola asuh ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah memberikan aturandan pengarahan kepada anak, sehingga anak akan berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri walaupun terkadang bertentangan dengan norma sosial. berikut dampak pola asuh permisif :

1. Kurangnya kasih sayang
2. Kurangnya perhatian
3. Kurangnya kedisiplinan
4. Keras kepala

Disiplin permisif tidak membimbing ke pola perilaku yang disetujui secara sosial dan tidak menggunakan hukuman. Ciri-ciri pola asuh permisif yaitu :

- a) Kontrol orangtua terhadap anak sangat lemah.
- b) Memberikan kebebasan kepada anak untuk dorongan atau keinginannya.
- c) Anak diperbolehkan melakukan sesuatu yang dianggap benar oleh anak.
- d) Hukuman tidak diberikan karena tidak ada aturan yang mengikat.
- e) Kurang membimbing. (Hurlock, 2011:93)

4.3.1 Pola Asuh Orangtua Ferry Muhammad Farhan

Dengan wawancara yang dilakukan oleh orangtua narasumber pertama yaitu orangtua dari Ferry Muhammad Farhan, orangtua Ferry menerapkan pola asuh demokratis, orangtua Ferry membebaskan anaknya untuk menentukan pola pikir dan kegiatannya selama di Semarang, tetapi masih dalam pantauan orangtua. Karena orangtua Ferry menganggap bahwa Ferry sudah dewasa dan tidak perlu

selalu diberi aturan-aturan yang membuat anaknya merasa tertekan. Orangtua Ferry percaya bahwa anaknya dapat bertanggung jawab dengan apa yang dilakukannya.

4.3.2 Pola Asuh Orangtua Unggul Januar

Tak jauh berbeda dengan orangtua dari narasumber pertama, orangtua dari Unggul Januar juga menerapkan system pola asuh demokratis, orangtua Unggul tidak pernah memberikan aturan-aturan secara khusus yang harus diaati yang membuat anaknya merasa terganggu dengan aktifitas lainnya. Yang terpenting dalam pola asuh dari keluarga Unggul Januar adalah komunikasi yang lancar walaupun hanya dari pesan singkat ataupun video call.

4.3.3 Pola Asuh Orangtua Zakharia Garuda Putra

Zakharia atau Kaka tinggal dengan neneknya di Semarang, sehingga orangtua dari Kaka menerapkan pola asuh otoriter, di mana Orangtua Kaka menerapkan beberapa aturan untuk Kaka yang harus diterapkan selama tinggal bersama neneknya. Orangtua Kaka sangat mengontrol kegiatan Kaka dan neneknya, karena kondisi neneknya yang juga sudah rentan usia membuat orangtua Kaka sangat menjaga, apalagi dengan keadaan dan kondisi selama pandemi yang saat ini terjadi.

Orangtua yang pada dasarnya menginginkan yang terbaik bagi anak-anak mereka, tanpa sadar juga melakukan kesalahan dalam penerapan pola asuh terhadap anak-anak. Kesalahan-kesalahan tersebut antara lain:

1. Memberi banyak pilihan, terlalu banyak memberikan pilihan dapat membuat anak kewalahan.
2. Terlalu dimanjakan, berusaha memenuhi setiap permintaan anak akan membuat anak sulit merasa puas dan membuat mereka suka memaksa.
3. Membuat anak sibuk, anak yang terlalu sibuk selain kelelahan juga bisa membuatnya jadi korban bullying.

4. Kepintaran dianggap paling penting, membangga-banggakan prestasi akademik anak dapat membuat anak menjadi arogan dan merasa orang lain lebih bodoh. Kondisi ini justru membuat anak dijauhi teman-temannya.
5. Menyembunyikan topik sensitif seperti seks, kebanyakan orangtua takut membicarakan soal seks dan percaya bahwa menghindari diskusi ini dengan anak-anak mereka bisa membuat anak terhindar dari perilaku seksual tidak pantas. Padahal, topik tentang pendidikan seks bisa dimulai sejak dini, disesuaikan dengan pemahaman anak.
6. Terlalu sering mengkritik, anak yang orangtuanya terlalu sering mengkritik akan tumbuh menjadi anak yang kurang percaya diri atau menuntut kesempurnaan dalam segala hal. Saat ia melakukan kesalahan, mereka merasa tidak berguna dan marah.
7. Membebaskan anak nonton tv atau main gadget, batasi waktu Anda menatap layar elektronik, entah itu televisi, ponsel, atau gadget lain. Bahkan, seharusnya anak tidak diperkenalkan dengan gadget sebelum mereka berusia di atas dua tahun.
8. Terlalu melindungi anak, naluri orangtua adalah melindungi anak, tetapi bukan berarti anak harus “dipagari” dari kesusahan. Pola asuh seperti ini dapat membuat anak kurang bersyukur dan menghargai sesuatu. Terkadang anak juga perlu belajar menghadapi kehilangan atau masalah.

Beberapa hal yang perlu dilakukan orangtua untuk dapat memberikan pola pengasuhan yang baik pada anak adalah:

1. Memberikan pujian atas usaha yang sudah dilakukan anak. Hal ini bisa membangun rasa percaya diri anak.
2. Hindari anak dari trauma fisik dan psikis. Marah kepada anak atas kesalahan yang mereka lakukan adalah hal yang wajar, sebatas tujuannya adalah untuk mengajarkan anak.
3. Penuh kasih sayang. Dukung perkembangan anak dengan memberikan kasih sayang dan kehangatan. Sikap hangat dari orangtua akan membantu mengembangkan sel saraf dan kecerdasan anak.

4. Tidak membandingkan anak dengan anak lain. Setiap anak memiliki keunikannya masing-masing, sehingga tiap anak akan memiliki kelebihan dan kekurangannya. Yang perlu dilakukan orangtua adalah fokus mengembangkan kelebihannya.
5. Tidak otoriter. Jangan memaksakan kehendak orangtua kepada anak. Sebaliknya, orangtua harus menjadi fasilitator yang dapat mengembangkan bakat anak.
6. Berikan tanggungjawab. Mengajarkan tanggung jawab kepada anak dapat dilakukan sedini mungkin agar anak dapat peduli terhadap sekitarnya.
7. Penuhi kebutuhan gizi Makanan merupakan faktor penting yang menentukan kecerdasan anak.
8. Menciptakan lingkungan yang positif. Lingkungan yang mendukung terhadap bakat dan kreativitas anak, orangtua yang selalu memberikan pandangan positif pada anak, akan dapat membentuk anak menjadi individu yang lebih mandiri dan tidak mudah putus asa.
9. Aktif berkomunikasi dengan anak. Ada baiknya bila anak dan orangtua saling terbuka, sehingga anak akan lebih nyaman untuk bercerita kepada orangtua.

4.3.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Orangtua

Factor yang mempengaruhi pola asuh orangtua dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yaitu :

1. Latar belakang pola pengasuhan orang tua

Maksudnya para orang tua belajar dari metode pola pengasuhan yang pernah didapat dari orang tua mereka sendiri.

2. Tingkat pendidikan orang tua

Orang tua yang memiliki tingkat pendidikan tinggi berbeda pola pengasuhannya dengan orang tua yang hanya memiliki tingkat pendidikan yang rendah.

3. Status ekonomi serta pekerjaan orang tua

Orang tua yang cenderung sibuk dalam urusan pekerjaannya terkadang menjadi kurang memperhatikan keadaan anak-anaknya. Keadaan ini mengakibatkan fungsi atau peran menjadi “orang tua” diserahkan kepada pembantu, yang pada akhirnya pola pengasuhan yang diterapkanpun sesuai dengan pengasuhan yang diterapkan oleh pembantu.

4. Lingkungan sosial dan fisik tempat dimana keluarga itu tinggal

Pola pengasuhan suatu keluarga turut dipengaruhi oleh tempat dimana keluarga itu tinggal. Apabila suatu keluarga tinggal di lingkungan yang otoritas penduduknya berpendidikan rendah serta tingkat sopan santun yang rendah, maka anak dapat dengan mudah juga menjadi ikut terpengaruh.

4.4 Fungsi dan Peran Keluarga

Sebuah keluarga adalah sebuah kelompok manusia yang memiliki hubungan yang akrab yang mengembangkan rasa berumah tangga dan identitas kelompok, lengkap dengan ikatan yang kuat mengenai kesetiaan dan emosi, dan mengalami sejarah dan menatap masa depan (Galvin & Brommel, 1996 dalam Muhammad Budyatna, 2011 : 169). Menurut Endah dan Herawati (2015) fungsikeluarga yang berjalan dengan baik akan berpengaruh terhadap kesejahteraan keluarga. Kesejahteraan keluarga adalah dambaan dan harapan setiap keluarga. Menurut Richardson dan Glesson (2012), perbaikan fungsi keluarga berpengaruh positif terhadap kualitas dan kesejahteraan anak. Kondisi tersebut disebabkan karena fungsi keluarga mempengaruhi gaya pengasuhan orang tua terhadap anak. Pelaksanaan fungsi keluarga yang optimal dapat memberikan peluang kepada keluarga untuk melahirkan generasi penerus berkualitas sehingga diharapkan akan menjadi pemimpin bangsa yang berkualitas.

4.4.1 Fungsi Keluarga

Kunci sukses pelaksanaan fungsi keluarga ada di tangan orang tua sebagai pengendali keluarga. Orang tua yang memiliki kesabaran, ketekunan yang disertai rasa kebersamaan maka fungsi keluarga akan terlaksana dengan optimal sehingga peran keluarga sebagai institusi yang melahirkan insan-insan berkualitas akan tercapai. Fungsi keluarga yang terlaksana dengan baik akan memberikan lingkungan (perlu disebutkan 8 (delapan) fungsi keluarga) yang sesuai bagi anggotanya untuk mengembangkan aspek fisik, psikologis dan sosial. Kondisi tersebut disebabkan karena keluarga mampu memenuhi kebutuhan materi, mendukung pertumbuhan dan perkembangan anggotanya serta mampu beradaptasi dengan kondisi lingkungan eksternalnya.

a) Macam-macam Fungsi Keluarga :

Terdapat 8 fungsi keluarga dan berikut penjelasannya antara lain (Wirdhana et al., 2013):

- 1) Fungsi Keagamaan Fungsi keluarga sebagai tempat pertama seorang anak mengenal, menanamkan dan menumbuhkan serta mengembangkan nilai-nilai agama, sehingga bisa menjadi insan-insan yang agamis, berakhlak baik dengan keimanan dan ketakwaan yang kuat kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Fungsi Sosial Budaya Fungsi keluarga dalam memberikan kesempatan kepada seluruh anggota keluarganya dalam mengembangkan kekayaan sosial budaya bangsa yang beraneka ragam dalam satu kesatuan.
- 3) Fungsi Cinta dan Kasih Sayang Fungsi keluarga dalam memberikan landasan yang kokoh terhadap hubungan suami dengan istri, orang tua dengan anak-anaknya, anak dengan anak, serta hubungan kekerabatan antar generasi sehingga keluarga menjadi tempat utama bersemayamnya kehidupan yang penuh cinta kasih lahir dan batin.

- 4) Fungsi Perlindungan Fungsi keluarga sebagai tempat berlindung keluarganya dalam menumbuhkan rasa aman dan tentram serta kehangatan bagi setiap anggota keluarganya.
- 5) Fungsi Reproduksi Fungsi keluarga dalam perencanaan untuk melanjutkan keturunannya yang sudah menjadi fitrah manusia sehingga dapat menunjang kesejahteraan umat manusia secara universal.
- 6) Fungsi Sosialisasi dan Pendidikan Fungsi keluarga dalam memberikan peran dan arahan kepada keluarganya dalam mendidik keturunannya sehingga dapat menyesuaikan kehidupannya di masa mendatang.
- 7) Fungsi Ekonomi Fungsi keluarga sebagai unsur pendukung kemandirian dan ketahanan keluarga.
- 8) Fungsi Pembinaan Lingkungan Fungsi keluarga dalam memberi kemampuan kepada setiap anggota keluarganya sehingga dapat menempatkan diri secara serasi, selaras, dan seimbang sesuai dengan aturan dan daya dukung alam dan lingkungan yang setiap saat selalu berubah secara dinamis.

4.4.2 Penilaian Fungsi Keluarga

Untuk mengukur sehat atau tidaknya suatu keluarga, telah dikembangkan suatu metode penilaian yang dikenal dengan nama APGAR Keluarga (APGARFamily). Dengan metode APGAR keluarga tersebut dapat dilakukan penilaian terhadap 5 fungsi pokok keluarga secara cepat dan dalam waktu yang singkat. Adapun 5 fungsi pokok keluarga yang dinilai dalam APGAR keluarga, yaitu :

1. Adaptasi (Adaptation)

Menilai tingkat kepuasan anggota keluarga dalam menerima yang diperlukan dari anggota keluarga lainnya.

2. Kemitraan (Partnership)

Menilai tingkat kepuasan anggota keluarga terhadap komunikasi dalam keluarga, musyawarah dalam mengambil keputusan atau dalam penyelesaian masalah yang dihadapi dalam keluarga.

3. Pertumbuhan (Growth)

Menilai tingkat keuasan anggota keluarga terhadap kebebasan yang diberikan keluarga dalam mematangkan pertumbuhan dan kedewasaan setiap anggota keluarga.

4. Kasih Sayang (Affection)

Menilai tingkat kepuasan anggota keluarga terhadap kasih sayang serta interaksi emosional yang terjalin dalam keluarga.

5. Kebersamaan (Resolve)

Menilai tingkat kepuasan anggota keluarga terhadap kebersamaan dalam membagi waktu, kekayaan, dan ruang antar keluarga.

4.4.3 Peran Keluarga

Pada masa remaja-dewasa muda, orangtua memiliki tugas dan peran baru seiring dengan berubahnya kebutuhan anak pada masa ini. Perubahan yang terjadi pada masa ini adalah perubahan secara fisik, kognitif, dan juga sosial. Anak akan mulai melepaskan diri dari ketergantungan pada keluarga dan mulai fokus pada kehidupan sosial di luar rumah. Tantangan bagi orangtua adalah bagaimana harus menyeimbangkan antara mempertahankan ikatan dalam keluarga dan meningkatkan otonomi anak seiring dengan bertambahnya usia dan pendewasaan pada anak. Dalam suatu penelitian disebutkan bahwa orangtua yang tetap mempertahankan komunikasi yang baik dan hangat memiliki anak dengan luaran lebih baik dalam kehidupan sosialnya, tidak menggunakan narkoba, mengalami gangguan cemas dan depresi yang lebih sedikit daripada anak dengan orangtua yang tidak menjaga komunikasi pada masa remaja-dewasa muda.

Keberhasilan tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan, mulai dari lingkungan keluarga hingga masyarakat luas. Peran keluarga utamanya orangtua sangat penting dalam membentuk lingkungan keluarga yang harmonis, penuh kasih sayang, dan pengertian. Mengapa peran keluarga utamanya orangtua sangat penting? Lingkungan paparan pertama dan tersering bagi anak-anak adalah keluarga. Pembentukan karakter dan proses tumbuh kembang pertama kali dimulai dari sini. Anak-anak harus dipersiapkan sedini mungkin untuk menjadi penentu kehidupannya nanti. Harus dipersiapkan untuk bisa membuat keputusan sendiri dan tumbuh menjadi pribadi yang kompeten di masyarakat. Proses ini dapat didapatkan sedini mungkin tergantung pada lingkungan tempat tinggal anak dibesarkan. Kondisi yang optimal di rumah, pemenuhan nutrisi yang cukup, dan interaksi antar orangtua maupun dengan anak sangat mempengaruhi perkembangan dan perilaku anak. Orangtua bertanggungjawab untuk menyediakan lingkungan yang aman, memantau aktivitas anak, membantu mengembangkan emosi sosial dan kognitif, serta menyediakan arahan dan panduan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menyediakan lingkungan rumah yang aman dan kondusif, anak akan senang bermain, mengeksplorasi hingga menemukan berbagai hal baru yang dapat meningkatkan level perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Harapannya kelak dapat menjadi pribadi yang bertanggungjawab dan produktif.

Peranan keluarga menggambarkan pola perilaku interpersonal, sifat, dan kegiatan yang berhubungan dengan individu dalam situasi dan posisi tertentu. Adapun macam peranan dalam keluarga antara lain (Istiati, 2010):

1. Peran Ayah Sebagai seorang suami dari istri dan ayah dari anak-anaknya, ayah berperan sebagai kepala keluarga, pendidik, pelindung, mencari nafkah, serta pemberi rasa aman bagi anak dan istrinya dan juga sebagai anggota dari kelompok sosialnya serta sebagai anggota masyarakat di lingkungan di mana dia tinggal.
2. Peran Ibu Sebagai seorang istri dari suami dan ibu dari anak-anaknya, dimana peran ibu sangat penting dalam keluarga antara lain sebagai pengasuh dan pendidik anak-anaknya, sebagai pelindung dari anak-anak saat ayahnya sedang tidak ada

dirumah, mengurus rumah tangga, serta dapat juga berperan sebagai pencari nafkah. Selain itu ibu juga berperan sebagai salah satu anggota kelompok dari peranan sosial serta sebagai anggota masyarakat di lingkungan di mana dia tinggal.

3. Peran Anak Peran anak yaitu melaksanakan peranan psikososial sesuai dengan tingkat perkembangan baik fisik, mental, sosial maupun spiritual.

4.4.4 Bentuk Keluarga

Terdapat beberapa tipe atau bentuk keluarga diantaranya (Fatimah,2010):

1. Keluarga inti (nuclear family), yaitu keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak yang diperoleh dari keturunan atau adopsi maupun keduanya.
2. Keluarga besar (ekstended family), yaitu keluarga inti ditambah dengan sanak saudaranya, misalnya kakek, nenek, keponakan, paman, bibi, saudara sepupu, dan lain sebagainya.
3. Keluarga bentukan kembali (dyadic family), yaitu keluarga baru yang terbentuk dari pasangan yang telah bercerai atau kehilangan pasangannya.
4. Orang tua tunggal (single parent family), yaitu keluarga yang terdiri dari salah satu orang tua baik pria maupun wanita dengan anak-anaknya akibat dari perceraian atau ditinggal oleh pasangannya.
5. Ibu dengan anak tanpa perkawinan (the unmarried teenage mother).
6. Orang dewasa (laki-laki atau perempuan) yang tinggal sendiri tanpa pernah menikah (the single adult living alone).
7. Keluarga dengan anak tanpa pernikahan sebelumnya (the nonmarital heterosexual cohabiting family) atau keluarga kabitas (cohabitation).
8. Keluargaberkomposisi(composite) yaitu keluarga yang perkawinannya berpoligami dan hidup secara bersama-sama.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis peneliti Keterbukaan Komunikasi Pecandu Game Virtual Mobile Legends Anak dan Orangtua yang Hidup Terpisah kemudian dari hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Di dalam keluarga yang hidup terpisah anak dengan orangtua memiliki keterbukaan komunikasi yang berbeda-beda, tergantung dari hubungan yang terjalin diantara kedua belah pihak. Keterbukaan komunikasi di dalam keluarga yang hidup terpisah khususnya pada anak yang pecandu game harus sangat dipantau meskipun mempunyai hubungan jarak jauh, sehingga anak tetap dalam aturan dan tidak melampaui batas ketika bermain game online.
2. Keluarga yang hidup terpisah juga memiliki hambatan-hambatan dimana hambatan itu datang sesuai dengan keadaan dan kondisi di dalam keluarga itu sendiri, apalagi dengan adanya pandemic yang saat ini masih terjadi membuat orangtua harus memiliki komunikasi secara baik untuk lebih memantau anaknya dari jauh.
3. Pola asuh yang diterapkan oleh ketiga narasumber sangat mempengaruhi kehidupan anaknya, bagaimana cara anak bersosialisasi dan pola pikir yang dibentuk saat orangtua tidak bisa mengawasi sepenuhnya.
4. Sebagai orangtua juga harus menghargai privasi anak, ada kalanya anak mengatur pribadinya sendiri dan masih pada batasnya.

5.2 Saran

Hal-hal yang menjadi saran dari penulis dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dengan penjabaran sebagai berikut :

5.2.1 Saran Untuk Keluarga yang Hidup Terpisah Anak dan Orangtua

Dalam menjalin hubungan keluarga yang hidup terpisah anak dengan orangtua memang tidak mudah, diperlukan adanya keterbukaan komunikasi, sehingga tidak menimbulkan perbedaan pendapat maupun asumsi yang dapat mempengaruhi komunikasi di dalam sebuah keluarga. Komunikasi yang terjalin memang tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik mengingat situasi dan kondisi dari masing-masing kedua belah pihak, entah itu dari gangguan kesibukan masing—masing, sinyal, atau disaat tidak bisa berkomunikasi secara langsung. Di masa pandemi seperti ini juga harus disepakati bersama bahwa tidak selalu bisa bertemu secara langsung, tetapi dengan adanya keterbukaan komunikasi saling memberi kabar, saling mengingatkan untuk menjaga kesehatan, dan terbuka jika ada masalah yang dihadapi, bisa menjadikan komunikasi antara anak dan orangtua yang hidup terpisah menjadi tetap harmonis.

Orangtua juga jangan terlalu membuat anak tertekan dengan aturan-aturan yang diberikan, sewajarnya saja. Karena anak juga tahu bahwa mana yang terbaik untuk dirinya sendiri, anak juga sudah dewasa dan bisa bertanggung jawab atas segala hal yang diperbuatnya, selama hal itu masih dibatas wajar dan tidak berbuat hal yang negatif. Meskipun remaja sering mengandalkan teman-teman sebaya untuk mendukung dan bersahabat, namun orang tua tetap menjadi sumber bagi remaja untuk mendapatkan kenyamanan dengan remaja aktif mencari berbagai sumber informasi dengan mengungkapkan diri atau memberitahu orang tua mereka tentang pengalaman yang dialaminya. Salah satu alasan remaja mengungkapkan diri kepada orang tua tentang masalah yang mereka hadapi adalah untuk mencari solusi dari orang tua tentang bagaimana cara mengatasi masalah tersebut.

5.2.2 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian di lapangan maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun bagi peneliti yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperdalam masalah yang terjadi di dalam keterbukaan komunikasi pecandu game virtual mobile legends anak dan orangtua yang hidup terpisah. Menggunakan teori lebih dari satu untuk lebih memperkuat penelitian. Dan peneliti berharap penelitian kali ini dapat menjadi referensi dalam pembuatan skripsi yang berhubungan dengan keterbukaan komunikasi anak dan orangtua.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan sumber yang kompeten.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

A Karen Foss.2017. Teori Komunikasi. Jakarta : Salemba Humanika

Ardial. 2014. Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi. Jakarta : Bumi Aksara

Budyatna Muhammad & Leila Mona Ganiem. 2011. Teori Komunikasi Antar Pribadi. Jakarta : Kencana

Liliwiri.Alo.2015. Komunikasi Antar Personal. Jakarta : Kencana

Sugiyono.2016. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

West.Richard & Lynn H. Turner. 2010. Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi. Jakarta : Salemba Humanika.

Jurnal dan Skripsi :

Bastian.2015. Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual Item dan Kepuasan Game Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Dalam Game Online “DOTA II”. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta

Rina Yulius.2017. Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online. Journal of Animation and Games Studies. Program Studi Teknik Komputer, Sekolah Tinggi Teknologi Payakumbuh

Ubaidillah, Badi. 2017. Negosiasi Identitas Budaya Masyarakat Kecamatan Dayeuhluhur dalam Budaya Multikultural. Skripsi. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Internet :

<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-keterbukaan-diri/8918/4>

<http://nicofergiyono.blogs.uny.ac.id/2018/02/11/7/>

<https://www.kompasiana.com/sahriramadan/56e805ebd59273b212e2bd9e/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-siswa?page=all>

