

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Komunikasi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi setiap individu, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa orang lain. Setiap orang melakukan interaksi untuk bersosialisasi baik di dalam keluarga maupun di masyarakat. Pada umumnya komunikasi terdiri dari komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi verbal biasanya dalam bentuk lisan atau tulisan sedangkan komunikasi non verbal adalah komunikasi yang berupa gerakan tangan, raut wajah, gelengan kepala ataupun tindakan. Menurut *Webster New Collogiate Dictionary* komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku. Komunikasi juga dapat diartikan penyampaian informasi antara dua individu atau lebih, maksudnya adalah komunikasi tidak akan berjalan bila hanya seorang diri saja dalam melakukan komunikasi.<sup>1</sup>

Komunikasi antara dua individu atau lebih bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti tatap muka langsung atau menggunakan media. Komunikasi dengan tatap muka langsung antara 2 atau 3 orang disebut komunikasi antarpribadi atau interpersonal, yang mana komunikasi ini dinilai paling efektif untuk mengubah sikap, opini ataupun perilaku komunikan karena efek yang timbul dan umpan baliknya dapat dirasakan secara langsung. Komunikasi interpersonal dinyatakan

---

<sup>1</sup>Murtiadi, dkk, *Psikologi Komunikasi*, cetakan ke-1 (Yogyakarta: Psikosain, 2015), h. 1.

efektif bila pertemuan komunikasi merupakan hal yang menyenangkan bagi komunikannya. Hal ini telah dibuktikan oleh Wolosin, yang menyatakan bahwa komunikasi akan lebih efektif apabila para komunikannya saling menyukai. Dalam pendidikan, atraksi interpersonal telah diteliti pengaruhnya terhadap prestasi akademis. Lott dan Lott menemukan bahwa murid-murid belajar bahasa Spanyol lebih cepat bila bekerja sama dengan orang-orang yang mereka sukai.<sup>2</sup>

Komunikasi interpersonal yang efektif dalam kehidupan manusia saat ini banyak dilakukan dengan menggunakan media. Sehingga, ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman sekarang berkembang cukup pesat. Tujuan dari perkembangan IPTEK antara lain untuk mengubah kehidupan manusia menjadi lebih baik, mudah, cepat dan aman. Perkembangan IPTEK terutama teknologi informasi sangat berguna untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi dalam waktu yang singkat. Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki banyak peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang. Beberapa hal yang dijanjikan teknologi antara lain teknologi menjanjikan perubahan, kemajuan, kemudahan, peningkatan produktivitas, kecepatan dan popularitas.<sup>3</sup>

Teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan di Indonesia kebanyakan berbasis internet. Penggunaan internet mengalami peningkatan yang tajam dari tahun ke tahun. Bahkan menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survei yang

---

<sup>2</sup>Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, cetakan ke-30 (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), h. 116.

<sup>3</sup>Muhammad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya*, Vol. 2, no. 1 (2014), h. 38.

dilakukan sepanjang tahun 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Adapun total penduduk Indonesia itu sendiri sebanyak 256,2 juta orang.<sup>4</sup> Internet merupakan jaringan komputer yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer diseluruh dunia (*world wide network*) sehingga terbentuk ruang maya jaringan komputer dimana antara satu komputer dengan komputer lainnya dapat saling berhubungan atau terkoneksi.<sup>5</sup> Internet bisa digunakan oleh siapa saja dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Saat ini pengguna internet lebih didominasi oleh kalangan remaja. Mereka memanfaatkan internet untuk mencari informasi, bersosial media bahkan bermain *game online*. Hal ini tentunya berdampak negatif apabila mereka menggunakannya secara berlebihan.

Perkembangan *game online* di Indonesia diawali dengan munculnya 3 *game* yaitu *nexia* (2001), Era Ragnarok (2003-2006) dan Era RF (zaman revolusi *game online* tahun 2006-2007). Di era RF ini pertama kali muncul istilah “Bisnis *Game Online*” yaitu mencari penghasilan melalui bertransaksi barang-barang atau uang maya dengan uang asli. Ada 5 tipe *game* yang ada sekarang yaitu 1) RTS (*real time strategy*) contohnya: *seri age of empires*, *warcraft* dan *star wars*. 2) FPS (*first person shooter*) contohnya: *quake*, *perfect dark* dan *call of duty*. 3) *Life simulation games* contohnya: *Simlife*, *Second life*. 4) *Construction and management simulation games* contohnya: *SimCity*, *Caesar*. 5) RPG (*role playing game*), istilah lainnya adalah MMORPG yang melibatkan ribuan pemain untuk

---

<sup>4</sup>Muhammad Rizal Gani Prastya, dkk, Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2, Vol. 6, no. 2 (2018), h. 111.

<sup>5</sup>Andi (ed.), *Mudah menggunakan internet untuk pemula*, (Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2015), h. 2.

bermain bersama dalam dunia maya melalui media internet contohnya: *world of warcraft*, DOTTA.<sup>6</sup>

*Massive multiplayer online role-playing game* (MMORPGs) (game bermain-peran online multipemain masif) adalah salah satu contoh aplikasi internet yang telah menjadi semakin populer. Permainan ini dimainkan di dunia maya, dimana seorang individu berakting melalui sebuah kepribadian maya yang sengaja diciptakan, yang dikenal dengan sebutan avatar. Popularitas game-game semacam ini dapat dilihat dari data tentang MMORPG yang paling populer, *world of warcraft*, yang memiliki lebih dari 11,5 juta pelanggan resmi. Berdasarkan data dari *Entertainment Software Association* (2007), jumlah pemain game online meningkat dua kali lipat antara 2006 dan 2007.<sup>7</sup> Selain ke 5 tipe *game online* diatas, terdapat juga jenis *game online* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang memiliki *game* sangat populer di masyarakat saat ini yaitu *Mobile Legend*. Permainan *mobile legend* atau biasa disingkat ML menampilkan *hero* favorit dan *gamer* bisa membangun tim sempurna untuk mengalahkan tim lawan. Permainan ini juga memunculkan kontrol gaya *joystick virtual* di sebelah kiri layar dan tombol *skill* di sebelah kanan. Permainan cukup menarik dimana *gamer* saling bekerja sama, melancarkan strategi untuk menghancurkan menara milik lawan.

---

<sup>6</sup>Muhammad Farhan, "Perkembangan *Game Online* di Indonesia Dari Masa ke Masa", artikel diakses pada 3 Mei 2020 pukul 11:24 WIB dari <https://muhfarhanblog.wordpress.com>

<sup>7</sup>Kimberly S. Young dan Cristiano Nabuco de Abreu (ed.), *Kecanduan internet: Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*, cetakan ke-1 (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2017), h. 121.

Dalam permainan juga tersedia berbagai *hero* dan *skin* yang dijual mulai dari Rp. 15.000,- hingga Rp. 2.000.000,- per item.<sup>8</sup>

*Mobile Legend* sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Kebumen. Pasalnya, di Kebumen sendiri telah banyak pemain *game online* tersebut mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Bahkan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Kebumen menggelar Turnamen *E-Sport Mobile Legend* yang diselenggarakan selama dua hari yakni tanggal 21-22 September 2019 lalu. Turnamen ini mendapatkan respon yang sangat antusias sehingga mampu menjaring 32 tim untuk bertanding.<sup>9</sup>

Pengaruh *game online* seperti *Mobile Legend* diatas sangat berdampak buruk bagi remaja yaitu bisa menimbulkan ketergantungan atau kecanduan sehingga aktifitas belajarnya menjadi terganggu. Remaja yang kecanduan *game online* bisa lupa waktu, lupa mengurus dirinya sendiri dan tanpa disadari mereka bisa meninggalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Contoh kasus; seorang siswa SD bolos sekolah 4 bulan karena kecanduan *game*. AN (12) siswa kelas 6 SDN Banjarpanjang Kabupaten Magetan sering bermain *game online* dari sore hari hingga fajar, ia baru tidur jam 5 pagi. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Magetan langsung mendatangi rumah siswa tersebut yang tinggal bersama kakek dan neneknya.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Ryan Fahmi, “Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legend* terhadap Konten Obrolan Mahasiswa”, (2019), h. 3.

<sup>9</sup>STIE Putra Bangsa, “Sukses, STIE Putra Bangsa Gelar *E-Sport Mobile Legend*”, artikel diakses pada 5 Mei 2020 pukul 11:34 dari [v2.stieputrabangsa.ac.id](http://v2.stieputrabangsa.ac.id)

<sup>10</sup>Kompas.com, “Siswa SD Bolos Sekolah 4 Bulan karena Kecanduan *Game*”, artikel diakses pada 4 Mei 2020 pukul 19:29 dari [kompas-com.cdn.ampproject.org](http://kompas-com.cdn.ampproject.org)

Dari kasus yang dialami anak remaja tersebut, dapat disimpulkan bahwa mendidik anak dalam keluarga itu sangatlah penting terutama dalam bidang agama. Pengetahuan agama dalam diri remaja tentunya sudah diajarkan sejak kecil. Namun, ketika mereka menginjak usia remaja banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya. Hal itu dikarenakan faktor dari luar seperti teman sebaya, lingkungan tempat tinggalnya bahkan pergaulan mereka ketika di sekolah. Pertumbuhan kecerdasan pada usia remaja sudah mulai sempurna, mereka lebih mempercayai logika dan meragukan nilai yang tidak disandarkan pada logika. Kebimbangan tersebut terjadi karena pemahaman keagamaan mereka yang masih rendah, sehingga ada kalanya menyerah terhadap ajaran agama tanpa meminta penjelasan logis, atau meninggalkannya tergantung tanpa penjelasan. Tentu saja, hal ini dapat mengakibatkan berkurangnya perhatian mereka untuk menjalankan ajaran agama, terutama shalat. Kenyataan ini sesuai dengan analisis yang menyatakan bahwa keragu-raguan tentang agama itu akan menyebabkan keengganan untuk menjalankan syariat agama, terutama shalat.<sup>11</sup>

Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk membimbing dan mendidik anaknya yang pecandu *game online* menuju ke hal-hal positif, tentunya sesuai dengan syariat agama Islam. Usia remaja adalah masa dimana seseorang itu bersikap independen kepada orang tua, emosi yang sulit dikontrol dan lebih cenderung untuk merenung atau memperhatikan diri sendiri. Sehingga, orang tua perlu usaha yang ekstra dalam menasehati agar ia tetap menjalankan nilai-nilai agama dalam keluarga.

---

<sup>11</sup>Bambang Syamsul Arifin, *Psikologi agama*. Cetakan ke-2 (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2015), h. 245.

Remaja saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada berkomunikasi dengan orangtuanya. Seperti halnya di tempat penelitian peneliti, di Dukuh Gedog telah banyak remaja yang sering bermain *game online*. Kebanyakan dari mereka adalah anak remaja yang berumur 12-18 tahun yang banyak menghabiskan waktu senggangnya untuk bermain *game online*, terutama *game Mobile Legend* yang sangat digemari saat ini. Biasanya mereka bermain di malam hari dengan mengadakan mabar (main bareng) bersama tim *gamer* yang lain secara online. Seperti pernyataan salah satu remaja pemain *game online Mobile Legend* bernama Nanda (14), “saya itu sering main bareng (mabar) sama temen-temen seumuranku mba, yang rumahnya sekitar Dukuh Gedog ini. Biasanya saya mainnya bareng 4 sampai 5 anak dan saya memainkannya di jam-jam kosong saya atau juga bisa dimainkan di malam harinya”.<sup>12</sup> Akibat terlalu sering bermain *Mobile Legend* ini, para orang tua remaja di Dukuh Gedog merasa khawatir, terlebih setelah anak-anaknya sering bermain *game online* yang menjadikan mereka sulit diatur, sering membantah perintahnya serta perilaku yang sangat disayangkan adalah ketika mereka susah disuruh ayah atau ibunya untuk mendirikan solat.

Peneliti lebih memfokuskan pada anak remaja berusia 12-18 tahun karena pada masa remaja tersebut mereka memiliki emosi yang sedang meledak-ledak atau masa dimana seseorang itu sedang ingin menemukan jati dirinya. Secara psikologis proses-proses dalam diri remaja semuanya tengah mengalami perubahan, dan komponen-komponen fisik, fisiologis, emosional dan kognitif

---

<sup>12</sup>Wawancara pribadi dengan Nanda Hidayat, hari Sabtu 18 April 2020, pukul 19.00WIB.

sedang mengalami perubahan besar.<sup>13</sup> Menurut Erikson, seorang remaja bukan sekedar mempertanyakan siapa dirinya, tapi bagaimana dan dalam konteks apa atau dalam kelompok apa dia bisa menjadi bermakna dan dimaknakan. Dengan kata lain, identitas seseorang tergantung pula pada bagaimana orang lain mempertimbangkan keadaannya.<sup>14</sup> Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti pola komunikasi para orang tua terhadap anaknya yang pecandu *game online* dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan pada diri remaja tersebut.

## **B. Pembatasan Masalah**

Peneliti memilih di Dukuh Gedog, Desa Sрати Kecamatan Ayah tersebut karena ada banyak anak remaja yang gemar bermain *game online*. Anak-anak remaja tersebut bisa dikatakan sebagai pecandunya, hampir setiap waktu dari pulang sekolah sampai malam hari mereka tidak bisa lepas dari gadget untuk bermain *game online*. Sehingga anak-anak tersebut bisa lupa waktu untuk belajar pelajaran di sekolah terutama belajar mengenai nilai-nilai agama setiap harinya, seperti mengaji, kewajiban untuk solat dan lainnya.

Peneliti membatasi masalah penelitian ini pada anak remaja usia 12-18 tahun. Hal ini dikarenakan pada masa tersebut mereka sedang mengalami perubahan sikap dan emosional yang tidak terkontrol sehingga apapun yang menjadi kesenangan baginya, itu dianggap benar tanpa mau mendengarkan nasihat dari orang tuanya. Sehingga kadangkala ketika anak itu dinasihati orang tua sering membantah dan susah mengikuti arahan, orang tua harus mempunyai

---

<sup>13</sup>Hendriati Agustiani, *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*, cetakan ke-2 (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), h. 31.

<sup>14</sup>*Ibid.*, h. 33.



cara tersendiri atau gambaran dalam mendidik anak tersebut melalui pola komunikasi yang tepat khususnya dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak remaja tersebut.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi orang tua dan anak pecandu *game online*?
2. Bagaimana komunikasi dialektika orang tua terhadap anak dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan?

### **D. Penegasan Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menginterpretasikan kandungan judul dan untuk memudahkan memahami penelitian, peneliti menegaskan kembali istilah yang terdapat pada judul penelitian sebagai berikut:

#### **1. Pola Komunikasi**

Pola komunikasi diartikan sebagai bentuk atau pola hubungan dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Dimensi pola komunikasi terdiri dari dua macam, yaitu pola yang berorientasi pada konsep dan pola yang berorientasi pada sosial yang mempunyai arah hubungan yang berlainan.<sup>15</sup> Pola komunikasi dalam penelitian ini adalah segala bentuk, model atau gambaran tentang proses hubungan timbal balik antara dua

---

<sup>15</sup>Amrin Tegar Sentosa, Pola Komunikasi dalam Proses Interaksi Sosial di Pondok Pesantren Nurul Islam Samarinda, vol. 3, no. 3 (Maret 2015), h. 497.

orang atau lebih, yakni orang tua yang berkomunikasi dengan anaknya di dalam suatu keluarga.

## 2. Orang tua dan Anak Remaja

Orang tua adalah orang yang dituakan, atau orang yang berperan dalam melahirkan anak yang dalam hal ini yaitu ayah dan ibu. Orang tua juga merupakan orang yang membesarkan anak dan mengajarkan kepada anak tentang hal-hal baik dan positif.<sup>16</sup> Sedangkan anak remaja adalah masa perubahan dari kanak-kanak menuju tahap dewasa, perubahan yang terjadi seperti kematangan seksual, perkembangan psikologi, cara berpikir dan menjadi orang yang lebih mandiri.<sup>17</sup>

Orang tua disini yaitu mereka yang memiliki tanggung jawab terhadap anak untuk mendidik dan membimbingnya ke hal-hal positif di dalam keluarga. Sedangkan anak remaja tersebut adalah mereka yang diasuh atau dipelihara oleh orang tua yang telah memasuki usia remaja berusia 12-18 tahun.

## 3. Nilai-nilai Agama

Nilai agama adalah gabungan dari beberapa sistem yang mengatur tata perilaku, kepercayaan, kaidah dalam menjalani beragam contoh hubungan sosial antara sesama makhluk ciptaan-Nya, serta tata cara beribadah kepada Tuhan YME. Pembentukan nilai agama merupakan

---

<sup>16</sup>Yosef Kaprino Parto, "Komunikasi Orang Tua kepada Anak dalam Mencegah Terjadinya Dampak Negatif Gadget", (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017), h. 7.

<sup>17</sup>Ayu Rahayu Andirah, "Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak Remaja terhadap Ketergantungan Media Internet di BTN Gowa Lestari Batangkaluku", (Skripsi S1 Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar, 2018), h. 42.

suatu upaya dalam pengembangan potensi dan pengetahuan individu mengenai ajaran yang bersumber dari firman Tuhan YME seperti akhlak dan akidah.<sup>18</sup>

Nilai-nilai agama yang terkandung dalam penelitian ini adalah beberapa peraturan dalam agama islam meliputi akidah, syariah dan akhlak, seperti contoh: mendirikan solat, patuh pada orang tua, saling menyayangi dalam keluarga dan sebagainya.

#### 4. Pecandu *Game Online*

Kecanduan didefinisikan sebagai kebiasaan yang harus dilakukan dalam kegiatan tertentu atau penggunaan suatu zat, terlepas dari konsekuensinya yang merusak kesejahteraan fisik, sosial, spiritual, mental dan finansial.<sup>19</sup> Secara umum, pecandu internet mengalami kesulitan untuk membentuk hubungan intim dengan orang lain dan bersembunyi dibalik anonimitas dunia maya untuk berhubungan dengan orang lain dengan cara yang tidak mengancam.<sup>20</sup> Pecandu *game online* sering menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game tanpa memikirkan dampak buruknya.

Pecandu *game online* dalam penelitian ini adalah anak remaja berusia 12-18 tahun yang sering bermain *game online* “*Mobile Legend*” diwaktu luang. Ada yang bermain sepulang sekolah, sore hari bahkan sampai malam harinya yang dimainkan mereka bersama tim lainnya.

---

<sup>18</sup>Dosen Sosiologi, “Pengertian Nilai Agama, Ciri dan Contohnya”, artikel diakses pada 17 April 2020 pukul 21:35 WIB dari <https://dosen sosiologi.com>

<sup>19</sup>Kimberly S. Young dan Cristiano Nabuco de Abreu (ed.), *Kecanduan internet...*, h. 8.

<sup>20</sup>*Ibid.*, h. 17.

## **E. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dan anak pecandu *game online*.
2. Untuk mengetahui komunikasi dialektika orang tua terhadap anak dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif sebagai masukan atau referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan pola komunikasi interpersonal antara anak dan orang tua. Selain itu, bagi orang tua dapat memberikan gambaran dan upaya keluarga terhadap sikap atau perilaku anaknya dalam bergaul.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis sebagai masukan atau pedoman bagi orang tua agar lebih efektif dalam berkomunikasi pada anak dengan menggunakan pola yang ada, sehingga hubungan dalam keluarga bisa harmonis dan taat menjalankan syariat agama Islam.

## G. Kerangka Teori

Dalam ilmu komunikasi terdapat berbagai macam teori yang membahas mengenai relasi atau hubungan, salah satunya adalah teori dialektika relasional. Kata dialektika itu sendiri memiliki arti komunikasi dua arah yang berasal dari kata dialog. Teori dialektika relasional biasa disebut sebagai RDT (*Relational Dialectics Theory*), ini dikemukakan oleh Leslie Baxter dan Barbara Montgomery, bahwa didalam hidup berhubungan antara sesama memiliki ciri oleh adanya ketegangan-ketegangan yang berkelanjutan antara impuls-impuls yang kontradiktif.<sup>21</sup> Menurut Baxter, hubungna memiliki sifat yang dinamis, dan komunikasi pada dasarnya adalah upaya bagaimana orang mengelola persamaan dan perbedaan. Sebenarnya komunikasi menuntun kita untuk bersama-sama menuju kesamaan (similarity) namun komunikasi juga menciptakan, mempertahankan dan mengelola berbagai perbedaan.<sup>22</sup>

Teori dialektika relasional menggambarkan hidup hubungan sebagai kemajuan dan pergerakan yang konstan. Orang-orang yang terlibat di dalam hubungan terus merasakan dorongan dan tarikan dari keinginan-keinginan yang bertolak belakang di dalam seluruh bagian hidup berhubungan. Pada dasarnya orang menginginkan kebaikan-kebaikan, paling tidak mengarah pada perubahan untuk mendapatkan kebaikan, namun dalam hal ini ada konstan yang berlawanan

---

<sup>21</sup>Maudi Sabila Nadhira Putri dan Rino F Boer, Ekstensi Dinamika Dialektika Interpersonal pada Relasi antara Departemen Media & Public Relation in ASGOC dengan Media di 18<sup>th</sup> Asian Games Invitation Tournament, vol. 3, no. 1 (Juni 2019), h. 72.

<sup>22</sup>Morissan, *Teori Komunikasi: Individu hingga massa*, cetakan ke-4 (Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2018), h. 311.

bukan hanya ketika membicarakan dua tujuan yang berlawanan, akan tetapi selalu ada kontradiktif dalam mencapai satu tujuan.<sup>23</sup>

Pada teori dialektika relasional terdapat empat elemen yang paling mendasar dalam perspektif dialektis, yaitu totalitas, kontradiksi, pergerakan dan praksis menurut Rawlins. Berikut ini penjelasan mengenai elemen-elemen tersebut:<sup>24</sup>

a. Totalitas

Menyatakan bahwa orang-orang di dalam suatu hubungan saling bergantung. Ini berarti bahwa ketika sesuatu terjadi pada salah satu anggota dalam hubungan, maka anggota yang lain juga akan terpengaruh. Totalitas juga berarti bahwa konteks budaya dan sosial memengaruhi proses yang terjadi.

b. Kontradiksi

Elemen kontradiksi lebih merujuk kepada oposisi mengenai pertentangan dua elemen. Kontradiksi juga dapat diartikan sebagai ciri utama dari pendekatan dialektika. Dialektika sendiri merupakan hasil dari oposisi-oposisi.

c. Pergerakan

Pergerakan dalam hal ini merujuk pada sifat yang memiliki proses dari suatu hubungan dan perubahan yang cenderung terjadi pada hubungan seiring dengan berjalannya waktu.

---

<sup>23</sup>Muniruddin, Komunikasi Pengembangan Masyarakat Islam Analisis Teori Dialektika Rasional, vol. 7, no. 1 (2019), h. 65.

<sup>24</sup>Maudi Sabila Nadhira Putri dan Rino F Boer, Ekstensi Dinamika Dialektika Interpersonal., h. 74.

#### d. Praksis

Praksis dalam elemen ini adalah, manusia dianggap sebagai pembuat keputusan. Walaupun tidak sepenuhnya mempunyai pilihan bebas pada setiap kesempatan dan adanya pembatasan yang diakibatkan oleh pilihan-pilihan yang telah dibuat sebelumnya, ataupun bahkan diakibatkan oleh pilihan orang lain, dan juga bisa keterbatasan tersebut dikarenakan kondisi sosial dan budaya, namun tetap manusia sebagai individu yang mengambil keputusan atau sebagai pengambil keputusan yang aktif dan sepenuhnya sadar.

West dan Turner menjelaskan bahwa ada empat asumsi yang mendasari teori dialektika relasional yang menunjukkan argumen mengenai hidup berhubungan, antara lain:

- a. Hubungan tidak bersifat linear, dimana pemikiran bahwa hubungan tidak hanya terdiri atas bagian-bagian yang bersifat linear, namun sebaliknya hubungan terdiri dari adanya fluktuasi yang terjadi antara keinginan-keinginan yang kontradiktif.
- b. Hidup berhubungan ditandai dengan adanya perubahan, teori ini menjelaskan mengenai pemikiran akan adanya proses atau perubahan, walaupun tidak sepenuhnya membingkai proses sebagai kemajuan yang linear. Pembahasan mengenai tingkatan kedekatan dalam suatu hubungan yang mana nantinya akan mempengaruhi perbedaan dalam pengungkapan kebersamaan dan kemandirian.

- c. Kontradiksi merupakan fakta fundamental dalam hidup berhubungan, menekankan bahwa ketegangan atau kontradiksi yang terjadi dalam dua hal yang berlawanan tidak pernah berhenti menciptakan ketegangan dan juga tidak pernah hilang. Tarikan dan dorongan yang ditimbulkan oleh dialektika mengonstruksi hidup berhubungan, dan salah satu tujuan dari komunikasi adalah untuk mengelola ketegangan-ketegangan tersebut.
- d. Komunikasi sangat penting dalam mengelola dan menegosiasikan kontradiksi-kontradiksi dalam hubungan, teori ini memberikan posisi yang paling utama pada komunikasi. Sebagaimana menurut Baxter dan Montgomery menyebutkan “Dari perspektif dialektika relasional, aktor-aktor sosial memberikan kehidupan melalui praktik komunikasi pada kontradiksi-kontradiksi yang mengelola hubungan. Adanya realita sosial dari kontradiksi ini diproduksi dan direproduksi melalui tindakan komunikasi dari para aktor sosial”. Dalam pengertian lainnya, komunikasi disini berperan sebagai pemberi solusi dan penyelesaian atas setiap masalah yang terjadi dalam hubungan.<sup>25</sup>

Teori dialektika rasional ini digunakan untuk mengelola serta mengatur suatu hubungan yang kontradiktif melalui komunikasi yang tepat dan terarah. Pada penelitian ini, hubungan tersebut terjadi antara orang tua dan anak yang masing-masing mempunyai keinginan yang berbeda. Dari empat asumsi yang telah dijelaskan diatas, asumsi tersebut dapat dijadikan sebagai acuan penelitian mengenai bagaimana pola komunikasi yang

---

<sup>25</sup>*Ibid.*, h. 73.



terjadi pada orang tua dan anak yang kecanduan *game online* dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan pada dirinya.

## **H. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini disusun berdasarkan pengamatan terhadap hasil studi terdahulu yang masih berhubungan dengan penelitian ini, diantaranya:

Pertama, peneliti mengambil hasil skripsi salah satu mahasiswa UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta, Wisnu Yudha dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Pecandu *Game Online* (Studi Kasus *Game Online Let’s Get Rich* di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan) yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan paradigma konstruktivis dengan metode studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu *game online* tersebut ditunjukkan dengan beragam pola dan tipe orang tua dengan anak dalam menghadapi dampak kecanduan *game online let’s get rich*.

Kedua, peneliti mengambil hasil skripsi salah satu mahasiswa UIN Alauddin Makassar, Ayu Rahayu Andirah dengan judul “Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Remaja terhadap Ketergantungan Media Internet di BTN Gowa Lestari Batangkaluku” yang menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan pendekatan teori ketergantungan (*dependency theory*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada 2 pola komunikasi yang digunakan orang tua dalam ketergantungan internet di BTN Gowa Lestari Batangkaluku yaitu pola komunikasi *permissive* yang membebaskan anak untuk melakukan apapun dan pola komunikasi *authoritative* dimana orang tua dan anak

mendiskusikan segala aturan dari rumah. Dalam berkomunikasi dengan anak remaja tentu terdapat hambatan-hambatan yang dialami orang tua.

Ketiga, peneliti mengambil skripsi dari salah satu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, Dimas Arya Dwi Permana dengan judul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua kepada Anak dalam Memahami Dampak Bermain Game Online” yang menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua yaitu dengan orientasi percakapan dan kepatuhan yang tinggi, komunikasi yang dilakukan secara terbuka, serta pengasuhan orang tua terhadap anaknya dengan membebaskan anaknya bermain, namun tetap memberikan batasan-batasan.

**Tabel 1:**

Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

No	Nama Peneliti dan Judul Skripsi	Perbedaan Penelitian		Persamaan Penelitian
		Penelitian Terdahulu	Penelitian Peneliti	
1	Wisnu Yudha, “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu <i>Game</i> <i>Online</i> (Studi Kasus <i>Game</i> ”	Tujuan penelitian ini mengemukakan beragam pola komunikasi orang tua dengan anak dalam menghadapi	Penelitian saat ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dalam menanamkan nilai - nilai	Menggunakan metode penelitian deskriptif dan kualitatif dan studi kasus serta objek penelitian ini

	<i>Online Let's Get Rich</i> di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan)”	dampak kecanduan <i>game online let's get rich</i> di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan.	keagamaan pada anak pecandu <i>game online</i> “ <i>Mobile Legend</i> ” di Dukuh Gedog Desa Sрати Kecamatan Ayah.	adalah pola komunikasi orang tua dan anak remaja pecandu <i>game online</i> . Menggunakan teori Dialektika Relasional.
2	Ayu Rahayu Andirah, judul “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Remaja Terhadap Ketergantungan Media Internet Di Btn Gowa Lestari Batangkaluku”	Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi yang digunakan orang tua dengan anak remaja terhadap ketergantungan media internet di BTN Gowa Lestari Batangkaluku. Penelitian ini juga	Penelitian saat ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dalam menanamkan nilai - nilai keagamaan pada anak pecandu <i>game online</i> “ <i>Mobile Legend</i> ” di	Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan studi kasus serta objek penelitian ini adalah pola komunikasi orang tua dan anak remaja.

		menggunakan pendekatan teori ketergantungan ( <i>dependency theory</i> ).	Dukuh Gedog Desa Srati Kecamatan Ayah. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori Dialektika Relasional.	
3	Dimas Arya Dwi Permana, “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Kepada Anak Dalam Memahami Dampak Bermain <i>Game Online</i> ”	Tujuan penelitian ini mendeskripsikan komunikasi interpersonal orang tua kepada anak dalam memahami dampak bermain <i>game online</i> . Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak-anak	Penelitian saat ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi orang tua dalam menanamkan nilai - nilai keagamaan pada anak pecandu <i>game online</i> “ <i>Mobile Legend</i> ” di Dukuh Gedog	Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan studi kasus. Objek penelitian ini adalah pola komunikasi orang tua dan anak yang bermain <i>game online</i> .

		berusia 8-10 tahun yang berada di Y! <i>Game Online</i> Solo Square.	Desa Sрати Kecamatan Ayah. Subjek dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak remaja berusia 12-18 tahun.	
--	--	--	--	--

## I. Metode Penelitian

### a. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus atau penelitian kasus adalah penelitian tentang status subjek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas.

Subjek penelitian bisa saja individu, kelompok, lembaga, maupun masyarakat. Peneliti ingin mempelajari secara intensif secara latar belakang serta interaksi lingkungan dari unit-unit sosial yang menjadi subjek. Tujuan studi kasus adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu, yang kemudian dari sifat-sifat yang khas di atas akan dijadikan suatu hal yang bisa bersifat umum.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>Moh. Nazir, *Metode penelitian*, cetakan ke-9 (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h. 45.

Oleh karena itu, penulis meneliti pola komunikasi terhadap subjek yakni orang tua dan anak remaja (12-18 tahun) yang merupakan pecandu *game online*. Hal ini juga berkaitan dengan penanaman nilai-nilai keagamaan oleh orang tua ke dalam diri remaja tersebut.

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif yakni penelitian yang hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.<sup>27</sup> Penelitian deskriptif timbul karena suatu peristiwa yang menarik perhatian peneliti, tetapi belum ada kerangka teoretis untuk menjelaskannya.<sup>28</sup> Secara alternatif, pendekatan kualitatif merupakan salah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivistik (seperti makna jamak dari pengalaman individual, makna yang secara sosial dan historis dibangun dengan maksud mengembangkan suatu teori atau pola) atau pandangan advokasi/partisipatori (seperti orientasi politik, isu, kolaboratif atau orientasi perubahan) atau keduanya. Pendekatan ini juga menggunakan strategi penelitian seperti naratif, fenomenologis, etnografis, studi *grounded theory* atau studi kasus.<sup>29</sup>

Pada penelitian ini peneliti berusaha menjelaskan peristiwa yang terjadi pada pola komunikasi orang tua dalam menanamkan nilai-nilai

---

<sup>27</sup>Jalaludin Rahmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 24.

<sup>28</sup>*Ibid.*, h. 25.

<sup>29</sup>Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*, cetakan ke-4 (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2010), h. 28.

keagamaan terhadap anak pecandu *game online* dengan studi kasus *game online "Mobile Legend"* pada anak remaja yang berusia 12-18 tahun di Dukuh Gedog Desa Sрати Kecamatan Ayah.

### c. Desain Penelitian

Desain dari penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam pengertian yang lebih sempit, desain penelitian hanya mengenai pengumpulan dan analisis data saja.<sup>30</sup> Proses perencanaan penelitian dimulai dari identifikasi, pemilihan serta rumusan masalah, sampai dengan perumusan hipotesis serta kaitanya dengan teori dan kepustakaan yang ada. Proses selebihnya merupakan tahap operasional dari penelitian.<sup>31</sup>

Para ahli mengelompokan jenis desain penelitian sesuai dengan kondisi ilmuwan itu sendiri. Misalnya, McGrath membagi desain penelitian atas lima, yaitu: percobaan dengan kontrol, studi, survei, investigasi dan penelitian tindakan. Sedangkan Shah mencoba membagi desain penelitian atas 6 jenis, yaitu:

1. Desain untuk penelitian yang ada kontrol
2. Desain untuk studi deskriptif dan analitis
3. Desain untuk studi lapangan
4. Desain untuk studi dengan dimensi waktu
5. Desain untuk studi evaluatif-nonevaluatif

---

<sup>30</sup>Moh. Nazir, *Metode pene...*, h. 70.

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 71.

6. Desain dengan menggunakan data primer atau sumber data sekunder

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian dengan data primer atau data sekunder. Data primer dalam penelitian ini berasal dari wawancara terhadap informan yang dalam hal ini adalah orang tua dan anak remaja. Sedangkan data sekundernya berasal dari data yang telah dikumpulkan terlebih dahulu oleh penulis. Data tersebut merupakan data yang memperkuat data primer dan bersumber dari buku-buku, dokumen atau catatan lain yang masih ada hubungannya dengan pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu *game online*.

d. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah informan yang memberikan informasi sesuai dengan topik penelitian. Oleh karena itu, subjek dari penelitian ini adalah orang tua dan anak remaja yang menjadi pecandu *game online* “*Mobile Legend*” yang sangat digandrungi oleh anak remaja Dukuh Gedog.

**Tabel 2: Daftar Subjek Penelitian**

<b>Nama Orang Tua (umur)</b>	<b>Pekerjaan Orang Tua</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Pendidikan Anak</b>
Alfiyah (50)	Ibu Rumah Tangga	Zen Rofik Hidayatulloh (18)	MA Sultan Agung Srati



Musyarofah (46)	Ibu Rumah Tangga	M. Faizal Yasin Amin (15)	SMP N 2 Ayah
Taslimatun (36)	Ibu Rumah Tangga	Nanda Hidayat (14)	MTs Sultan Agung Srati

Sedangkan objek dari penelitian ini adalah pola komunikasi dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan. Dimana orang tua sebagai komunikator menyampaikan pesan atau nasihat kepada anak remajanya yang menjadi pecandu *game online*. Komunikasi ini dilakukan agar anak remaja tersebut bisa menjalankan nilai-nilai agama islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti: mendirikan solat, patuh kepada orang tua, belajar mengaji, menolong sesama dan sebagainya.

e. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan suatu proses tanya jawab atau dialog secara lisan antara pewawancara (*interviewer*) dengan responden atau orang yang diinterview dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang langsung dari sumbernya tentang berbagai gejala sosial, baik yang terpendam maupun tampak.<sup>32</sup> Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur (*Unstructured Interview*), yaitu

---

<sup>32</sup>Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2012), h. 42.

wawancara bebas dimana pewawancara tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya merupakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.<sup>33</sup>

Dengan metode ini peneliti dapat mengembangkan informasi dari subjek secara mendalam sehingga nantinya dapat diperoleh gambaran tentang pola komunikasi orang tua dan anak remaja pecandu *game online* di Dukuh Gedog Desa Sрати Kecamatan Ayah.

## 2) Observasi

Sebagai metode pengumpulan data, observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Unsur-unsur yang nampak itu disebut dengan data atau informasi yang harus diamati dan dicatat secara benar dan lengkap. Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan di lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti.<sup>34</sup> Jenis observasi yang digunakan adalah observasi non partisipan, dimana orang yang melakukan observasi tidak turut ambil bagian

---

<sup>33</sup>*Ibid.*, h. 44.

<sup>34</sup>*Ibid.*, h. 46.

dalam kegiatan atau tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas orang-orang yang sedang diobservasi.<sup>35</sup>

Tujuan peneliti menggunakan metode ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua dan anak remaja pecandu *game online* di Dukuh Gedog, Sрати dengan melakukan pengamatan secara langsung ke tempat yang diteliti, sehingga peneliti dapat memperoleh informasi dan gambaran yang lebih akurat.

Adapun data-data yang diambil peneliti dari observasi tersebut berupa sikap dan perilaku anak remaja dan orang tuanya saat berkomunikasi, cara mereka saling berkomunikasi dan tanggapan anak terhadap nasihat orang tuanya tentang nilai-nilai agama.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data pendukung yang biasanya berupa gambar, foto, catatan, dokumen-dokumen dan sebagainya. Peneliti menggunakan metode ini sebagai bukti telah dilaksanakannya wawancara dan observasi secara langsung terhadap subjek penelitian tersebut. Disini peneliti mendapatkan gambar-gambar dari proses komunikasi yang sedang berlangsung.

---

<sup>35</sup>*Ibid.*, h. 48.

f. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya penuh. Dalam hal analisis data kualitatif, Bogdan menyatakan bahwa *“Data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcripts, fieldnotes, and other materials that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you present what you have discovered to other”*

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>36</sup> Analisis data ini sudah dimulai saat peneliti mulai mengumpulkan data, mulai dari pemilahan data ketika melakukan wawancara dengan orang tua dan anak remaja, kemudian observasi ditempatnya langsung sampai dengan pengambilan gambar atau dokumentasi sebagai data pendukung penelitian ini. Dari semua data yang diperoleh tersebut, peneliti menimbang dan membandingkan data mana yang bisa diambil untuk memperkuat penelitian. Proses analisa data dilakukan secara kualitatif dari data primer maupun data sekunder, selanjutnya peneliti mempelajari dan menelaah data tersebut untuk dijadikan rangkuman ini dari semua proses wawancara tersebut.

---

<sup>36</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 244.

#### g. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Ada juga yang menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan, atau daftar pertanyaan yang yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi dari responden.<sup>37</sup> Dalam hal ini peneliti menggunakan alat bantu seperti, *handpone*, pulpen/pensil dan buku catatan.

#### J. Sistematika Skripsi

Pada penelitian ini, peneliti akan menyimpulkan pembahasan dari masing-masing bab secara keseluruhan. Diantaranya sebagai berikut:

##### 1. BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pembahasan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, penegasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, hasil penelitian terdahulu, dan metode penelitian. Dalam metode penelitian membahas tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknis analisis data, serta instrumen penelitian.

##### 2. BAB II: TINJAUAN UMUM TEORI

Pada bab ini membahas dan menguraikan tentang teori penelitian secara umum yang berkaitan dengan bentuk pola komunikasi orang tua

---

<sup>37</sup>Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan...*, h. 51.

dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak yang menjadi pecandu *game online* “*Mobile Legend*”.

### 3. BAB III: GAMBARAN UMUM DESA SRATI KECAMATAN AYAH

Pada bab ini membahas tentang deskripsi tempat yang digunakan dalam penelitian, yaitu profil Desa Sрати dan profil Dukuh Gedog yang terletak di Kecamatan Ayah.

### 4. BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA DI LAPANGAN

Pada bab ini berisi pembahasan analisis data penelitian di lapangan yang mengacu pada teori yang diterapkan, yakni menganalisis pola komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan dengan menggunakan teori dialektika relasional.

### 5. BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai analisis data dan hasil temuan di lapangan disertai dengan saran.