

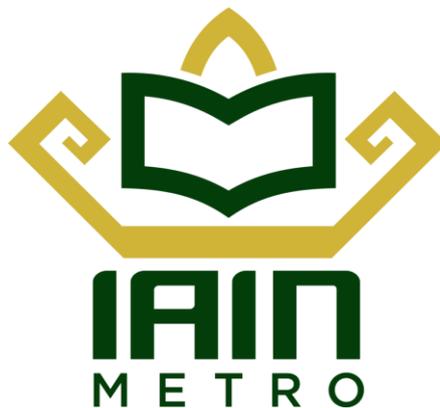
SKRIPSI

**STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI LABUHAN RATU EMPAT
KECAMATAN LABUHAN RATU KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Oleh

DINA BELLA PERMATA SARI

NPM: 1803062028



Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah

ISNTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

TAHUN 1444 H/2022 M

**STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU
GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI LABUHAN RATU EMPAT
KECAMATAN LABUHAN RATU KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Sebagian Syarat Guna
Melaksanakan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

Oleh

DINA BELLA PERMATA SARI

NPM: 1803062028

Pembimbing : Hemlan Elhany, S.Ag, M.Ag.

Jurusan: Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

TAHUN 1444 H/2022 M



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725), Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuad.iaia@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) Berkas
Hal : Untuk di Munaqosyahkan

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
IAIN Metro
Di-
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah kami adakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi yang telah disusun oleh :

Nama mahasiswa : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Yang berjudul : Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur.

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah untuk dimunaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas penerimaannya, saya ucapkan terima kasih.

Wasalamualaikum Warahmtullahi Wabarakatuh.



Mengetahui,
Ketua jurusan KPI

[Signature]
Arminingsih, S.Ag., M.Sos.I
NIP. 197702182000032001

Metro, 5 Desember 2022
Dosen Pembimbing

[Signature]
Hemlan Elhany, S.Ag. M.Ag
NIP. 196909221998031004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725); Faksimili (0725)-47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuad.iain@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN

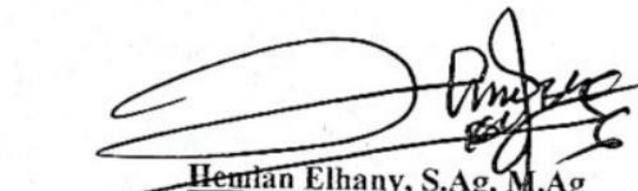
Judul Proposal : Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu
Game Online Mobile Legend Di Labuhan Ratu Empat
Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur
Nama : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang Fakultas Ushuluddin, Adab dan
Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Metro, 5 Desember 2022

Dosen Pembimbing


Hemlan Elhany, S.Ag, M.Ag
NIP. 196909221998031004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725); Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metro.univ.ac.id; e-mail: fuad.iain@metrouniv.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Nomor: 1728/Un.23.4/D/PP.00.9/12/2022

Skripsi dengan judul : STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI LABUHAN RATU EMPAT KECAMATAN LABUHAN RATU KABUPATEN LAMPUNG TIMUR, disusun oleh : DINA BELLA PERMATA SARI, NPM 1803062028, Jurusan: Komunikasi dan Penyiaran Islam telah diujikan dalam sidang munaqosah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah pada hari/tanggal : Kamis / 15 Desember 2022.

TIM PENGUJI:

Ketua : Hemlan Elhany, M.Ag

Penguji I : Dr. Astuti Patminingsih, M.Sos. I

Penguji II : Agam Anantama, M.I.Kom

Sekretaris : Budi Ariyanto, M.Sos

Mengetahui

Dekan,



Dr. Hj. Akla, M.Pd

NIP. 1969 10082 0000 32005

ABSTRAK

STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI LABUHAN RATU EMPAT KECAMATAN LABUHAN RATU KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Oleh:

DINA BELLA PERMATA SARI

NPM: 1803062028

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan berkeluarga. Dengan komunikasi yang baik orang tua dapat berinteraksi dengan anaknya. Didalam komunikasi tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi, salah satunya yaitu beberapa orang tua di zaman sekarang lebih sibuk dengan pekerjaannya. Sehingga anakpun kurang mendapat perhatian khusus mengenai perihal kehidupan sehari-hari anak maupun nilai-nilai sosial lainnya. Dan selain itu faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi anak-anak karena anak-anak lebih suka bermain gadget dan menonton TV dibandingkan belajar. Strategi komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online mobile legend, ada beberapa kegiatan orang tua Desa Labuhan Ratu IV dalam upaya menjaga komunikasi orang tua dengan anak serta hambatan dan solusi yang alami beberapa orang tua dalam meningkatkan komunikasi orang tua dengan anak dalam belajar.

Peneitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*Fieldresearch*" dan bersifat deskriptif kualitatif dengan sumber data utama yang diperoleh dari wawancara dan observasi, sedangkan data pendukung diperoleh oleh dokumen-dokumen dan data pendukung lainnya. Teknik analisa dilakukan melalui proses reduksi data, peyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditemukan bahwa strategi komunikasi yang dilakukan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online dan memberi solusi untuk anak dengan membujuk anak kemudia memberi semangat kepada anak sejak dini. Hal ini dapat mempengaruhi alam bawah sadar anak, sehingga mampu melakukan yang terbaik. Adapun bentuk perubahan antara orang tua dengan anak setelah diterapkan komunikasi persuasif, informative, dan instruktif yaitu anak semakin baik dalam berkahlak , terjalannya kedekatan antara orang tua dengan anak, dan menurunnya niat belajar anak yang diakibatkan anak yang kecanduan game online.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dina Bella Permata Sari

NPM : 1803062028

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian penulis kecuali bagian-bagian tertentu yang diunjuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 12 Desember 2022

Yang Menyatakan



Dina Bella Permata Sari

NPM:1803062028

MOTTO

Allah SWT didalam firmanNya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan. Dan mereka hanya merugikan dirinya sendiri. Firman Allah SWT:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ

اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهِو وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya: Dan apabila mereka melihat peniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang disisi Allah lebih baik daripada permainan dan peniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi rezeki. (Q.S. Al-Jumu’ah ayat 11).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada kata yang pantas diucapkan selain bersyukur kepada Allah SWT yang begitu banyak memberi banyak berkah dalam hidup penulis, penulis persembahkan skripsi ini sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasih yang tulus kepada:

1. Bapak dan Ibu, Paimin dan Atipah yang selalu memberikan dukungan baik materi dan non materi, serta nasehat-nasehatnya yang luar biasa sehingga penulis dapat selalu semangat dan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Ibu Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA sebagai Rektor IAIN Metro.
3. Ibu Dr. Akla, M.Pd sebagai Dekan FUAD.
4. Ibu Dr. Astuti Patminingsih, M,Ag sebagai Ketua Prodi KPI.
5. Bapak Hemlan Elhany, S.Ag, M,Ag. sebagai Dosen Pembimbing, terimakasih atas waktu, kesempatan, kesabaran, bimbingan dan arahnya yang sangat berarti bagi penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan fasilitas guna menyelesaikan penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* (SWT) yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Adapun tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah bagian dari persyaratan dalam Sidang Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada seluruh pihak telah memberikan dukungan hingga semangatnya, oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada Rektor IAIN Metro Ibu Dr. Siti Nurjanah, M.Ag. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Dr. Hj. Akla. M.Pd. Dosen pembimbing Bapak Hemlan Elhany, S.Ag, M.Ag. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak dan Ibu Dosen dan Karyawan IAIN Metro yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama penulis menempuh pendidikan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu dimasa yang akan datang. Semoga hasil Skripsi ini dapat bermanfaat bagi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Metro. 19 September 2022

Penulis



Dina Bella Permata Sari

NPM.1803062028

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN ORSINILITAS PENELITIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
D. Penelitian Relevan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Strategi Komunikasi	12
1. Pengertian Strategi Komunikasi.....	12
2. Tahapan Strategi Komunikasi	13
3. Komponen Strategi Komunikasi	15
4. Fungsi Strategi Komunikasi	15
5. Jenis-Jenis Strategi Komunikasi	16
B. Orang Tua dan Anak	18
1. Pengertian Orang Tua dan Anak	18
2. Peran Orang Tua Dalam Islam.....	20
C. Game Online Mobile Legend	24
1. Definisi Game Mobile Legend.....	24
2. Kecanduan Bermain Game Online.....	25

BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Dan Sifat Penelitian.....	28
B. Sumber Data	29
C. Teknik Pengumpulan Data	30
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data.....	31
E. Teknis Analisa Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Sejarah Singkat Berdirinya Desa Labuhan Ratu IV	34
B. Strategi Komunikasi Orang Tua Untuk- mengatasi Anak Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend Di Desa Labuhan Empat.....	39
C. Hasil Yang Diciptakan Orang Tua Dalam Menerapkan Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Yang Pecandu Game Online.	50
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel.I Jumlah Penduduk Desa Labuhan Ratu IV	36
Tabel.II Jumlah Tempat Pendidikan Desa Labuhan Ratu IV	36
Tabel.III Jumlah Penduduk Menurut Agama Desa Labuhan Ratu IV	37
Tabel.IV Tempat Beribadah Desa Labuhan Ratu IV	37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. SK Penunjukkan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2. Surat Tugas
- Lampiran 3. Izin Research
- Lampiran 4. Surat Balasan Izin Research
- Lampiran 5. Surat Keterangan Bebas Pustaka
- Lampiran 6. Surat Keterangan Lulus Uji Plagiasi Turmitin
- Lampiran 7. Formulir Konsultasi Bimbingan
- Lampiran 8. Foto Dokumentasi
- Lampiran 9. Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kenyataan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa berinteraksi dengan makhluk hidup lain, menjadikan komunikasi menjadi salah satu kebutuhan hidup manusia untuk bersosialisasi. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan bahasa verbal dan non verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Bahasa verbal yaitu komunikasi yang sering kita lakukan sehari-hari dengan ucapan dan perkataan, bahasa non verbal merupakan bahasa tubuh atau tindakan yang kita lakukan sehari-hari, misalnya memukul, mengangguk dan lain lainnya. Komunikasi merupakan kebutuhan setiap manusia dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya, bahkan hampir tidak mungkin lagi ada seseorang yang dapat menjalali hidupnya tanpa komunikasi dengan orang lain. Komunikasi terjadi dimana saja seperti dirumah, disekolah, dan semua tempat yang terjadi sosialisasi termasuk komunikasi dengan orang tua.¹

Komunikasi sendiri itu merupakan hal yang mendasar yang selalu menjadi tumpuan bagi setiap orang dalam berinteraksi satu sama lain baik antar individu maupun dengan kelompok. Terlebih lagi komunikasi dalam

¹ Onong Uchjana Effendi, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h.5

keluarga yang selalu terjalin antar orang tua dan anak, merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan perkembangan anak itu sendiri. Komunikasi interpersonal atau antar pribadi didefinisikan Devito sebagai proses pengiriman pesan-pesan dua orang atau diantara kelompok kecil orang-orang dengan disertai beberapa efek dan umpan balik seketika.

Persoalan muncul ketika kepemimpinan yang diterapkan oleh orang tua tidak mampu menciptakan suasana kehidupan keluarga yang kondusif. Suasana kehidupan keluarga yang tidak kondusif itu, misalnya sering terjadi konflik antara orang tua dan anak. Implikasinya adalah renggangnya hubungan antara orang tua dan anak. Kesenjangan demi kesenjangan selalu terjadi. Komunikasi yang baik pada akhirnya sulit diciptakan. Merupakan awal kehancuran hubungan antara orang tua dan anak didalam keluarga. Kegagalan orang tua dalam mendidik anak yang selama ini terjadi, bukan tidak mungkin disebabkan komunikasi yang dibangun berlandaskan kesenjangan tanpa memperhatikan sejumlah etika komunikasi. Padahal etika komunikasi sangat penting dalam rangka mengakrakan hubungan orang tua dengan anak. Komunikasi yang bagaimanapun bentuknya harus memperhatikan etika komunikasi. Sebab hanya dengan memperhatikan etika komunikasi itulah yang harmonis dapat, dibangun dalam rangka mendidik anak dalam keluarga.²

Permainan atau game merupakan salah satu alat hiburan alternatif bagi manusia, terutama remaja disamping game, para remaja juga bisa

² Syaiful Bahri Djamilah, *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004, h.5

menghibur diri dengan berkumpul dengan teman-teman ataupun keluarga mereka. Remaja yang kebanyakan juga mahasiswa atau pelajar bisa dikejar dengan berbagai tekanan yang datang dari berbagai pihak. Tekanan bisa berasal dari luar maupun dari dalam diri sendiri. Berbagai tekanan yang datang dapat membuat seseorang menjadi kehilangan konsentrasi dan membuat orang menjadi tidak tahu apa yang harus mereka lakukan. Kebanyakan remaja memanfaatkan game sebagai sarana untuk menghilangkan stress yang mereka alami. Namun, tidak semua orang berhasil memanfaatkan game dengan baik.

Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan atau sarana melepas lelah. Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam selalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintah Allah dengan segala potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah SWT. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam surah An-Nisa' ayat 14:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا

فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُّهِينٌ ﴿١٤﴾

Artinya : "Dan barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya niscaya Allah memasukkannya kedalam api neraka sedang ia kekal didalamnya dan baginya siksa yang menghinakan."(Q.S. An-Nisa':14).

Namun demikian, islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat disekitar dan dalam diri manusia.³

Game online mobile legend yang muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal 2017 bahkan 2018 ini mobile legend sangat dikenal dengan kepopulerannya. Mobile legend ini termasuk game moba (Multiplayer Online Battle Arena) yang memerlukan kerja sama tim dan strategi tim untuk melawan tim musuh.

Pengguna game yakni game mobile legend yang rata-rata berusia remaja ini. Cenderung memiliki dampak yang tidak baik bagi dirinya. Apalagi jika dalam penggunaan yang berlebihan. Game mobile legend pada dasarnya dapat dikatakan sarana sebagai hiburan atau kegiatan pengisi waktu luang. Namun, ada pula pemain game mobile legend yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga menjadi adiksi/kecanduan.⁴

Seseorang suka bermain game online dikarenakan terbiasa bermain game online melebihi waktu. Beberapa orangtua menjadikan bermain game online sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain game online adalah sebagai berikut : (Kurang perhatian dari orang-orang terdekat), Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu

³ Dapartemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, h. 118.

⁴ Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, "Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa X TKR" *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional* , Isbn:978-602-72392-7-1

menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orangtuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya. (Depresi), Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain game online. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan game online, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan. (Kurang kontrol Orang tua dengan memanjaka anak dengan fasilitas), efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over. (Lingkungan Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga), Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap game online di rumah, maka seseorang akan kenal dengan game online karena pergaulannya.

Kegiatan anak-anak yang biasanya dilakukan setiap hari yaitu biasanya setiap pagi anak-anak seperti biasa melakukan aktifitas yaitu belajar disekolah yaitu sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP). Dan dan biasanya setelah pulang dari sekolah anak-anak akan pulang kerumah dan dilanjutkan pergi bermain bersama teman-teman yaitu bermain game online sampai sore dan lupa waktu itu belajar dan mengaji disore hari, mereka akan berhenti bermain ponselnya ketika sudah memasuki waktu sore hari memasuki waktu magrib. Dan untuk malam hari masih akan dilanjutkan

yaitu nongkrong bersama teman-teman untuk hanya sekedar bermain game online hingga larut malam sampai lupa akan tanggung jawabnya sebagai pelajar untuk belajar.

Kegiatan orang tuanya mayoritas adalah sebagai petani yang biasanya dari pagi sampai sore akan pergi keladang untuk mengurus pekerjaannya hingga lupa untuk mengurus dan mengawasi kegiatan anak setiap harinya dan untuk mengetahui apa saja yang dilakukan anak setiap pulang sekolah. Akibatnya orang tua lalai dengan tanggung jawabnya untuk mengurus dan memantau perkembangan anak yang seharusnya anak sepulang sekolah belajar dan mengaji malah dilakukan untuk bermain game online.

Berdasarkan dari keterangan diatas biasanya solusi yang dilakukan orang tua untuk mengatasi anak yang terus-terusan bermain game yaitu dengan mengancam untuk tidak akan memberikan uang jajan yang berharap anak akan merasa jera dan tidak bermain game terus-menerus agar harapan orang tua supaya belajar sekolah, belajar mengaji dan bermain game itu bisa seimbang.

Desa Labuhan Ratu IV dibuka tanggal 09 September 1987 dengan jumlah penduduk 7.816 jiwa dengan jumlah laki-laki 3.913 jiwa dan jumlah perempuan 3.903 jiwa atau 1.108 kepala keluarga. Penduduk tersebut merupakan kolonisasi yang didatangkan dari Jawa Tengah dan Jawa Timur. Nama Labuhan Ratu IV berasal dari kata Labuhan Ratu yang berarti kumpulan para ratu dan dari kata IV diambil dari susunan yang ada di

Kecamatan Labuhan Ratu. Desa Labuan Ratu IV merupakan salah satu dari II desa diwilayah Kecamatan Labuhan Ratu yang terletak bersebelahan kearah Selatan dari kota Kecamatan Way Jepara. Desa Labuhan Ratu mempunyai luas wilayah 10003 hektar. Dengan batas wilayah, Sebelah Utara: Desa Labuhan Ratu VIII, Sebelah Selatan: Desa Sumur Bandung, Sebelah Barat: Desa Labuhan Ratu V, Sebelah Timur: Desa Labuhan Ratu III.⁵

Menurut pengamatan berdasarkan observasi dan setelah dilakukannya wawancara singkat dengan orang tua dengan anak, peneliti menemukan keberagaman jawaban dari orang tua dengan anak, peneliti menemukan bahwa beberapa orang tua dizaman sekarang telah sibuk terhadap pekerjaannya. Sehingga anak pun kurang mendapat perhatian khusus mengenai perihal bermainnya anak dalam mendapat perhatian khusus terhadap kehidupan sehari-hari. Selain itu saat ini anak-anak lebih memilih mengenal gadget dibandingkan belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas masalah tersebut peneliti akan mengungkap fenomena yang terjadi. Permasalaham-permasalahan tersebut akan digunakan dalam meningkatkan komunikasi orang tua dengan anak untuk meningkatkan strategi komunukasi orang tua dengan anak pecandu game online. Komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak sering tidak terjadi efektif, apalagi dalam pemahaman anak untuk belajar. Oleh sebab itu penelitian tertarik menyusun krispsi yang berjudul ”Strategi

⁵ Monografi Desa Labuhan Ratu IV, 15 Agustus 2022

Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur”

B. PERTANYAAN PENELITIAN

Bagaimana Strategi Komunikasi Yang Dilakukan Orang Tua Untuk mengatasi Anak Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend Di Desa Labuhan Empat?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi yang dilakukan orang tua untuk mengatasi anak yang kecanduan game mobile legend didesa Labuhan Ratu Empat.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoris

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mendapat wawasan dan pengetahuan tentang strategi komunikasi yang dilakukan orang tua untuk mengatasi anak yang kecanduan game mobile legend didesa Labuhan Ratu Empat.

b. Secara Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan informasi bagi peneliti lainnya, yang akan mendeskripsikan lebih dalam tentang strategi komunikasi yang dilakukan orang tua untuk mengatasi anak yang kecanduan game mobile legend didesa Labuhan Ratu Empat.

D. PENELITIAN RELEVAN

- a. Skripsi dari Nugrahanto Ramadhan Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Surabaya, 22 juli 2013 yang berjudul Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pemain Game Online DotA Di Surabaya (Study Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pemain Game Online DotA Di Surabaya) difokuskan pada pola komunikasi orang tua dengan anak pemain game online. Pola komunikasi itu sendiri merupakan suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya. Supaya orang tua mengetahui strategi komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online mobile legend. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online dota study deskriptif kualitatif pola komunikasi orang tua dengan anak pemain game online dota di Surabaya. Sedangakan penelitian yang diteliti lakukan yaitu strategi komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online mobile legend.
- b. Skripsi Dari Wisnu Yudha Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta,13 Oktober 2015 yang berjudul Pola Komunikasi

Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online (Study Kasus Game Online Lets Get Rich Di Sma Muhammadiyah 25 Pemulang Tangerang Selatan) difokuskan pada pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online. Komunikasi kepada anak maksudnya adalah bagaimana orang tua berbicara pada anak menyatakan maksud dan nasehat kepada anak serta mendiskusikan sesuatu dengan anak, termasuk dalam kategori komunikasi kepada anak antara lain menyuruh, melarang, menganjurkan, mencetikan sesuatu serta bentuk-bentuk komunikasi lainnya secara langsung kepada anak. Media game online sangat mempengaruhi kepribadian anak-anak, lebih cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar. Game online sendiri sebagai wadah bermain yang sangat digemai remaja, dimana game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada belajar.

- c. Skripsi Dari Ahmad Syaripudin Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal 11 November 2020 yang berjudul Pola Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Perilaku Konsumtif (Study Kasus Di Smk Paristek Pangkah Tahun Pelajaran 2019/2020 Kabupaten Tegal) difokuskan pada untuk mendiskripsikan faktot-faktor dan dampak dari kecanduan game online. Akibat dari kecanduan game online pada peserta didik, maka kemungkinan akan mempengaruhi perkembangan peserta didik contohnya perilaku konsumtif

Dari penelitian yang peneliti diteliti memiliki persamaan yaitu pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online mobile legend

yang yang difokuskan kepada dampak-dampak, factor-faktor dan kepribadian anak yang diakibatkan oleh kecanduan game online yang mempengaruhi perkembangan anak.

Sedangkan, perbedaan dari ketiga penelitian tersebut adalah mengidentifikasi bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online dan untuk mengetahui bagaimana orang tua untuk mengatasi anak yang kecanduan game terus-menerus.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Komunikasi

1. Pengertian Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi merupakan suatu perencanaan manajemen komunikasi. Strategi ini dilakukan oleh organisasi, kelompok, agar mencapai tujuan yang diharapkan.¹ Strategi merupakan sebuah cara yang telah direncanakan dengan baik oleh individu atau kelompok untuk mencapai tujuan dari apa yang telah ditentukan. Dengan strategi, rencana akan berjalan dengan baik.

Strategi juga digambarkan sebagai salah satu unsur yang mempengaruhi organisasi, strategi juga merupakan sutau rencana jangka panjang. Dalam menetapkan strategi diperlukan yang namanya komunikasi.

Strategi komunikasi berhubungan dengan tujuan yang harus diperhitungkan. Adapun tujuan tersebut dengan merencanakan dan menyelesaikan masalah sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Penerapan strategi komunikasi perlu diketahui perlu diketahui mengenai konsep awal strategi komunikasi. Seperti yang dikemukakan oleh R. Wayne Pace, Brent D. Peterson dan M. Dallas Burnet dalam

¹ Sarah Dhiba Ashari “Strategi Komunikasi Kelompok Ketoprak Ngampung “ (Surakarta, 2020) diambil dari <https://www.jurnalkommas.com/docs/Jurnal%20D0216085.pdf> pada Hari Rabu 17 Agustus 2022

Effendy², bahwa tujuan sentral komunikasi ada tiga tujuan utama yaitu: (*To Secure Understanding*) memastikan bahwa komunikasi mengerti pesan yang diterimanya. (*To Establish Acceptance*) jika sudah mengerti dan menerima, maka penerimanya akan dibina. (*To Motivate Action*) dan pada akhirnya kegiatan itu dapat menjadi motivasi.

Edi suyandi³ menyatakan strategi komunikasi dengan pendekatan persuasif, dengan cara menyebarluaskan pesan komunikasi yang bersifat informatif, instruktif, sistematis, pada sasaran untuk memperoleh hasil yang optimal. Strategi komunikasi menjembatani Cultural Gap, dan Cultural Gap dimaknai perbedaan sistematis antara dua budaya, agama, sosial, yang dapat menghambat hubungan di masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, langkah-langkah dalam perencanaan strategi di atas dapat dianalisis bahwa langkah-langkah dalam perencanaan strategi komunikasi hendaknya harus disusun secara sistematis. Strategi komunikasi untuk merubah pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Strategi komunikasi dengan mengenal khalayak, menyusun pesan, menetapkan metode yang digunakan. Komunikator yang signifikan akan menentukan media komunikasi yang digunakan.

2. Tahapan Strategi Komunikasi

Beberapa langkah atau tahapan yang dapat diikuti untuk mulai merancang strategi komunikasi di antaranya adalah sebagai berikut.

² Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*, (Bandung : Rosdakarya, 2017), h 32

³ Edi Suryadi, *Strategi Komunikasi Sebuah Analisis Teori dan Praktis di Era Global*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h 5

a. Perumusan Strategi

Perumusan strategi adalah sebuah penganalisaan dari penemuan-penemuan masalah yang ditafsirkan berdasarkan melalui kekuatan. Yang nantinya dapat memperhitungkan langkah-langkah yang diambil.

b. Implementasi Strategi

Pelaksanaan strategi berlandaskan alokasi dan manajemen sumber daya, dibuktikan dengan pembentukan struktur organisasi dan adanya mekanisme manajemen yang diterapkan dengan budaya perusahaan.

c. Evaluasi Strategi

Setelah merumuskan dan mengimplementasikan, tahap yang terakhir adalah dengan mengevaluasi strategi yang telah dijalankan agar menjadi tolak ukur untuk strategi yang akan dilakukan kembali. Adanya evaluasi juga bisa untuk menentukan sasaran yang sudah dicapai. Dalam mengevaluasi strategi komunikasi, terdapat tiga hal dasar yang harus dilakukan, yaitu: meninjau faktor eksternal dan internal yang menjadi dasar strategi, mengukur prestasi dengan membandingkan hasil yang dilakukan dengan kenyataan yang didapat, serta adanya tindakan korektif sebagai usaha memastikan bahwa prestasi yang didapat sudah sesuai dengan yang direncanakan.⁴

⁴ Syarif Fadillah-FDK.Pdf (SECCUARED). Diakses Pada Tanggal 15 Agustus 2022

3. Komponen Strategi Komunikasi

Edy Suryadi⁵ menyatakan keberhasilan strategi komunikasi tentunya tidak bisa begitu saja diperoleh tanpa menganalisis keunggulan-keunggulan dan kesiapan semua komponen yang terlihat didalamnya agar menerapkan suatu strategi komunikasi ini berhasil maka segala sesuatunya harus dipertautkan dengan komponen-komponen yang merupakan jawaban terhadap pertanyaan dalam rumus Laswell (1960) tersebut:

- a. *Who* (siapa komunikatornya)
- b. *Says what* (pesan apa yang dinyatakan)
- c. *In which channel* (media apa yang digunakan)
- d. *With what effect* (efek apa yang diharapkan)

Dari komponen strategi komunikasi diatas maka dalam praktiknya akan berhubungan dengan etos dari seorang komunikator.

4. Fungsi Strategi Komunikasi

Adapun fungsi dari strategi komunikasi sendiri adalah:

- a. Menyebarkan pesan komunikasi yang bersifat informatif, persuasif, dan instruktif secara sistematis kepada sasaran untuk memperoleh hasil yang optimal.
- b. Menjembatani “cultural gap”, misalnya suatu program yang berasal dari suatu produk kebudayaan lain yang dianggap baik untuk diterapkan dan dijadikan milik kebudayaan sendiri sangat tergantung

⁵ Edy Suryadi, *Strategi Komunikasi Sebuah Analisis Teori dan Praktis di Era Global*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h 31

bagaimana strategi mengemas informasi itu dalam dikomunikasikannya.⁶

Berdasarkan semua penjelasan diatas dapat diketahui bahwa komunikasi merupakan suatu proses pengalihan informasi dari komunikator kepada komunikan sehingga nantinya diperoleh pemahan tentang apa yang dimaksud antara satu sama lainnya. Komunikasi yang efektif bisa kita dapatkan apabila antara penyebar pesan dan penerima pesan dapat menimbulkan suatu pengertian yang sama terhadap pesan yang akan disampaikan tersebut. Sehingga disini kita dapat menggabungkan pengertian dari strategi dan komunikasi, sehingga didapat pengertian dari strategi komunikasi.

5. Jenis-Jenis Strategi Komunikasi

Tentunya telah banyak para ahli yang telah membicarakan mengenai cara, pendekatan, atau teori umum mengenai cara untuk membuat strategi komunikasi yang baik ini. membagi strategi komunikasi menjadi tiga teori utama, yakni sebagai berikut:

a. Pull Strategi/ Strategi Tarik

Strategi komunikasi di mana proses komunikasi menekankan pada keberhasilan meraih khalayak sebanyak mungkin tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) dan mengarahkan perilaku (*attitude*) khalayak untuk menghasilkan

⁶ Onong Uchana Efendy, *Dinamika Komunikasi*, h 28

produk dan masuk ke dalam jaringan perusahaan (menjadi konsumen).

b. Push Strategi/ Push Marketing

Strategi komunikasi yang menitikberatkan pada jaringan kemampuan kerja. Proses komunikasi tidak hanya mengandalkan pada pemberian informasi persuasif, tetapi juga mampu meningkatkan koordinasi dan partisipatif aktif antar anggota serta integritas seluruh anggota yang terlibat. Strategi ini mengarah pada terwujudnya kekuatan untuk mendorong loyalitas dan komitmen anggota atau pemberi pesannya.

c. Profil Strategi

Komunikasi untuk mempertahankan *image* diri atau perusahaan. Proses komunikasi menekankan pada pengelolaan identitas diri atau perusahaan yang bertujuan untuk menjaga hubungan dengan relasi atau konsumen.⁷

Dan bisa melalui teknik komunikasi informatif, komunikasi persuasif, komunikasi instruktif/koersif, dan hubungan manusiawi

1) Komunikasi Persuasif

⁷ Arjat Jatmika, *Komunikasi Kelompok*, (Bandung: Penerbit Alfabet, 2019), h 40

Komunikasi persuasif adalah komunikasi yang bertujuan untuk dapat mempengaruhi sikap, membujuk, mengajak, pendapat, dalam perilaku dari audiens.

2) Komunikasi Informatif

Komunikasi Informatif adalah suatu bentuk isi pesan, yang bertujuan mempengaruhi khalayak dengan jalan memberikan penerangan. Penerangan berarti menyampaikan sesuatu apa adanya, apa sesungguhnya, di atas fakta-fakta dan data-data yang benar serta pendapat-pendapat yang benar. Dalam pemberian informasi komunikasi ada dua yaitu: Yang Pertama, Memberikan informasi tentang fakta, Yang Kedua, Memberikan informasi dan menuntun ke arah yang baik.

3) Komunikasi Instrukti

Instruktif merupakan suatu perintah yang bersifat mengancam. Tetapi ancamannya itu mengandung suatu yang dapat menjadikan seseorang itu untuk melakukan perintahnya.

B. Orang Tua dan Anak

1. Pengertian Orang Tua dan Anak

Kartono mendefinisikan, orang tua adalah pria dan wanita yang terkait dalam perkawinan, siap sedia untuk memikul tanggung jawab seperti ayah,ibu dari anak yang di lahirkannya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, istilah orang tua diartikan dengan :1. Ayah dan ibu kandung, 2. Orang tua, 3. Orang yang dianggap

tua (cerdik, pandai, ahli, dan sebagainya), 4. orang yang disegani atau dihormati dikampung.⁸

Pengertian anak dari aspek dalam sudut pandang yang dibangun oleh agama khususnya dalam hal ini adalah agama Islam, anak merupakan makhluk yang lemah namun mulia, yang keberadaannya adalah kewenangan dari kehendak Allah SWT dengan melalui proses penciptaan. Oleh karena anak mempunyai kehidupan yang mulia dalam pandangan agama Islam, maka anak harus diperlakukan secara manusiawi seperti diberi nafkah baik lahir maupun batin, sehingga kelak anak tersebut tumbuh menjadi anak yang berakhlak mulia seperti dapat bertanggung jawab dalam mensosialisasikan dirinya untuk mencapai kebutuhan hidupnya dimasa mendatang.

Dalam pengertian Islam, anak adalah titipan Allah SWT kepada kedua orang tua, masyarakat bangsa dan negara yang kelak akan memakmurkan dunia sebagai rahmatan lil'alamina dan sebagai pewaris ajaran Islam pengertian ini mengandung arti bahwa setiap anak yang dilahirkan harus diakui, diyakini, dan diamankan sebagai implementasi amalan yang diterima oleh orang tua, masyarakat, bangsa dan negara.⁹

2. Peran Orang Tua Dalam Islam

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima

⁸ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), cet. X, h. 706

⁹ Amir Syarifuddin, Op. Cit, h. 44

pendidikan.¹⁰ Salah satu bentuk tanggung jawab orang tua terhadap anak di dalam keluarga adalah dengan mendidik anak-anaknya. Bentuk tanggung jawab tersebut menjadi kewajiban dan kewajiban tersebut dipertegas dalam firman Allah berikut:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (QS. At-Tahrim:6).

Ayat di atas memerintahkan kepada orang tua untuk menjaga anaknya melalui proses pendidikan. Anak adalah mereka yang dijaga dari segala sifat, sikap, dan perbuatan haram atau tercela sehingga apabila perbuatan itu dilakukan maka ia akan terperosok ke dalam neraka. Penjagaan melalui proses pendidikan tersebut dilakukan dengan cara memberikan pengarahan baik dalam bentuk nasihat, perintah, larangan, pembiasaan, pengawasan, maupun pemberian ilmu pengetahuan.

Orang tua berfungsi sebagai pendidik kepada anak-anaknya, sedangkan anak-anak adalah titipan Allah atau amanah yang diberikan kepada orang tua. Di pihak lain, anak sebagai titipan Allah SWT., itu tidak sekedar sebagai anugerah bagi orang tua, tetapi dapat pula sebagai

¹⁰ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, (Cet., XI.), 2014) h.35

ujian atau fitnah. Dalam Islam pun, orang yang paling bertanggung jawab tersebut adalah orang tua (ayah dan ibu) anak didik.

Tanggung jawab itu disebabkan sekurangnya oleh dua hal:

Pertama : Kodrat, yaitu orang tua ditakdirkan menjadi orang tua anaknya, dan karena itu ia ditakdirkan pula bertanggung jawab terhadap anaknya.

Kedua : Kepentingan kedua orang tua, yaitu orang tua berkepentingan terhadap kemajuan perkembangan anaknya.¹¹

Ada beberapa tanggung jawab setelah anak lahir kedunia yaitu:

a. Mengazankan/Mengiqomahkan

Setelah bayi lahir, disunnahkan kepada ayah si bayi untuk memperdengarkan azan di telinga kanannya dan membisikan iqamah pada telinga kirinya.¹² Gunanya supaya kalimat pertama yang didengarnya adalah kalimat tayyibah (kalimat kebaikan).

b. Memberi Nama Yang Baik

Dalam Islam nama mempunyai makna yang sangat penting. “Dari Abu Darda ia berkata, Rasulullah Saw., bersabda; Sesungguhnya kamu sekalian pada hari kiamat akan dipanggil dengan nama kamu sendiri dan nama bapak kamu. Karena itu perindahlah nama kamu”. (HR. Abu Daud).

¹¹ Aat Syafaat, Sohari Sahrani, dan Muslih, *Peranan Pendidikan Agama Islam; Dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, Cet., II, 2008), h. 64.

¹² Adnan Hasan Shalih Baharits, *Tanggung Jawab Ayah Terhadap Anak Laki-laki*, (Jakarta: Gema Insani Press, (Cet., I.), 1996), h. 46

Nama adalah alamat atau ciri bagi orang yang diberikan nama itu, identitas diri yang dapat membedakan antara dia dengan orang lain dan sarana untuk saling memahami dengannya. Nama juga berfungsi sebagai perhiasan dan kesempurnaan, simbol untuk mengekspresikan identitas dan keinginan, standar untuk menilai ketinggian agamanya dan syiar untuk mendo'akan dirinya di dunia dan di akhirat.¹³

c. Melaksanakan Aqiqah

Secara etimologis aqiqah berarti memotong. Sedangkan secara terminologi syar'i aqiqah berarti menyembelih kambing karena kelahiran anak hari ketujuh. Para ulama berpendapat bahwa aqiqah hukumnya sunnah muakkad. Rasulullah SAW., bersabda: ◌

“Dari Ummu Kurzin, sesungguhnya ia pernah bertanya kepada Rasulullah Saw., tentang aqiqah, maka Rasulullah Saw bersabda; untuk bayi laki-laki (menyembelih) dua ekor kambing dan untuk bayi perempuan (menyembelih) seekor kambing. Tidak mengapa bagimu baik kambing itu jantan atau betina. (HR. Turmudzi).

Imam malik berpendapat bahwa baik bayi laki-laki maupun perempuan jumlah aqiqah tetap seekor kambing. Adapun syarat-syarat kambing yang dapat dipakai untuk aqiqah adalah kambing yang tidak cacat dan tidak sakit. Baik daging maupun kulit kambing aqiqah tidak boleh dijual. Semuanya dimakan oleh keluarganya dan disedekahkan kepada fakir miskin.¹⁴

¹³ Abdul Aziz al-Fauzan, Fikih Sosial; *Tuntunan dan Etika Hidup Bermasyarakat*, (Jakarta: Qisthi Press, 2007), h. 200.

¹⁴ Adnan Hasan Shalih Baharits, *Ibid.*, hlm. 51.

d. Mengkhitankan

Mengkhitankan ialah membersihkan alat kelamin, yakni dengan membuang kulit yang menutup kepala kemaluanya. Khitan merupakan sunnah para Nabi dan Rasul, seperti dijelaskan dalam hadits: “Empat hal termasuk sunnah-sunnah para rasul, yaitu: khitan, memakai minyak wangi, siwak, dan menikah”. (HR. Tirmidzi dan Ahmad). Khitan bermanfaat bagi kesehatan. Diantara manfaatnya adalah mencegah kanker, ngompol, dan menghindarkan anak dari mempermainkan kelamin.¹⁵

e. Mengajarkan al-Qur’an

Setiap orang tua harus menyadari bahwa mengajarkan al-Qur’an kepada anak-anak adalah suatu kewajiban mutlak.¹⁶ Rasulullah SAW., bersabda: “Berilah anak-anakmu pendidikan atas tiga macam: mengasihi Nabi, mengasihi keluarganya (ahlul bait) dan membaca al-Qur’an. Maka sesungguhnya orang yang hafal al-Qur’an berada pada naungan Allah, yaitu di hari yang tidak ada naungan kecuali naungan Allah beserta para Nabi dan kekasih-kekasih-Nya”. (HR. Dailami dari Ali ra.).

f. Mewasiatkan Islam Kepada Anak

Kesinambungan dalam beragama Islam menjadi kesinambungan keturunan. Sebab, setiap orang yang beragama Islam mengiginkan putraputrinnya tidak hanya menjadi anak-anak biologis

¹⁵ Adnan Hasan Shalih Baharits, *Tanggung....*, hlm. 53

¹⁶ Muhammad Thalib, *Ibid.*, hlm. 86.

di dunia ini saja tetapi menjadi anak-anak rohaniah yang bersamanya di akhirat kelak mendapatkan kebahagiaan.¹⁷ Islam adalah harta dan warisan yang paling berharga serta tiada ternilai dalam hidup ini. Setiap orang tua harus berupaya agar Islam tetap ada, tumbuh dan berkembang dalam dirinya, keluarganya, anaknya, bahkan sampai keturunannya terus-menerus.¹⁸

C. Game Online Mobile Legend

1. Definisi Game Mobile Legend

Dalam kamus bahasa indonesia “*Game*” adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana permainan terlibat dalam konflik buatan, disini permainan berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku permainan dan membentuk permainan. Game bertujuan untuk menghibur, game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih dan memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi game juga merugikan

¹⁷ Muhammad Thalib, *Menjadi*, h. 141.

¹⁸ Heri Jauhari Muchtar, *Fiki* h,h. 109.

karena apabila kita sudah kecanduan game dampaknya adalah lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan dan aktifitas yang sedang kita lakukan.¹⁹

Mobile Legend merupakan termasuk jenis game Massively multiplayer online first-person shooter games (MMOFPS) , dimana Permainanya mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat kausa, refleks, dan lainnya. Game online mobile legends dirilis pada tanggal 11 juli 2016 oleh Moonton dari tiongkok.²⁰ Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain itu permainnanya juga terhubung dengan jaringan internet.

2. Kecanduan Bermain Game Online

Anak yang kecanduan Game mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor computer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta menjadikan anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Anak kecanduan game online akan mengalami penurunan semangat belajar, karena lebih memilih bermain game online dan menjadi malah belajar serta tidak peduli dengan tugas sekolah dan terfokuskan pada anak-anak usia 8 sampai 13 tahun. Beberapa dampak

¹⁹ <http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game> diakses pada tanggal 11 September 2022

²⁰ <https://Wikipedia.com>

kecanduan game online yang terjadi pada pelajar. Dampak positif yang bisa terjadi kepada pelajar antara lain melepaskan ketegangan/kebosanan, menambah kosa kata bahasa Inggris, menambah teman, dan kesempatan untuk orang tua dan anak bermain bersama. Sedangkan dampak negatif yang bisa terjadi antara lain membolos dan lupa waktu, kerusakan pada mata dikarenakan terlalu sering menghadap computer, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata dan pemborosan.²¹

Orang dapat dikatakan seorang kecanduan game online dengan ciri-ciri bermain game online selama 4-5 kali dalam seminggu, rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain game online lebih dari 4 jam per harinya, dan bermain lebih dari 4 jam di hari kerja dengan mempertimbangkan waktu standar hari kerja adalah 8 jam sehingga dikategorikan sebagai aktivitas berlebihan (excessive).

Salah satu jenis game online adalah MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang didalamnya termasuk game online mobile legend. Dampak positif game online mobile legend seperti untuk hiburan akibat stress dengan rutinitas sehari-hari seperti belajar, hafalan atau ulangan. Game online mobile legend untuk mengisi waktu luang saja, tetapi banyak yang salah persepsi dan salah menggunakannya. Sangat disayangkan, siswa bahkan lupa waktu pada saat bermain Game online mobile legend terkadang di dalam kelas pada saat jam pelajaran, pada saat berkumpul dengan teman, itu yang menjadikan kurangnya interaksi

²¹ Chandra, A.N. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Game*. Jurnal Pendidikan Penabur, (2006), 7(5)

sosial terhadap lingkungan sekolah. Dampak negatif game online mobile legend yang lain yaitu kurang tidur, tidur menjadi tidak normal dan tidak teratur, padahal manusia dewasa membutuhkan waktu tidur kurang lebih 7-8 jam per hari. Jika kurang dari waktu tersebut, peluang munculnya penyakit akan lebih menyerang tubuh seseorang.²²

²²Soettjipto, *Perilaku Adiksi Game Online*, dalam artikel Pratiwi, 2007. h. 3

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan "(field research). Dengan sifat kualitatif deskripsi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata atau bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.¹ Dan penelitian ini dilakukan secara langsung, focus terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online. Dan lokasi penelitian ini dilakukan di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Dikarenakan penelitian ini berupa kegiatan mendeskripsikan, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi yang ada dari berbagai data yang peneliti kumpulkan, baik berupa hasil wawancara, pengamatan atau sumber yang dapat dijadikan acuan.

¹ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda, 2017), h.6

Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian jika semua data yang sudah dikumpulkan, maka laporan penelitian berupa kata-kata tertulis gambar atau lisan bagi orang-orang dan bukan data angka.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa penelitian ini untuk mengetahui secara mendalam berupa gambaran dan keterangan tentang Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur.

B. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, dalam hal ini peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah ditetapkan.²

Sumber data primer dari penelitian ini adalah Kepala Desa, Kepala Dusun, dan Orang Tua berjumlah empat orang. Di desa Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak didapat secara langsung, contohnya seperti lewat orang lain atau dokumen. Dalam penelitian sumber ini data sekunder didapatkan dari buku, jurnal, skripsi dan litelatur lainnya yang berkaitan dengan Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online.

² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung : Alfabeta, 2012), h.225.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Yaitu wawancara dan metode yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang diteliti.³

Dalam penelitian ini. Peneliti akan melakukan observasi secara langsung dengan melihat dan mengamati kondisi lingkungan desa. Metode ini digunakan untuk data tentang bagaimana Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecanda Game Online Mobile Legend.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara untuk mengumpulkan dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau seorang autoritas (seorang ahli atau berwenang dalam suatu masalah) pertanyaan-pertanyaan yang diajukan biasanya disiapkan terlebih dahulu yang diarahkan kepada informasi-informasi untuk topic yang akan digarap.

Wawancara yang digunakan akan digunakandalam penulisan ini adalah wawancara semistruktur yaitu wawancara yang mempunyai daftar pertanyaan tertulis tapi memungkinkan untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan secara bebas, tapi terarah dengan tetap berada pada jalur pokok permasalahan yang akan ditanyakan akan melakukan wawancara secara mendalam dengan informan bagaimana Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecanda Game Online.

³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta,2019),h.203

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya sesuatu yang tertulis, yang dipakai sebagai bukti atau keterangan dokumen yang berbentuk tulisan gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.⁴

Dokumentasi ini dilakukan untuk melengkapi data yang sudah diperoleh dari hasil wawancara. Dengan dokumentasi, peneliti dapat mengumpulkan bahan-bahan berupa gambar, foto yang berkenaan dengan Sejarah Desa Labuhan Ratu IV, Visi dan Misi Desa Labuhan Ratu IV Struktur Desa Labuhan Ratu IV, serta data-data yang diperlukan atau dibutuhkan didalam penelitian ini.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Pada penelitian ini untuk mendapatkan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.⁵

Janis triangulasi yang digunakan untuk memenuhi keabsahan data penelitian ini yaitu triangulasi sumber. Menurut patton, triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Triangulasi dengan sumber yang dilaksanakan pada

⁴ Sugiyono, *Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2017), h 240.

⁵ *Ibid.*, h 273

penelitian ini yaitu membandingkan hasil sumber data primer yaitu dengan sumber data sekunder.

Triangulasi pada penelitian ini, peneliti digunakan sebagai pemeriksaan melalui sumber lainnya. Dalam pelaksanaannya peneliti akan melakukan pengecekan data yang berasal dari wawancara dengan kepala desa, kepala dusun, dan beberapa orang tua.

E. Teknis Analisa Data

Teknis analisis data dalam penelitian ini adalah analisa data kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu, data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknis pengumpulan data yang bermacam-macam (Triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.⁶

Untuk mengumpulkan seluruh data kualitatif yang berhubungan dengan Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecanda Game Online Mobile Legend, peneliti menggunakan teknik analisa data model Miles dan Huberman yang dilakukan dengan tiga tahapan yaitu:

1. Reduksi Data

Tahap reduksi data adalah menyederhanakan data agar bisa sesuai dengan kebutuhan dan mudah untuk didapatkan informasinya. Data yang didapatkan dari hasil wawancara, pengamatan langsung ke lapangan dan sebagainya memiliki bentuk kompleks. Semua data yang didapatkan dikelompokkan dari data yang sangat penting, kurang penting, dan tidak penting.

⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2012), h.305

2. Penyajian Data

Pada tahap ini, penelitian bisa menyajikan data yang sudah direduksi atau disederhanakan ditahap sebelumnya. Bentuk penyajian data kemudian beragam, dalam bentuk grafik, chart, pictogram, sehingga data tersebut mudah untuk disampaikan kepada orang lain. Selain itu juga mengandung informasi yang jelas dan mudah mendapatkan informasi tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan

Data yang sudah tersusun dan dikelompokan, kemudian disajikan dengan suatu teknik atau pola bisa ditarik kesimpulan. Sesuai dengan peneliti ini penulis memusatkan penelitian pada Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online dalam menciptakan kerukunan. Penulis akan memaparkan hasil penelitian dengan analisis menggunakan teori-teori diatas. Dengan begitu akan dapat ditarik kesimpulan mengenai Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online. Kesimpulan ini menjadi informasi yang bisa disajikan dalam laporan penelitian dan ditempatkan dibagian penutup.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Singkat Berdirinya Desa Labuhan Ratu IV

Desa Labuhan Ratu IV dibuka pada tanggal 09 september 1987 dengan jumlah penduduk 2144 jiwa atau dengan 623 kepala keluarga. Penduduk tersebut merupakan *Kolonisasi* yang didatangkan dari Jawa Tengah dan Jawa Timur yang meliputi daerah Yogyakarta, Solo, Cilacap, Gombang, dan Nganjuk. Kepala desa pada waktu itu bernama Kusnanudin, sampai pada tahun 2010.

Nama Labuhan Ratu IV berasal dari kata *Labuhan Ratu* yang berarti *kumpulan para ratu* dan dari kata *IV* diambil dari susunan desa yang ada di Kecamatan Labuhan Ratu. Namun berkat ketekunan dari penduduk yang masih tinggal di Desa Labuhan Ratu IV dibina kembali dibawah pimpinan bapak kusnanudin, sehingga menjadi teratur, dan para transmigran yang berpindah dari desa ini satu demi satu kembali ke Desa Labuhan Ratu IV dan ikut membina desanya. Dengan musyawarah bersama perangkat desa maka ditetapkanlah nama desa ini menjadi Desa Labuhan Ratu IV.

Pada tahun 1997 banyak penduduk yang datang dari Pacitan, Yogyakarta dan Gombang yang sengaja didatangkan oleh keluarganya yang ada didesa Labuhan Ratu IV, untuk mengisi kekosongan penduduk. Semakin teraturnya negara Republik Indonesia, maka desa Labuhan Ratu IV pun ikut berbenah diri dan mengatur penduduk yang makin banyak berdatangan.¹

¹ Monografi Desa Labuhan Ratu IV, 15 Oktober 2022

1. Pemerintah Desa

Adapaun yang pernah memimpin Desa Labuhan Ratu IV diantaranya:

- a. Periode tahun 1987-2003 dipimpin oleh Kusnanudin sebagai kepala desa dan wakil kepala desa Sokimin.
- b. Periode tahun 2003-2005 dipimpin oleh Kosim sebagai kepala desa dan wakil kepala desa Sokimin.
- c. Periode tahun 2005-2010 dipimpin oleh Kusnanudin sebagai kepala desa dan wakil kepala desa Sokimin.
- d. Periode tahun 2010-2017 dipimpin oleh H. Suyono,^s sebagai kepala desa dan wakil kepala desa Shohibur Rohman, S. E
- e. Periode tahun 2017 samapai dengan sekarang dipimpin oleh Rizal Sugianto sebagai kepala desa dan wakil kepala desa Shohibur Rohman , S. E ²

2. Batasan Wilayah

- a. Sebelah Utara : Desa Labuhan Ratu VIII
- b. Sebelah Selatan : Desa Sumur Bandung
- c. Sebelah Barat : Desa Labuhan Ratu V
- d. Sebelah Timur : Desa Labuhan Ratu III ³

² Monografi Desa Labuhan Ratu IV, 15 Oktober 2022

³ Monografi Desa Labuhan Ratu IV, 15 Oktober 2022

3. Jumlah Penduduk Desa Labuhan Ratu IV

TABEL.I
Jumlah Penduduk Desa Labuhan Ratu IV

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Jumlah Kepala Keluarga	Keterangan
1	Laki-Laki	2.020	1.108	-
2	Perempuan	1.893	-	-

Sumber : Dokumen Desa Labuhan Ratu IV

4. Jumlah Tempat Pendidikan Desa Labuhan Ratu IV

TABEL.II
Jumlah Tempat Pendidikan Desa Labuhan Ratu IV

No	Jenis Pendidikan	NEGERI			SWASTA		
		2022			2022		
		Gedung	Guru	Murid	Gedung	Guru	Murid
1	PAUD	-	-	-	2	18	205
2	Kelompok Bermain	-	-	-	-	-	-
3	SD	1	23	575	-	-	-
4	SLTP	-	-	-	-	-	-
5	SLTA	-	-	-	-	-	-
6	Akademi	-	-	-	-	-	-
7	Institut/ Universitas	-	-	-	-	-	-
	Jumlah	1	23	575	2	18	205

Sumber : Dokumen Desa Labuhan Ratu IV

5. Jumlah Penduduk Menurut Agama Desa Labuhan Ratu IV

TABEL. III

Jumlah Penduduk Menurut Agama Desa Labuhan Ratu IV

No	Agama	Tahun 2021	Tahun 2022
1	Islam	3889	3893
2	Kristen	9	10
3	Khatolik	-	-
4	Hindu	2	1
5	Budha	3	3
6	Ethis	-	-

Sumber: Dokumen Desa Labuhan Ratu IV

6. Tempat Beribadah Desa Labuhan Ratu IV

TABEL. IV

Tempat Beribadah Desa Labuhan Ratu IV

No	Nama Sarana Ibadah	Tahun 2021	Tahun 2022	Keterangan
1	Masjid	8	9	17
2	Mushola	19	18	37
3	Gereja	-	-	Tidak Ada
4	Vihara	-	-	Tidak Ada
5	Pura	-	-	Tidak Ada

Sumber: Dokumen Desa Labuhan Ratu IV

7. Pendidikan Masyarakat

- a. Sekolah Dasar : 1.685 Orang
- b. SMP/SLTP : 1.085 Orang

- c. SMU/SLTA : 1.209 Orang
- d. Perguruan Tinggi : 205 Orang
- e. Pondok Pesantren : 152 Orang
- f. Pendidikan Keagamaan : 369 Orang
- g. Keterampilan/ Kursus : 26 Orang⁴

8. Mata Pencarian

- a. Petani : 2346 Orang
- b. Pegawai Negeri : 11 Orang
- c. Pengrajin : 6 Orang
- d. Pedagang : 84 Orang
- e. Peternak : 8 Orang
- f. Montir : 11 Orang
- g. Bidan : 4 Orang
- h. Perawat : 2 Orang
- i. Sopir : 35 Orang
- j. TNI/POLRI : 1 Orang⁵

9. Tujuan Umum dan Tujuan Khusus Desa Labuhan Ratu IV

a. Tujuan Umum Desa Labuhan Ratu IV

Meningkatkan cakupan pelayanan berkualitas dalam program Pemberdayaan Keluarga, Keluarga Berencana, dan Kesehatan sebagaimana tercantum pada upaya pencapaian RPJP-RPJMN.

⁴ Monografi Desa Labuhan Ratu IV, 15 Oktober 2022

⁵ Monografi Desa Labuhan Ratu IV, 15 Oktober 2022

b. Tujuan Khusus Desa Labuhan Ratu IV

Secara khusus tujuan kegiatan Kesatuan Gerak PKK-KKBPK-Kesehatan untuk :

- a. Meningkatkan jumlah kelompok dasawisma.
- b. Meningkatkan jumlah dan kemandirian posyandu.
- c. Meningkatkan jumlah rumah tangga ber-PHBS.
- d. Meningkatkan jumlah peserta KB baru dan peserta KB aktif.
- e. Meningkatkan cakupan dan kualitas serta jangkauan pelayanan kesehatan dan program PKK-BPKPK khususnya bagi keluarga tidak mampu, Pra keluarga sejahtera, dan keluarga sejahtera.
- f. Menetapkan peranan kelembagaan 10(sepuluh) program pokok PKK khususnya dibidang KKBPK dan sejahtera.
- g. Meningkatkan peran serta masyarakat dan lintas sector dalam.⁶

B. Strategi Komunikasi Orang Tua Untuk mengatasi Anak Yang Kecanduan Game Online Mobile Legend Di Desa Labuhan Empat

1. Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif adalah komunikasi yang bertujuan untuk dapat mempengaruhi sikap, membujuk, mengajak, pendapat, dalam perilaku dari audiens. Maka peran orang tua dalam mempengaruhi, membujuk, atau mengajak sangat penting terlebih untuk anak yang berada di desa keadaan psikologisnya yang keras dan mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar.

⁶ Monografi Desa Labuhan Ratu IV, 15 Oktober 2022

Memberikan komunikasi persuasif kepada anak terutama dalam bagaimana cara mengatasi anak yang kecanduan game online sejak usia dini adalah hal yang sangat tepat. Maka upaya terbentuknya komunikasi persuasif orang tua dengan anak dalam mengatasi anak yang kecanduan game online. Orang tua harus memiliki caranya tersendiri agar anak dapat belajar dari dan tidak main game terus-menerus.

Berdasarkan wawancara dengan Eki menyatakan bahwa :

“Komunikasi persuasif didalam pengetahuan saya seperti membujuk seseorang misalnya dengan anak, kita seperti memberi pengaruh dengan anak supaya anak mau belajar ilmu pengetahuan dan ilmu agama, dan anak tidak bermain gadget samapai lupa waktu setiap harinya, tujuannya agar ilmu yang didapatkan lebih dari orang tuanya, dan dapat diterima baik oleh anak ”⁷

Dari pernyataan diatas dari hasil observasi dilapangan komunikasi persuasif yang dilakukan oleh orang tua mengenai komunikasi persuasif adalah dapat memengaruhi, membujuk anak dengan mudah dan menyuruh anak untuk belajar ilmu pengetahuan dan ilmu agama agar mendapatkan ilmu yang lebih baik dari orang tuanya. Walaupun beragam cara yang dilakukan dalam mempengaruhi anak, tetapi hasilnya anak mengikuti sesuai dengan keinginan orang tuanya.

Pada hakikatnya kegiatan komunikasi tidak akan pernah lepas dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya komunikasi kita dapat mengajak, memberitahu, memberi informasi kepada orang lain. Komunikasi juga sangat penting dalam keluarga, yang mana keluarga merupakan sebuah wadah yang paling utama dalam melakukan komunikasi, dan melalui komunikasi inilah orang tua seharusnya

⁷ Wawancara dengan Bapak Eki, (19 Oktober 2022)

mengajarkan dan mendidik anak untuk menjadi lebih baik dalam ilmu pengetahuan dan ilmu agama. Keberhasilan orang tua dalam mendidik anaknya dapat dilihat dari sikap serta perilaku anaknya dalam kehidupan sehari-hari, anak yang patuh pada orang tua, serta pada agama juga merupakan salah satu contoh keberhasilan orang tua dalam mendidik anaknya.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Soini menyatakan bahwa :

“Bercengkrama dengan keluarganya, khususnya anak. Menurut saya komunikasi harus sering dilakukan untuk mengetahui apa yang dilakukan anak-anak dalam kesehariannya. Dalam proses komunikasi untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain game online pada anak. Dengan membiasakan diri untuk mengajak anak belajar dan tidak bosan-bosannya untuk memperingatinya. Biasanya saya selalu membiasakan dan tidak ada bosan-bosannya memberi tahu anak saya untuk terus belajar walaupun kadang cuma sebentar saja.”⁸

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Lilik menyatakan bahwa:

“Agar anak tidak bermain gadget game online secara terus menerus dan sebagai gantinya agar anak rajin sekolah dan rajin belajar mengaji di TPQ sedangkan cara saya agar anak saya mau sekolah dan mengaji yaitu dengan cara komunikasi secara personal untuk membujuknya, dan juga memberi imbalan tambahan uang jajan.”⁹

Dari pernyataan diatas bahwa komunikasi secara personal dapat memberikan pengaruh yang baik bagi anak agar anak dapat belajar dan tidak bermain gadget serta game online secara terus-menerus.

Teknik yang digunakan sangat perlu didalam komunikasi ini orang tua agar orang tua dapat membimbing anak yaitu dengan bentuk memperhatikan anak maka bisa menghasilkan hasil yang positif.

⁸ Wawancara dengan Ibu Soini, (19 Oktober 2022)

⁹ Wawancara dengan Ibu Lilik, (19 Oktober 2022)

2. Komunikasi Informatif

Komunikasi Informatif adalah suatu bentuk isi pesan, yang bertujuan mempengaruhi khalayak dengan jalan memberikan penerangan. Penerangan berarti menyampaikan sesuatu apa adanya, apa sesungguhnya, diatas fakta-fakta dan data-data yang benar serta pendapat-pendapat yang benar. Dalam pemberian informasi komunikasi ada dua yaitu: Yang Pertama, Memberikan informasi tentang fakta, Yang Kedua, Memberikan informasi dan menuntun ke arah pendapat. Teknik informatif ini lebih ditunjukkan pada penggunaan akal pikiran semua orang, dan dilakukan dalam bentuk pernyataan berupa keterangan, penerangan dan berita.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Kalimah menyatakan:

“Saya sebagai orang tua lebih suka anak saya sepulang sekolah dan menjadi digunakan waktunya untuk mengulang materi pelajaran sekolah dan pelajaran yang didapat sewaktu mengaji di TPQ dari pada anak saya hanya bermain gadget, bermain game online serta cuma main-main diluar rumah.”¹⁰

Dari pernyataan diatas dibawa sekoah dan TPQ merupakan pendidikan yang luar biasa dengan ilmu yang didapat disekolah dan di TPQ anak mempunyai karakter yang baik kedepannya supaya tidak kecanduan game setiap hari dan disela waktu pulang sekolah dan mengaji dapat dilakukan dengan mengulang pelajaran yang sebelumnya didapat.

Berdasarkan observasi penulis lapangan menemukan bahwa. Anak-anak yang bermain game online biasanya dilakukan dilakukan sewaktu sudah pulang sekolah sekitar jam 14.00 sampai jam 17.00 WIB

¹⁰ Wawancara dengan Ibu Kalimah, (22 Oktober 2022)

dan malam hari sekitar jam 19.30 sampai jam 22.00 WIB. Karena itu anak-anak sampai melupakan jam belajarnya kewajibannya sebagai seorang pelajar.

3. **Komunikasi Instruktif**

Instruktif merupakan suatu perintah yang bersifat mengancam. Tetapi ancamannya itu mengandung suatu yang dapat menjadikan seseorang itu untuk melakukan perintahnya.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Soini meyakini:

“Kalau anak bapak sudah waktunya belajar tetapi tidak mau belajar malah asik bermain gadget dan bermain game sampai lupa waktu biasanya bapak memberikan hukuman yaitu dengan tidak memberikan uang jajan mba, seperti contohnya kalo kita tidak mengerjakan PR pasti seorang guru akan memberikan hukuman kepada muridnya, dan itu harus dilakukan. Kalau tidak mau ya bakal kena hukuman lagi mba..”¹¹

Dari pernyataan diatas bahwa cara ini agar dilaksanakan oleh anak segera mungkin. Komunikasi jenis ini diterapkan karena sifatnya segera mungkin harus dilaksanakan dan manakala tidak segera dilakukan akan membawa efek buruk bagi anak. Jika ingin mengalami kemajuan maka segera mungkin harus mengikuti dan mentaati adanya perubahan diri yang baik.

Dalam segala hal yang akan dilakukan seseorang pastinya tidak akan terlepas dari sebuah tujuan. Baik itu tujuan yang mendukung maupun tujuan yang akan menghambatnya berjalan suatu hal. Termasuk dalam melakukan komunikasi orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online pada anak. Kondisi ini juga dialami para orang

¹¹ Wawancara dengan Ibu Soini, (19 Oktober 2022)

tua yang berada di Desa Labuhan Ratu IV. Faktor tersebut mempengaruhi dorongan belajar anak serta hasil belajar yang diperoleh anak. Kondisi ini juga dialami para orang tua yang berada di Desa Labuhan Ratu Empat. Faktor tersebut yang mempengaruhi dorongan belajar anak serta hasil belajar yang diperoleh anak. Berikut faktor penghambat dan pendukung komunikasi orang tua dengan anak untuk mengatasi anak yang kecanduan game online.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran anak, terkadang komunikasi orang tua tidak akan dapat berjalan secara baik seperti sebagaimana mestinya.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sumi menyatakan:

“Anak saya ketika disuruh belajar selalu tidak mau dan malas mba karena ia lebih memilih bermain bersama teman-temannya. Bermain gadget dan menonton TV dari pada belajar mba dan terkadang saya terlalu sibuk dengan pekerjaan saya sehingga lupa dengan anak sendiri.”¹²

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa anak lebih susah ketika disuruh belajar karena anak cenderung lebih senang bermain hanphone dan menonton televisi dari pada belajar. Dan selain itu juga terkadang faktor dari kesibukan orang tuannya yang menjadi penghambat komunikasi orang tua dan anak sehingga komunikasi itu tidak berjalan dengan baik.

Lingkungan keluarga adalah tempat paling utama anak dalam mendapatkan pendidikan yang diajarkan oleh orang tua. Sebagai orang tua harus mengenalkan dan mengajarkan sejak dini kepada anak

¹² Wawancara dengan Ibu Sumi, (22 Oktober 2022)

bagaimana berperilaku dengan baik, mengajarkan tentang akhlak baik, memberikan nasehat dan memberikan contoh yang baik bagi anak. Dari hasil observasi di Desa Labuhan Ratu Empat anak-anak disini terpengaruh karena adanya pergaulan dari teman sebayanya, melihat temannya tidak belajar anak tersebut juga mengikuti cara teman-temanya. Sehingga anak-anak lebih susah saat disuruh belajar, walaupun orang tua sudah memberikan komunikasi yang baik masih juga ada anak yang terpengaruh karena lingkungan pertemanan.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Soini menyatakan:

“Karena anak saya yang tidak mau belajar juga terpengaruh oleh faktor lingkungan dan teman-temannya, karna mereka lebih asik bermain dengan teman-temannya seperti bermain kelereng dan pulangny sudah sore sehingga waktu belajar terlewatkan mba.”¹³

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa orang tua harus mengajarkan ilmu agama sejak dini karena jika anak sudah mempunyai teman yang membuat mereka lebih asik maka mereka akan lupa membagi waktu untuk belajar dan waktu untuk bermain.

Ada faktor pendukung dari komunikasi orang tua dengan anak dalam mengatasi anak yang kecanduan game online di Desa Labuhan Ratu Empat.

Berdasarkan Wawancara dengan Ibu Sumi yang menyatakan bahwa:

“Saya selalu memuji anak saya saat ia mendapatkan nilai bagus dan hafalanya sudah mulai banyak. Kemudian saya selalu bilang kepada anak saya ketika ia mendapatkan nilai bagus saya akan memberikan hadiah atau uang jajan agar anak saya selalu giat dan tidak malas-malasan untuk belajar.”¹⁴

¹³ Wawancara dengan Ibu Soini, (19 Oktober 2022)

¹⁴ Wawancara dengan Ibu Sumi, (22 Oktober 2022)

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa pemberian hadiah atau pujian terhadap anak, atas apa yang mereka lakukan akan meningkatkan semangat belajar. Hadiah yang dapat diberi akan dapat berupa barang ataupun uang jajan.

Dari bentuk yang paling umum keluarga terdiri dari Ayah, Ibu dan Anak. Dua komponen yang pertama yaitu Ayah dan Ibu merupakan komponen yang sangat menentukan kehidupan anak. Baik Ayah maupun Ibu, keduanya adalah pengasuh utama dan pertama bagi anak dalam keluarga baik karena alasan biologis, maupun psikologis. Oleh sebab itu komunikasi diantara keduanya sangat penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Komunikasi yang dilakukan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online pada anak dengan membujuk anak kemudian memberikan semangat kepada anak sejak usia dini. Hal ini dapat mempengaruhi alam bawah sadar anak, sehingga mampu melakukan yang terbaik.

Apapun bentuk konsep yang digunakan dalam komunikasi orang tua terhadap anak tidak menjadi masalah, asalkan sesuai dan tidak melanggar Al-Qur'an. Karena menjadi tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak, dan dalam Al-Qur'an telah dijelaskan kewajiban orang tua dalam mendidik anak.

Seperti dijelaskan dalam Q.S Luqman Ayat: 17

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوْفِ وَاَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاَصْبِرْ عَلٰى مَا
اَصَابَكَ ۗ اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْرِ ﴿١٧﴾

Artinya: *“Hai anakku dirikanlah sholat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah),”* (Q.S Luqman ayat: 17)

Demikian juga bentuk dan proses komunikasi orang tua dengan anak yang kecanduan bermain game online Desa Labuhan Ratu Empat. Yang jelas komunikasi yang dilakukan oleh orang tua ini dapat merubah pola pikir anak dan tingkah laku yang lebih baik yang sesuai dengan Syariat Islam yang terkandung di dalam Al-Qur'an.

Semua komunikasi yang terencana mempunyai tujuan yakni mempengaruhi khalayak atau penerima. Pengaruh atau efek ialah antara yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh komunikasi orang tua dengan anak di Desa Labuhan Ratu Empat dapat dilihat adanya perubahan dari bentuk prilaku dan tingkah laku pada anak.

Adapun bentuk perubahan antara orang tua dan anak setelah diterapkannya komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif yang dapat penulis uraikan yaitu:

a. Anak Semakin Baik Dalam Berakhlak

Diterapkannya komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif dalam suatu hubungan keluarga membuat hubungan orang tua dan anak menjadi lebih baik, dimana sebelum ini hubungan antara anak dan orang tua tidak begitu dekat dengan adanya pengaruh komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif mampu mengubah pola pikir dan tingkah laku pada anak menjadi lebih baik. Anak lebih

mudah diatur, dan lebih mudah memahami suatu hal. Orang tua lebih gampang meminta anak-anak mereka untuk belajar terutama belajar tanpa harus menggunakan cara kekerasan.

Komunikasi tersebut dapat mewujudkan kepribadian yang baik pada anak, sehingga anak bersimpati dan menjalin hubungan baik dengan orang tua. Pengaruh komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif orang tua terhadap anak dapat penulis lihat dari perubahan anak dalam belajar, dengan adanya iming-iming dari orang tua berupa hadiah uang saku yang diberikan orang tua kepada anak agar anak lebih bersemangat lagi dalam belajar. Sehingga dapat mempengaruhi pola pikir anak di Desa Labuhan Ratu Empat. menjadi lebih baik.

Berdasarkan wawancara dengan Abit yang menyatakan bahwa:

“Iya mba dengan adanya hadiah yang diberikan orang tua saya berupa uang jajan, saya lebih bersemangat lagi dalam belajar mengaji Al-Qur’an di TPQ.”¹⁵

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa dengan adanya hadiah yang diberikan orang tua kepada anak berupa uang jajan maka anak akan lebih bersemangat dalam belajar.

Seperti yang dikatakan oleh ibu Soini, bahwa anaknya sekarang lebih mudah jika disuruh belajar tanpa harus dimarah dan dihukum terlebih dahulu.

“Ada mba kalau sudah malam , saya menyuruh anak saya untuk belajar. Biasanya sangat susah untuk menyuruh dia

¹⁵ Wawancara dengan Abit (Anak), (23 Oktober 2022)

belajar, saya harus memarahi dia terlebih dahulu. Namun, sekarang anak saya lebih mudah jika di minta untuk pergi belajar. Karena saya mulai tau bahwa anak harus di berikan hadiah atau uang jajan supaya anak mau belajar.”¹⁶

Berdasarkan pernyataan di atas perubahan yang terjadi diantara orang tua dengan anak menjadi lebih baik semakin terlihat seperti halnya kedekatan orang tua terhadap anak yang ditunjukkan orang tua rela meninggalkan pekerjaan demi menyuruh anak-anak mereka untuk belajar. Dengan demikian dapat dilihat jika orang tua rela meninggalkan pekerjaan yang selama ini dianggap penting demi mencurahkan perhatian kepada anak dan untuk membentuk keluarga yang harmonis. Begitu juga dengan anak, yang lebih dekat dengan orang tua. Dengan demikian perubahan ini sudah begitu terasa oleh orang tua.

b. Terjalinnnya Kedekatam Antara Orang Tua Dan Anak

Pada umumnya orang tua di Labuhan Ratu Empat sama sekali tidak peduli dengan hubungan dirinya dan anak. Yang menjadi tujuan utama orang tua dalam kehidupan bekerja, sehingga tidak ada waktu luang untuk anak. Para orang tua beranggapan bahwa menitipkan anak kesekolah sudah termasuk tindakan yang sangat benar. Karena tugas sebagai guru mendidik anak-anaknya menjadi orang baik. Namun mereka lupa kalau komunikasi orang tua sangat dibutuhkan oleh anak dalam membentuk akhlak yang baik. Namun setelah diterapkan komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif pada orang tua dan anak barulah kedekatan antara keduanya terjalin.

¹⁶ Wawancara dengan Ibu Soini, (23 Oktober 2022)

Berdasarkan wawancara dengan Nabila yang menyatakan bahwa:

“Sekarang saya lebih mudah untuk menerima nasehat dan bimbingan dari orang tua saya mba. Karena semua nasehat yang sudah diberikan adalah nasehat yang baik untuk saya kedepannya dalam belajar.”¹⁷

c. Berkurangnya Anak yang Kecanduan Game Online

Berkurangnya anak yang kecanduan game online di kalangan anak di Desa Labuhan Ratu Empat, bila dibandingkan dengan masa-masa yang sebelumnya dengan yang sekarang. Ini terbuktinya dengan bertambah banyaknya anak-anak yang belajar dibandingkan bermain gadget dan bermain diluar rumah.

C. Hasil Yang Diciptakan Orang Tua Dalam Menerapkan Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Yang Pecandu Game Online

Setelah penulis mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil observasi atau wawancara dengan beberapa responden yang berkaitan dengan judul skripsi penulis yaitu Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur yang kemudian dituangkan dalam penyusunan-penyusunan pada bab-bab terdahulu, maka sebagai langkah selanjutnya penulis akan menganalisis data yang penulis kumpulkan.

Sesuai dengan teknik analisa data yang penulis pilih yaitu menggunakan data analisa Deskriptif Kualitatif dengan menganalisa data yang telah penulis kumpulkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi

¹⁷ Wawancara dengan Nabila (Anak), (23 Oktober 2022)

selama peneliti mengadakan penelitian di Di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur Maka data yang diperoleh dan dipaparkan peneliti akan dianalisis sesuai dengan hasil penelitian. Hasil yang diperoleh dari hasil penelitian penulis sebagai berikut:

“Keberhasilan orang tua dalam berkomunikasi secara baik dengan anak terdapat teknik yang harus dilakukan. Ada beberapa teknik komunikasi yang digunakan yaitu komunikasi persuasif, komunikasi informatif, dan komunikasi instruktif. Komunikasi yang dilakukan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online di Desa Labuhan Ratu Empat adalah dengan komunikasi secara langsung, yaitu orang tua melakukan komunikasi secara langsung dengan anak, antara lain dengan komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif. Teknik komunikasi ini digunakan oleh orang tua karena memudahkan anak dalam memahami apa yang telah disampaikan.”

Teknik yang digunakan sangat perlu didalam komunikasi orang tua, agar orang tua dapat membimbing anak yaitu dengan bentuk memperhatikan anak maka bisa menghasilkan hasil yang positif. Komunikasi yang dilakukan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan game online yaitu dengan cara melakukan pendekatan dan berkomunikasi secara langsung kepada anak dengan baik, yaitu dengan memberikan nasehat dan hadiah kepada anak agar anak lebih bersemangat dalam belajar, dan jika anak tidak mau belajar maka sebagai orang tua akan memberikan hukuman kepada anak berupa tidak memberikan uang jajan agar anak jera dan mau belajar.

Tujuan orang tua dalam menyampaikan komunikasi kepada anak untuk mengatasi anak yang kecanduan game online yaitu agar anak bersemangat dalam belajar, karena banyak anak yang masih memiliki tingkat kesadaran yang kurang jika tidak adanya pendekatan komunikasi antara orang tua dan anak. Penerapan teknik komunikasi secara langsung kepada anak dengan menggunakan komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif dapat

berpengaruh terhadap semangat belajar pada anak. Dengan adanya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak dalam meningkatkan belajar berdampak baik bagi kehidupan anak.

Diterapkannya komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif dalam suatu hubungan keluarga membuat hubungan orang tua dan anak menjadi lebih baik, dimana sebelum ini hubungan antara anak dan orang tua tidak begitu dekat dengan adanya pengaruh komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif mampu mengubah pola pikir dan tingkah laku pada anak menjadi lebih baik. Anak lebih mudah diatur, dan lebih mudah memahami suatu hal. Orang tua lebih gampang meminta anak-anak mereka untuk belajar terutama belajar tanpa harus menggunakan cara kekerasan.

Adapun bentuk perubahan antara orang tua dan anak setelah diterapkannya teknik komunikasi persuasif, informatif, dan instruktif yaitu anak semakin baik dalam berakhlak, terjalinnya kedekatan antara orang tua dan anak, dan menurunnya angka anak yang kecanduan bermain game online pada anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legends Di Desa Labuhan Ratu IV, antara lain melalui orang tua. Yang pertama, melalui komunikasi persuasif yang dilakukan orang tua dengan melakukan komunikasi secara personal agar anak lebih terbuka ketika ingin mengeluarkan pendapatnya masing-masing. Kedua, Komunikasi informatif yang dilakukan orang tua dengan memberikan informasi tentang fakta, dan memberikan informasi yang menuntun anak ke arah yang lebih baik. Dan yang ke tiga komunikasi instruktif yang dilakukan orang tua dengan memberikan hukuman jika anak tidak mau berangkat belajar. Sehingga Komunikasi Orang Tua dapat tercipta dengan baik.

Komunikasi Orang Tua Dalam mengatasi anak yang kecanduan game online merupakan salah satu pendekatan yang menggunakan komunikasi persuasif orang tua dan anak yaitu dengan cara memberikan penghargaan atau reward berupa uang jajan agar anak lebih bersemangat dalam belajar . Dan memberikan hukuman kepada anak berupa tidak memberikan uang jajan, dengan tujuan agar anak lebih giat dalam belajar, supaya anak memperoleh pendidikan dan pemahaman yang baik, agar seterusnya anak akan mengisi kehidupannya dengan hal-hal yang positif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas saran sebagai berikut:

Penulis berharap hubungan strategi komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online mobile legend di Desa Labuhan Ratu IV semakin baik kedepannya. Proses komunikasi yang terjadi antara orang tua dengan anak terjalin sangat baik. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih sangat sederhana jauh dari kata sempurna, penulis berharap tulisan ini bisa menjadi referensi bagi siapa pun yang menjadi keinginan untuk melakukan penelitian berkaitan dengan bagaimana strategi komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online mobile legend. Kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya serta dapat memberi contoh yang baik bagi anak karena kebiasaan orang tua akan membentuk kebiasaan anak juga. Untuk orang tua agar sebaiknya lebih memperbanyak komunikasi yang baik maka akan semakin mempererat hubungan antar keduanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif Harsan. *Jago Bikin Game Online* Jakarta: Media Kita, 2011.
- Aw, Suranto. *Komunikasi Interpersonal*, PT Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Chandra, A.N. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 2006.
- Dapartemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*.
- Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus*.
- Daradjat, Zakiah. *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*, Jakarta: Ruhama, 1995.
- Daryanto, *Ilmu Komunikasi*, Bandung : PT, Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016.
- Devito, J. A. *Komunikasi Antar Manusia*, Jakarta : Profesional Books, 2001.
- Djamalah, Syaiful Bahri Djamalah. *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak dalam Keluarga*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004.
- Djamil, M. Nasir. *Anak Bukan Untuk Dihukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013.
- Effendi Onong Uchjana, *Dinamika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Effendi, Onong Uchjana. *Ilmu, Teori dan Falsafat Komunikasi*, (Bandung: PT, Citra Aditya Bakti, 2003).
- Fariied, *Perilaku Remaja Pecandu Game Online*, Semarang: IKIP PGRI, 2012.
- H Zainal Mukarom, Muhibudin Wijaya Laksana, *Manajemen Public Relation Panduan Efektif Pengelolaan Hubungan Masyarakat*, Bandung:Cv Pustaka Setia, 2015.
- Jarvis, “Mobile Legends Punya Banyak Istilah Yang Wajib Kamu Ketahui” dalam www.blibli.com. diunduh pada 11 September 2022.
- Jatnika, Arjat. *Komunikasi Kelompok*, Bandung : Penerbit Alfabet, 2019.
- Kevino, Satya. “Apa Itu Mobile Legends: Bang-Bang” dalam *esportsnesia.com*. diunduh pada 11 September 2022.
- Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, "*Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa XTKR*" *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional* , Isbn:978-602-72392-7-1

- Masya, H., & Candra, A. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Kepada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. KONSELI, 2016.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosda, 2017.
- Mulyadi, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung:PT.Remaja Rosdakarya,2013.
- Nasir, Moh. *Metode Penelitian*, Bogor, Ghalia Indonesia.
- Purnama, Sigit. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2019.
- Purwanto, M.Ngalim. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*, Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2009.
- Rini. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Puataka Mina 2011.
- Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, Depok:PT Rajagrafindo Persada, 2019.
- Siagian, Sondang. "Manajemen Strategi", Jakarta: Bumi Askara, 2014.
- Soehartono, Arief. "Perilaku Pecandu Game Online Pada Remaja Studi Di Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur", Sociologiqe No. 3/September 2016.
- Sugiyono, Lexy J. M. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung : Alfabeta, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* Bandung : Alfabeta, 2012.
- Sugiyono, *Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabeta, 2017.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuad.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : 0872/In.28.4/D.1/PP.00.9/12/2021
Lampiran : -
Perihal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

03 Desember 2021

Yth.
Hemlan Elhany, M.Ag
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam rangka membantu mahasiswa dalam penyusunan Proposal dan Skripsi, maka Bapak/Ibu tersebut di atas, ditunjuk sebagai Pembimbing Skripsi mahasiswa :

Nama : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028
Fakultas : Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : Strategi Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur

Dengan ketentuan :

1 Pembimbing

Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan Proposal sampai selesai Skripsi, mengoreksi out line, alat pengumpul data (APD)

Mahasiswa

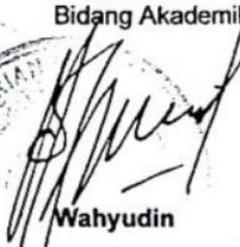
Mahasiswa melakukan bimbingan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a Pasca seminar Proposal mahasiswa wajib melakukan pendalaman BAB I, II dan III kepada pembimbing
 - b Mahasiswa mengajukan surat research setelah mendapat persetujuan (ACC) BAB I,II dan III dari Pembimbing
 - c Pengajuan Ujian Skripsi (Munaqasyah) minimal 1 bulan setelah surat research dikeluarkan.
- 2 Waktu penyelesaian Skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK Bimbingan/Surat Penunjukan Pembimbing dikeluarkan.
- 3 Diwajibkan mengikuti Pedoman Penulisan Skripsi yang dikeluarkan oleh Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Tahun 2018.
- 4 Banyaknya halaman Skripsi antara 40 s/d 70 halaman dengan ketentuan :
- a Pendahuluan ± 2/6 bagian.
 - b Isi ± 3/6 bagian.
 - c Penutup ± 1/6 bagian.

Demikian surat ini disampaikan untuk dimaklumi dan atas kesediaan Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wakil Dekan I
Bidang Akademik dan Kelembagaan


Wahyudin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.fuad.metrouniv.ac.id; e-mail: fuad.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1356/In.28/D.1/TL.00/10/2022
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA DESA LABUHAN RATU
EMPAT
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1355/In.28/D.1/TL.01/10/2022, tanggal 19 Oktober 2022 atas nama saudara:

Nama : DINA BELLA PERMATA SARI
NPM : 1803062028
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA LABUHAN RATU EMPAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI LABUHAN RATU EMPAT KECAMATAN LABUHAN RATU KABUPATEN LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 19 Oktober 2022
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. H. Khoirurrijal S.Ag, MA
NIP 19730321 200312 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
KECAMATAN LABUHAN RATU
DESA LABUHAN RATU IV

Jl. Desa Labuhan Ratu IV Kecamatan Labuhan Ratu Kode Pos 34375

Nomor : 091/SK/LR.IV/2022

Hal : BALASAN IZIN RESEARCH

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Institute Agama Islam Negri Metro

di-

Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : RIZAL SUGIANTO
Jabatan : Kepala Desa
: Desa Labuhan Ratu IV
: Kecamatan Labuhan Ratu
: Kabupaten Lampung Timur

Menerangkan

Nama : DINA BELLA PERMATA SARI
Npm : 1803062028
Smester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Berdasarkan surat izin research Nomor: B-1356/In.28/D.1/TL.00/10/2022, telah kami setujui Untuk melaksanakan Observasi/Survey di Desa Labuhan Ratu IV Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) Dengan judul "STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI DESA LABUHAN RATU IV KECAMTAN LABUHAN RATU KABUPATEN LAMPUNG TIMUR"

Demikianlah surat kami sampikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih

Di Keluarkan di
Pada Tanggal

: Labuhan Ratu IV
: 24 Oktober 2022





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1511/ln.28/S/U.1/OT.01/12/2022**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028
Fakultas / Jurusan : Ushuluddin, Adab dan Dakwah/ Komunikasi dan Penyiaran Islam

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1803062028

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 02 Desember 2022

Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.

NIP. 19750505 200112 1 002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
JURUSAN KOMUNIKASI PENSIARAN ISLAM

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Facebook : Fuad iainmetro Instagram : fuad_iainmetro Web : fuad.metrouniv.ac.id Radio : 90.50 FM Radio Shawtuna

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-1569/In.28/J.1/PP.00.9/12/2022

Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Metro menerangkan bahwa :

Nama : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028
Judul : Strategi Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur

Sudah melaksanakan uji plagiasi Proposal / Skripsi* melalui program Turnitin dengan tingkat kemiripan 21 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan dapat dipertanggungjawabkan.



*coret yang tidak perlu



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (0725) 47296 Website. www.metrouniv.ac.id Email: iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama Mahasiswa : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028

Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI
Semester/TA : IX/2022

No	Hari/Tanggal	Bimbingan Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	Senin 26/9 2022	<u>Koreksi BAB I</u> - Kata pengantar proposal diganti skripsi. - halaman .4. beri footnote. - him .5. Footnote tahun terbit literatur baris diujung. - him .7. Footnote diberi Sumber.	
2.	Senin 3/10 2022	<u>Koreksi BAB II</u> - him .12 Setiap footnote dimulai dengan nomor urut satu. - him .13 Pengantar dihapus - him 12 dibagian footnote gelar dibuang - him 16 Beri pengantar narasi atau uraikan narasi	
3.			

Mengetahui,
Ketua Jurusan KPI

Astuti Patminingsih, M.Sos.I
NIP : 197102182000032001

Dosen Pembimbing

Hemlan Elhany, S. Ag, M. Ag.
NIP : 196909221998031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (0725) 47296 Website. www.metrouniv.ac.id. Email: iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama Mahasiswa : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028

Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI
Semester/TA : IX/2022

No	Hari/Tanggal	Bimbingan Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
3.	Jelasa 11/10 2022	<u>Koreksi BAB III</u> - hlm. 32 Footnote uraian di alinea dipindah ke observasi - hlm. 33 Informan diperjelas - Daftar pustaka dibuat alfabet A-B-C dan seterusnya.	
4.	Rabu 12/10 2022	<u>Koreksi BAB III</u> - hlm. 33 teknik keabsahan data diganti teknik penjamin keabsahan data. - hlm. 34 teknik analisis data diganti teknik analisa data.	
5	Kamis 13/10.22	<u>Acc BAB.II & III</u> <u>Urus surat Riset</u> 	

Mengetahui,
Ketua Jurusan KPI

Astuti Fatminingsih, M.Sos.I
NIP : 197702182000032001

Dosen Pembimbing

Hemlan Elhany, S. Ag, M. Ag.
NIP : 196909221998031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (0725) 47296 Website. www.metrouniv.ac.id Email: iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama Mahasiswa : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028

Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI
Semester/TA : 9/2022

No	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
6.	Jenin 31/2022 /11	<u>Koreksi BAB IV</u> - Daftar Isi uraian Bab IV diperbaiki - hlm. 37, uraian sejarah ditambah narasinya. - hlm. 40, Tabel diperbaiki - hlm. 43, Footnote gelar diubah - hlm. 46, kutipan diketik 2 spasi - hlm. 47, ketik 2 spasi. - hlm. 48 Perbaiki 2 spasi	
7.	Rabu 4/11/2022 /11	<u>Koreksi BAB V</u> - Perbaiki kata strategi - Saran diperbaiki.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan KPI

Astuti Patminingsih, M.Sos.I
NIP : 197702182000032001

Dosen Pembimbing

Henlan Elhany, S. Ag, M. Ag.
NIP : 196909221998031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111.
Telp. (0725) 41507 Fax (0725) 47296 Website. www.metrouniv.ac.id Email: iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama Mahasiswa : Dina Bella Permata Sari
NPM : 1803062028

Fakultas/Jurusan : FUAD/KPI
Semester/TA : 9/2022

No	Hari/Tgl	Hal Yang Dibicarakan	Tanda Tangan Mahasiswa
8	Kemis 1/12 /22	- Perbaiki halaman abstrak dijadikan satu halaman - Kutipan - kutipan diperbaiki sesuai buku pedoman	
9	Jenin 5/12 /22	ACC BAB <u>IV</u> & <u>V</u> lengkapi syarat-syarat Daftar magang. ACC Daftar ijin magang, lengkapi syarat ijin. 5/12-22	

Mengetahui,
Ketua Jurusan KPI

Astuti Patminingsih, M.Sos.I
NIP : 197702182000032001

Dosen Pembimbing

Herlan Elhany, S. Ag, M. Ag.
NIP : 196909221998031004

FOTO DOKUMENTASI



Foto Dokumentasi Kantor Kepala Desa Labuhan Ratu IV



Foto Dokumentasi Kantor Kepala Desa Labuhan Ratu IV Dari Depan

FOTO DOKUMENTASI WAWANCARA



Wawancara Dengan Bapak Eki

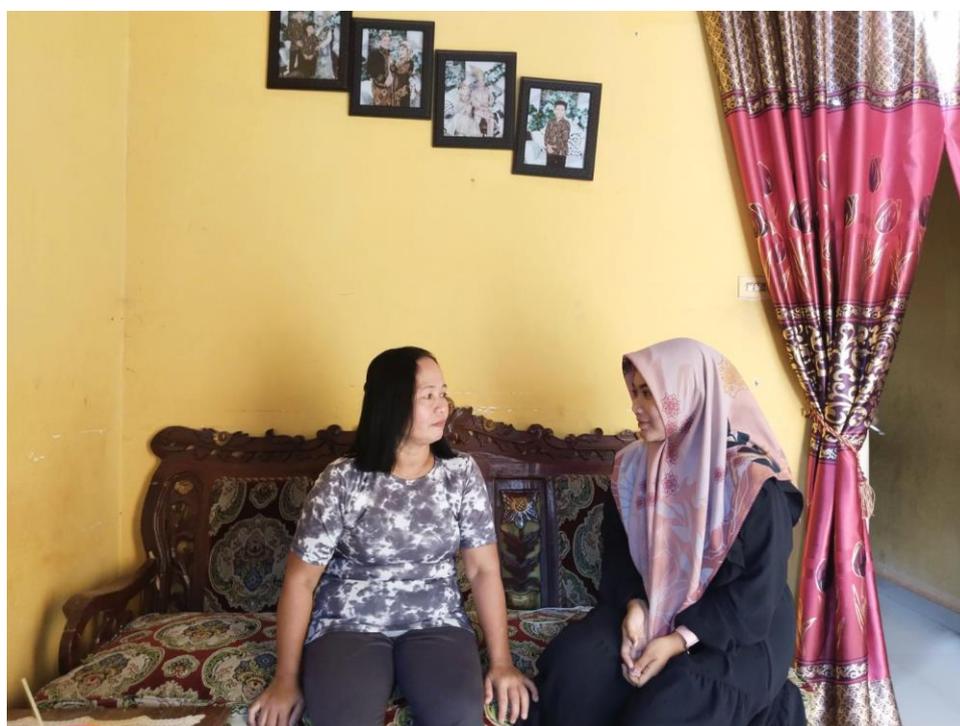


Wawancara Dengan Ibu Kalimah

FOTO DOKUMENTASI WAWANCARA



Wawancara Dengan Ibu Lilik



Wawancara Dengan Ibu Sumi

DOKUMENTASI ANAK BERMAIN GAME



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Dina Bella Permata Sari, lahir pada tanggal 07 September 1999 di Way-Jepara Lampung Timur, dari pasangan Bapak Paimin dan Ibu Atipah. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara.

Penulis menyelesaikan pendidikan formalnya di TK Al-Hidayah pada tahun 2006, SD Negeri Labuhan Ratu IV lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pada SMP Negeri 3 Way Jepara lulus pada tahun 2015, kemudian dilanjutkan pada SMA Negeri Labuhan Ratu lulus pada tahun 2018. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan pada program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, dimulai pada semester 1 Tahun Ajaran 2018/2019.