

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bentuk nyata dari perkembangan di era digital adalah hadirnya berbagai media baru seperti *game*. Karakter anak akan dibentuk oleh media tentang *game online*. Mereka lebih cenderung kecanduan *game online* dan menganggap memainkannya sebagai bagian penting dari rutinitas sehari-hari. Karena tidak berinteraksi dengan orang lain, apalagi dengan keluarga, mereka sering tertutup dari lingkungan sekitar. Anak-anak, remaja, dan orang dewasa sangat menikmati bermain *game online*. Salah satunya adalah *game free fire*. Banyak anak usia sekolah dasar yang memainkan *game free fire*. Anak usia sekolah dasar bisa menjadi kecanduan *game* semacam ini jika mereka memainkannya terlalu banyak. Bermain secara berlebihan akan memiliki sejumlah efek negatif, termasuk berkurangnya rasa sosialitas, kurangnya interaksi sosial, dan kesulitan komunikasi dengan dunia luar bahkan di dalam keluarga. Sehingga hanya *game free fire* yang akan dimainkan selama itu. Hal ini ditunjukkan oleh para penggemar *game online* yang rela mencurahkan seluruh waktu kesehariannya untuk bermain *game* sendirian.

Menurut Agustina (2015:2), "*Game* atau permainan adalah suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi-strategi yang rasional." Menurut (Masya & Candra, 2016) Permainan itu sendiri memiliki sifat adiktif yang dapat mempengaruhi kejiwaan anak. Permainan tidak akan memberikan dampak negatif atau pengaruh yang berarti bagi kejiwaan anak jika anak memainkannya dengan bijaksana dan selalu dalam pengawasan orang tua. Meskipun permainan itu sendiri memberikan dampak positif, namun tidak mempengaruhi kesehatan mental anak jika digunakan secara efektif dan tepat. psikologi. *Game online free fire* adalah *game* aksi-petualangan *battle royale* yang kompleks dimana pemain memilih karakter, senjata, lokasi yang diinginkan sesuai dengan level permainan dan dapat bermain pada saat yang sama karena terhubung ke jaringan internet, yang membawa emosi (merasa

puas, senang, bosan, sedih, dll). *Game free fire* adalah *game* aksi-petualangan *online* yang menggunakan orang ketiga sebagai pemainnya.

Gambar 1. 1 Poster *Game online Free fire*



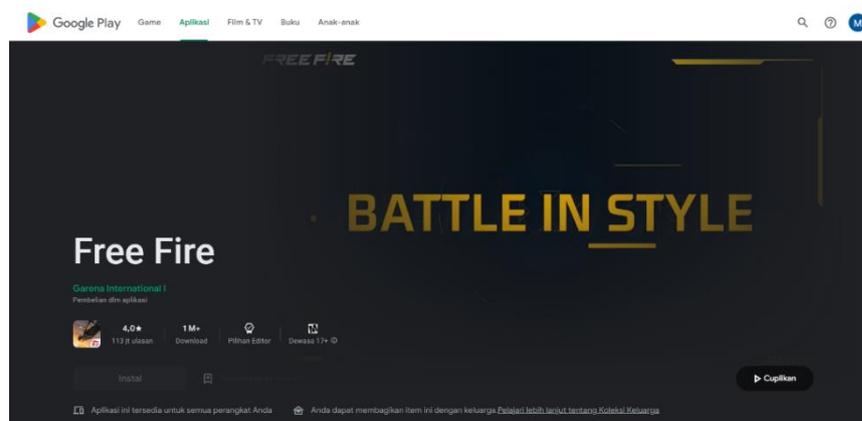
Sumber : www.liputan6.com, diakses pada 20 Januari 2023 pukul 14.23 WIB

Free Fire merupakan *game esports* yang menggabungkan *gameplay third-person shooter* (TPS) dengan *battle royale*. Sekilas *game* ini tampak seperti permainan perang dengan 50 pemain yang tersebar di area yang luas. Agar satu pemain menang, mereka semua harus saling membunuh. *Free Fire* dimulai dengan pemain terjun bebas dari pesawat terbang dan mencari senjata dan perlengkapan medis untuk bertarung dan bertahan hidup, seperti *genre battle royale* lainnya. Sebuah pesawat akan menjatuhkan *airdrop* di tengah permainan berupa kotak besar berisi senjata khusus, helm, dan rompi antipeluru. Untuk menang, pemain harus tetap berada di zona aman (sumber : www.liputan6.com, diakses pada 20 Januari 2023 pukul 14.23 WIB).

Peneliti menemukan gambaran *game free fire* pada observasi awal: Pertama, ada tiga mode permainan di *game online free fire*. Untuk memulai, pemain dapat memainkan mode *solo* (sendirian). Dalam mode ini, satu-satunya tujuan adalah agar 49 pemain lain bertahan hidup. Kedua, ada mode *duo* (dua pemain). Ada 25 tim dalam mode ini, dan pemain dapat menghidupkan kembali atau menyembuhkan rekan mereka yang gugur. Ketiga, ada 13 tim dalam mode *squad*, yaitu tim beranggotakan empat orang. Mode sebelumnya juga memungkinkan Anda bermain dengan tiga orang berbeda. Kedua, *Free Fire* memiliki fitur *chat* dengan pemain lain serta mengobrol dengan *squad*, tim, dan klan lain. Ketiga, dalam *game online free fire*, Anda dapat membeli dan menjual barang di toko.

Keempat, pemain dalam *game online free fire* memiliki akses ke obrolan suara, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan anggota lain dari empat tim mereka. Oleh karena itu, tidak perlu berkomunikasi atau bertemu langsung, namun pembicaraan strategi dapat dilakukan melalui *voice chat*. Kelima, karakter setiap pemain itu unik, mulai dari *Antonio, Miguel, Paloma, Maxim, Kelly, Andrew, Ford, Eve, Adam, dan A124*. Didalam fitur *voice chat* inilah mereka dapat bertukar pikiran, bercanda dan bergurau, membahas strategi dan bagaimana cara mereka bekerja sama untuk mendapatkan *booyah* atau juara satu.

Gambar 1. 2 Tampilan Game *Free fire* pada Laman Google Play Store



Sumber : www.play.google.com , diakses pada 20 Januari 2023 pukul 14.30 WIB

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa *game free fire* sudah diunduh kurang lebih sebanyak satu juta unduhan. Dan itu merupakan data yang sangat fantastis, mengingat bahwa *game* tersebut adalah *game* yang baru diluncurkan tahun 2017. Namun apakah dari semua orang yang mengunduh adalah orang dewasa, sepertinya tidak. Karena banyak sekali anak-anak di seluruh Indonesia yang memainkan *game online* tersebut. Menurut ketentuan permainan di *Google Playstore*, hanya orang yang berusia diatas 12 tahun yang boleh memainkan *game online free fire* atau *Garena Free Fire*. Namun fenomena yang peneliti temukan di Kabupaten Kutai Timur khususnya di Kecamatan Sangatta Utara dimana beberapa keluarga mengizinkan anaknya yang masih berusia sekolah dasar untuk bermain *game online free fire* secara rutin atau setiap hari. Padahal banyak pemain di bawah umur yang bermain *game* tersebut. Namun keseruan dari *game online free fire* ini, dapat berdampak pada anak yang terlalu sering memainkannya sehingga yang

terjadi adalah anak akan menjadi acuh saat keasyikan bermain dan cenderung marah atau tantrum ketika diganggu, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa mereka sudah kecanduan terhadap *game online*. Bahkan tidak sedikit anak yang berani membentak kedua orang tuanya ketika diperingatkan. Komunikasi antara anak dan orangtua yang merupakan komunikasi keluarga menjadi kunci dari keharmonisan hubungan antara orang tua dan anak.

Kecamatan Sangatta Utara memiliki sejumlah 226 sekolah dasar yang tersebar di wilayah Sangatta Utara. Kecamatan Sangatta Utara memiliki kurang lebih sebanyak 13073 siswa sekolah dasar, yang terdiri dari 8048 sekolah negeri dan 5025 sekolah swasta (sumber : <https://data.kaltimprov.go.id/>, diakses pada 10 Juli 2023 pukul 19.57 WIB).

Gambar 1. 3 Data Anak Usia Sekolah Dasar di Kecamatan Sangatta Utara

SD NEGERI 001 SANGATTA UTARA	30400752	SD Negeri	13 Jun 2023 16:42:54	21	816
SD NEGERI 002 SANGATTA UTARA	30400859	SD Negeri	20 Jun 2023 15:00:47	44	955
SD NEGERI 003 SANGATTA UTARA	30400799	SD Negeri	04 Jul 2023 11:43:08	53	611
SD NEGERI 004 SANGATTA UTARA	30400897	SD Negeri	30 Jun 2023 05:17:09	61	727
SD NEGERI 005 SANGATTA UTARA	30400810	SD Negeri	19 Jun 2023 14:23:10	219	703
SD NEGERI 006 SANGATTA UTARA	30405542	SD Negeri	30 Jun 2023 12:19:13	39	541
SD NEGERI 007 SANGATTA UTARA	30405543	SD Negeri	23 Jun 2023 10:08:36	56	723
SD NEGERI 008 SANGATTA UTARA	30405544	SD Negeri	12 Jun 2023 07:46:21	14	99
SD NEGERI 009 SANGATTA UTARA	30405758	SD Negeri	27 Jun 2023 09:25:56	62	700
SD NEGERI 010 SANGATTA UTARA	60728651	SD Negeri	29 Jun 2023 04:41:05	27	521
SD NEGERI 011 SANGATTA UTARA	60728652	SD Negeri	19 Jun 2023 09:57:30	53	998
SD NEGERI 012 SANGATTA UTARA	60728653	SD Negeri	26 Jun 2023 08:48:56	75	83
SD NEGERI 013 SANGATTA UTARA	60728654	SD Negeri	03 Jul 2023 07:50:48	54	566
SD ADVENT SANGATTA UTARA	30404573	SD Swasta	27 Jun 2023 12:02:03	56	189
SD ALAM SANGATTA UTARA	70008970	SD Swasta	25 Jan 2023 08:52:19	5	30
SD INTEGRAL HIDAYATULLAH SANGATTA UTARA	69815468	SD Swasta	01 Jun 2023 08:47:50	4	104
SD ISLAM DDI SANGATTA UTARA	30400852	SD Swasta	10 Jun 2023 07:29:54	26	118
SD ISLAM IMAM SYAFI I SANGATTA UTARA	69976864	SD Swasta	23 Jun 2023 10:33:26	17	314
SD KEFAS SANGATTA UTARA	60728663	SD Swasta	29 May 2023 09:15:44	10	75
SD MUHAMMADIYAH SANGATTA UTARA	30405687	SD Swasta	09 Jun 2023 09:13:56	29	511
SD STAR GENERATION SANGATTA UTARA	70003144	SD Swasta	15 Jun 2023 14:05:28	9	44
SD YPPSB 1 SANGATTA UTARA	30404597	SD Swasta	09 Jun 2023 07:38:04	7	492
SD YPPSB 2 SANGATTA UTARA	30400837	SD Swasta	16 Jun 2023 08:49:14	30	508
SD YPPSB 3 SANGATTA UTARA	30405601	SD Swasta	23 Jun 2023 11:28:24	13	512
SDI MUTIARA ISLAM AL ITTIBA SANGATTA UTARA	69986507	SD Swasta	07 Jun 2023 07:04:52	25	230
SDIT 1 DAARUSSALAAM SANGATTA UTARA	30400825	SD Swasta	30 Jun 2023 14:22:58	108	625
SDIT 2 DAARUSSALAAM SANGATTA UTARA	69963077	SD Swasta	15 Jun 2023 07:10:26	28	639
SDK SANTO FRANSISKUS ASSISI SANGATTA UTARA	30400838	SD Swasta	30 Jun 2023 16:17:08	43	583

Sumber : <https://data.kaltimprov.go.id/>, diakses pada 10 Juli 2023 pukul 19.57 WIB

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Kecanduan game online dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant dan Kim, 2003). Artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan istilah *internet addictive disorder* (Angela, 2013). Jadi, adiksi *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap game online dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu, dalam penelitian ini khususnya anak usia sekolah dasar.

Kecanduan bermain *game Free Fire* pada anak usia sekolah dasar dapat memiliki dampak negatif, seperti menurunnya prestasi akademik, meningkatnya risiko kesehatan, isolasi sosial, dan gangguan dalam pola komunikasi keluarga. Pola komunikasi keluarga yang sehat dan efektif memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Kurangnya pengawasan orang tua akan berdampak pada tingkah laku anak-anak mereka. Misalnya saat *streamer* tersebut berkata kasar yang tidak pantas mereka katakan, anak-anak akan melihatnya sebagai suatu hal yang baru dan akan mencontohnya. Hal tersebut tentu tidak sesuai dengan nilai-nilai agama dan sosial. Ditambah tidak seperti di televisi yang mana terdapat lembaga yang mengatur kepada siapa suatu siaran tersebut dapat ditujukan. Namun berbeda dengan saat ini, dimana memiliki *smartphone* merupakan hal yang lumrah, bahkan untuk anak-anak sekolah dasar. Orang tua seharusnya memberikan pemahaman dan juga pengawasan kepada anak-anak mereka dan tidak membiarkan mereka bermain *game* secara terus-terusan. Boleh bermain *game* namun ingat bahwa ada batasan dalam bermain *game*.

Terlalu sering bermain *game* akan berdampak pada perilaku anak tersebut kedepannya. Anak-anak pun akan menganggap kalau sekolah bukan lagi hal yang penting. Padahal pendidikan sangat penting bagi anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan. Belum lagi jika kemauan mereka tidak didengarkan atau ditanggapi oleh orang tua mereka, mereka akan cenderung berkata kasar dan marah kepada orang tua mereka sendiri. Bahkan dalam beberapa kasus mereka bisa saja mencuri uang orang tua mereka untuk melakukan *top-up diamond*. Disinilah peran komunikasi keluarga antara orang tua dan anak sangat dibutuhkan untuk memahami dan mengerti apa yang diinginkan oleh anak-anak mereka.

Menurut Fitzpatrick dan F.Koerner (2002) komunikasi keluarga merupakan suatu proses bagaimana ketika suatu anggota keluarga berkomunikasi dan mereka melaksanakan hubungan mereka melalui satu sama lain. Komunikasi antara

anggota keluarga menjadi kunci keharmonisan didalam keluarga. Apabila komunikasinya tidak baik maka akan mempengaruhi hubungan anggota keluarga tersebut, salah satunya adalah hubungan antara orangtua dan anak. Fitzpatrick dan F.Koerner (2002) menyebutkan jika ada dua orientasi didalam komunikasi keluarga yang dapat mempengaruhi hubungan antara anggota keluarga, yaitu orientasi percakapan dan juga orientasi konformitas. Dimensi percakapan dapat diartikan sebagai sejauh dan sedalam mana orang tua dapat menciptakan suasana di mana seluruh anggota keluarga didorong untuk berpartisipasi dan berhubungan secara aktif untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi. Sementara itu orientasi konformitas ini yang mengacu dan melingkup pada sejauh mana keluarga akan menekankan kepercayaan, sikap, kedisiplinan, norma atau nilai. Konformitas juga dapat dilihat dari peraturan yang dibuat dan ditetapkan serta harus dipatuhi dalam aturan keluarga, orang tua juga yang nantinya akan menentukan dan memberikan aturan kepada anak-anaknya. Kedua orientasi ini nantinya akan berpengaruh pada bagaimana orangtua mengawasi dan memperhatikan anaknya.

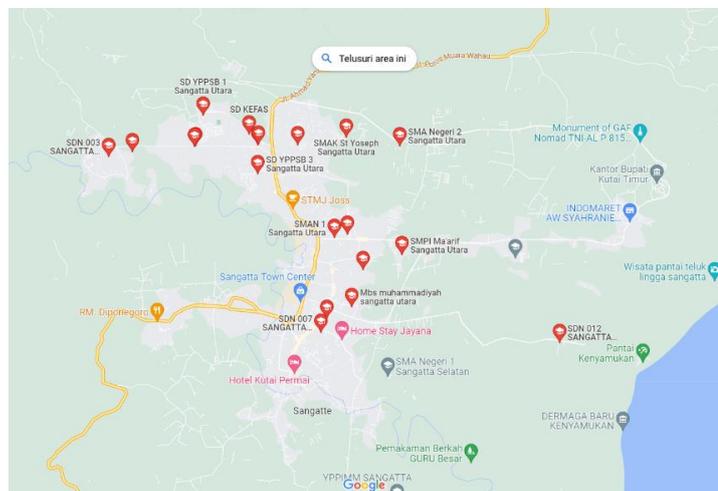
Orangtua harus senantiasa mengawasi dan memperhatikan anak-anak mereka, tidak serta merta membebaskan tanpa memberlakukan aturan didalam keluarga, namun orangtua juga harus mendengarkan pendapat anak-anak mereka. Orangtua harus terbuka dan tidak memberikan banyak aturan kepada anak namun anak harus tetap berada dalam pengawasan orangtua. Hubungan didalam keluarga akan terjalin dengan baik apabila komunikasi yang terjadi didalam keluarga itu baik. Bermain *game online* tanpa adanya pengawasan akan memberikan banyak dampak buruk pada anak, terutama anak usia sekolah dasar. Dimana perkembangan kognitif dan sosial mereka harus dipupuk sejak dini. Kecanduan bermain *game online* akan mempengaruhi fungsi otak dimana anak-anak nantinya akan cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, menganggap bermain *game* adalah rutinitas sehari-hari, anak akan cenderung tantrum, dan memiliki dampak bagi kesehatan dan hubungan mereka pada oranglain. Oleh karena itu fungsi keluarga sangat dibutuhkan dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak, terutama *game online free fire*.

Fungsi keluarga menurut WHO (Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization*)) (1978) adalah memiliki fungsi biologis. Fungsi biologis yang dimaksud adalah sebagai fungsi untuk bereproduksi, pemeliharaan dan membesarkan

anak, memberi makan, mempertahankan kesehatan rekreasi. Menanamkan nilai karakter dan mengajarkan budi pekerti yang baik merupakan tugas sebagai orang tua. Jika keluarga tidak harmonis karena kurangnya komunikasi maka hal tersebut akan berdampak buruk pada kondisi psikologis sang anak. Banyaknya *game online* yang dapat dimainkan di *smartphone* dapat dengan mudah membuat ketagihan bagi anak-anak jika tidak diawasi secara rutin. Orang tua juga harus senantiasa mengawasi dan memperhatikan anak-anak mereka, karena hal tersebut merupakan kewajiban dan tugas mereka sebagai orang tua.

Di Kabupaten Kutai Timur, Provinsi Kalimantan Timur, Indonesia, Sangatta Utara adalah sebuah kecamatan yang merupakan bagian dari bekas kecamatan Sangatta. Karena Sangatta Utara merupakan pusat pemerintahan dan perdagangan Kutai Timur, sehingga menjadi kecamatan di Kutai Timur dengan jumlah penduduk terbanyak. Populasi Sangatta Utara adalah 72.864 pada sensus 2010, dengan rasio gender 123 antara 40.176 laki-laki dan 32.688 perempuan (sumber : <https://www.google.com/maps/>, diakses pada 11 Juli 2023 pukul 09.12 WIB).

Gambar 1. 4 Kecamatan Sangatta Utara



Sumber : <https://www.google.com/maps/>, diakses pada 11 Juli 2023 pukul 09.12 WIB

Penulis memilih Kabupaten Kutai Timur, khususnya kota Sangatta, karena Sangatta Utara memiliki 13073 siswa sekolah dasar pada tahun 2023. Penulis juga melihat adanya fenomena *game online free fire* sangat digemari oleh anak-anak usia sekolah dasar, dan penulis juga melihat banyak anak-anak yang menjadi fanatik terhadap *game online* tersebut. Contohnya adalah saat *game free fire* dihina mereka akan mudah tersinggung, marah, dan terkadang sampai menangis. Penulis

juga penasaran dengan bagaimana komunikasi yang terjadi antara orang tua dan anak-anak mereka, karena penulis melihat sendiri bagaimana anak-anak cenderung dibentak dan dimarahi saat keasyikan bermain *free fire*. Anak-anak tersebut juga sering melakukan *top-up* di beberapa supermarket yang ada. Tidak sedikit banyak anak-anak yang membohongi orang tua mereka untuk melakukan *top-up diamond*. Penulis juga pernah melihat anak-anak tersebut bahkan bermain bersama ketika ibadah sholat jumat. Hal tersebut membuat penulis sangat miris, mereka bahkan sering berdebat dengan orang dewasa hanya karena mereka merasa *game* merekalah yang terbaik diantara *game* yang lainnya. Penulis juga melihat adanya fenomena dimana banyak sekali anak usia sekolah dasar yang sudah diperbolehkan memiliki gadget sendiri dan kecanduan bermain *game free fire*. Penulis juga melihat kurangnya pengawasan dari orangtua kepada anak-anak usia sekolah dasar tersebut. Hal tersebutlah yang ingin penulis teliti lebih dalam, bagaimana pola dan cara berkomunikasi antara orang tua dan anak berusia sekolah dasar di kota Sangatta.

Gambar 1. 5 Radit (10), Iki (8), dan Raffi (12) bermain bersama Game *Free fire*



(Sumber : dokumen peneliti Mei 2023)

Dalam mengkaji penelitian ini, peneliti menemukan penelitian lain yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti buat yang terkait dengan pembahasan mengenai “Pola Komunikasi Keluarga pada Anak yang Kecanduan *Game Free fire*” secara umum sebagai berikut :

Pertama, penelitian berjudul “Pola Komunikasi Orang Tua terhadap Remaja Pecandu *Game online Arena of Valor* di Jakarta” yang diteliti oleh Angga Sudarnoto. Tahun 2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi orang tua (ibu) dan remaja adiksi *game online Arena Of Valor* diungkapkan oleh orang tua dan remaja dalam berbagai pola komunikasi dalam mengatasi dampak

adiksi *game online Arena Of Valor*, diantaranya pola komunikasi demokratis dan *permissive*.

Kedua, dalam Nabila Martina Sofyan dan Lucy Pujasari Supratman Tahun 2022, “Pola Komunikasi Keluarga di Kabupaten Bandung dengan Siswa Sekolah Dasar Aktif Bermain *Game online free fire*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi keluarga pola asuh dan gaya komunikasi yang dipilih orang tua untuk diterapkan pada anaknya memiliki pengaruh terhadap kebiasaan komunikasi dan menjadikan perilaku yang berbeda bagi anak itu sendiri.

Ketiga, dalam Sherian Francis Matakana dan Lucy Pujasari Supratman, 2022. “Peran Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gadget Bagi Santri di Kabupaten Indramayu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua lebih efektif dalam mendidik, mendampingi dan membimbing anak usia dini. Primer mengacu pada ciri pola asuh demokratis, menitikberatkan pada aspek kognitif, emosional dan psikomotor terkait penggunaan gadget oleh anak.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara berkomunikasi antara orang tua terhadap anak usia sekolah dasar yang sudah terindikasi kecanduan bermain *game online free fire*. Karena penulis melihat banyak sekali anak-anak yang bermain *game* tersebut tanpa didampingi oleh orang tua mereka. Hal tersebutlah yang ingin penulis ketahui bagaimana pola yang terjadi dalam komunikasi didalam keluarga anak tersebut. Penelitian ini dilakukan di lapangan. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan mewawancarai serta mengobservasi orang tua dari anak yang kecanduan *game online “Free fire”* untuk mengumpulkan data. Persepsi diakhiri dengan melihat langsung objek eksplorasi.

Anak-anak usia 6 hingga 12 tahun dimasukkan ke dalam kriteria pemilihan peneliti untuk menjadi narasumber, kemudian bermain *game online free fire* dan tinggal di Kecamatan Sangatta Utara, Kabupaten Kutai Timur, Kalimantan Timur. Peneliti memilih *game online* ini karena sangat populer di Sangatta dan memiliki banyak penggemar yang mayoritas adalah anak-anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, menjadi hal yang menarik bagi penulis untuk meneliti **Pola Komunikasi Keluarga pada Anak Usia Sekolah Dasar Berkecanduan *Game Free fire* di Kecamatan Sangatta Utara Kabupaten Kutai Timur Kalimantan Timur.**

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan bagaimana pola komunikasi keluarga pada anak usia sekolah dasar berkecanduan bermain *Game Free Fire* di Kecamatan Sangatta Utara, Kabupaten Kutai Timur Kalimantan Timur

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, hal yang menjadi pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimana bentuk pola komunikasi keluarga pada anak usia sekolah dasar yang berkecanduan bermain *game online free fire*”

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Secara teoritis, penelitian ini sangat bermanfaat untuk perkembangan ilmu komunikasi khususnya pengetahuan tentang komunikasi keluarga.
- b. Secara praktis, penelitian ini berguna bagi :
 - i) Pertama, sebagai panduan dan rujukan bagi orang tua, bagaimana cara berkomunikasi yang baik dengan anak menggunakan model-model yang ada, agar hubungan dalam keluarga berjalan harmonis.
 - ii) Kedua, sebagai sumber referensi dan informasi bagi akademisi ataupun pihak lain yang membutuhkan.
 - iii) Ketiga, peneliti harus memberikan informasi dan pengetahuan tentang menggambarkan pola komunikasi orang tua-anak.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Tabel 1. 1 Waktu dan Lokasi Penelitian

No	Kegiatan	Waktu									
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Penentuan Topik Penelitian										
2	Mencari Referensi Berdasarkan Topik										

	Penelitian										
3	Penyusunan BAB 1,2,3										
4	Pengumpulan DE										
5	Wawancara										
6	Penyusunan BAB 4 dan 5										
7	Pengumpulan skripsi										
8	Sidang Akademik										

Sumber : Olahan Penulis (2023)