

ABSTRAK

JUDUL : MEMAHAMI PENGALAMAN KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ANAK BERKAITAN DENGAN PERUBAHAN KEBIASAAN BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI PERMAINAN MODERN BERBASIS TEKNOLOGI (Studi pada anak-anak di Dukuh Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang)

NAMA : YOSSIE CHRISTY THENU

NIM : D2C009003

Permainan adalah salah satu media komunikasi antarpribadi yang erat kaitannya dengan anak-anak. Di Indonesia, banyak terdapat permainan tradisional yang mengandung nilai positif dan memungkinkan terjadinya komunikasi antarpribadi yang baik antar pemainnya. Namun, perubahan lingkungan yang terjadi di Dukuh Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang membawa perubahan pula pada kebiasaan dan kegemaran anak terhadap permainan. Anak-anak yang semula bermain dengan jenis-jenis permainan tradisional, kemudian lebih banyak bermain permainan berbasis teknologi atau permainan *gadget*. Perbedaan nilai dan aspek komunikasi yang terkandung pada permainan ini tentu saja membawa pengalaman komunikasi yang berbeda pula terhadap pemainnya.

Penelitian ini mencoba memahami dan mendeskripsikan pengalaman komunikasi anak berkaitan dengan permainan yang dimainkan dan mendeskripsikan proses perubahan kebiasaan dan kegemaran anak dalam bermain permainan tradisional menjadi permainan modern berbasis teknologi di Dukuh Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian ini melibatkan enam orang responden yaitu tiga orang anak dan tiga orang tua anak. Teori Hubungan Antarpribadi dan Teori Efek Media Komputer (*The Impact of Computer Media*) adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Studi ini menemukan bahwa anak yang bermain dengan permainan tradisional dan anak yang bermain permainan modern berbasis teknologi memiliki pengalaman komunikasi yang berbeda yang dilihat melalui kuantitas dan kualitas komunikasi. Permainan modern berbasis teknologi membawa dampak negatif pada perilaku anak saat bermain maupun berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Mereka menunjukkan sikap egois, individualistis, kemalasan, kekerasan dan perilaku tidak afiliatif. Selain itu, mereka tidak mampu memelihara keakraban dengan teman yang ditunjukkan dengan rendahnya keinginan mereka untuk menjaga kebersamaan. Waktu yang awalnya banyak digunakan untuk bermain dan berinteraksi dengan teman menjadi semakin berkurang dan digantikan untuk bermain *gadget* dan aktifitas individu lainnya. Komitmen mereka terhadap pertemanan juga melemah yang dapat dilihat dari pelanggaran-pelanggaran harapan dan melemahnya keinginan untuk membangun hubungan yang lebih dalam lagi. Sementara itu, permainan tradisional yang mengharuskan keterlibatan orang lain membuat anak memiliki kesempatan berkomunikasi yang lebih banyak. Anak yang memainkan permainan ini juga tidak menunjukkan sikap dan perilaku negatif seperti yang terlihat pada anak yang bermain permainan modern berbasis teknologi dan mampu memelihara keakraban dan komitmen pertemanannya.

Kata kunci : Penyingkapan diri, permainan berbasis teknologi, anak

ABSTRACT

TITLE : UNDERSTANDING CHILDREN'S INTERPERSONAL COMMUNICATION RELATED TO CHILDREN BEHAVIOR CHANGES TO PLAY FROM TRADITIONAL GAMES TO MODERN TECHNOLOGY BASED GAMES (Study for children in Paren Hamlet, Sidomulyo Village, East Unggaran Sub District, Semarang District)

NAME : YOSSIE CHRISTYTHENU

NIM : D2C009003

The game is one of interpersonal communication media that is closely related to the children. In Indonesia, there are many traditional games that contain positive values and give a good chance for interpersonal communication among the players. However, the environmental change in Paren Hamlet, Sidomulyo Village, East Unggaran Sub-District, Semarang District bring the change in children's behavior to play game. Children who previously played with traditional types of games, then play with modern technology based games or gadget games. Differences in values and communication aspects contained in this game certainly brings different communication experience to the players.

This research tried to understand and describe the experience of children's interpersonal communication related to the game they played and to describe the process of change in the child's behavior and indulgence from playing traditional games to modern technology based games in Paren Hamlet, Village Sidomulyo, Unggaran District East, District Semarang. This study is a qualitative research using phenomenological approach. Subject of this study involved six respondents that are three children and three parents. Interpersonal Relations Theory and The Impact of Computer Media Theory is the theory used in this study.

The study found that children who play traditional games and children who play modern technology based games have a different experience as seen through the quantity and quality of communication. Modern game-based technologies have a negative impact on the child's behavior during the play and during the communication with the people around them. Children indicate negative behavior such as egoistic, individualistic, laziness, violence and non-affiliative behavior. Moreover, they are not able to maintain intimacy with their friends. It is indicated by their lack of desire to keep their togetherness with friends. A lot of time initially used to play and interact with friends become more and more diminished and replaced for playing gadgets and other individual activities. Their commitment to the friendship also weakened which can be seen from violations of their expectations to each other and the lack of the desire to build a deeper relationship. Meanwhile, traditional games that require the involvement of other people, make children have a lot of chance to communicate. Child who play this game do not show negative attitudes and behaviors as seen in children who play modern technology based games and more able to maintain intimacy and friendship commitment.

Keywords : self-disclosure, technology based game, children.

MEMAHAMI PENGALAMAN KOMUNIKASI ANTARPRIBADI ANAK BERKAITAN DENGAN PERUBAHAN KEBIASAAN BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL MENJADI PERMAINAN MODERN BERBASIS TEKNOLOGI

Latar Belakang

Permainan modern berbasis teknologi umumnya berkembang di daerah perkotaan yang tingkat perkembangan ekonomi dan teknologinya cukup tinggi. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa permainan modern juga mulai dijangkau oleh masyarakat di daerah-daerah sekitar perkotaan, salah satunya Dukuh Paren yang adalah salah satu dusun di Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur yang dijadikan arus keluar masuk tol Semarang-Ungaran. Pembangunan jalan tol ini menyebabkan perubahan lingkungan pada tempat ini yang kemudian berpengaruh pula pada kehidupan masyarakat di tempat ini. Adapun sisi negatif yang muncul dari perubahan lingkungan ini yaitu mulai pudarnya permainan tradisional anak-anak di tempat ini Paren. Perubahan ini khususnya nampak pada maraknya penggunaan *laptop*, komputer, dan *tablet PC* sebagai sarana bermain anak di tempat ini. Di Dusun Paren mulai sulit ditemui anak-anak bermain congklak, petak umpet, atau layangan dan permainan tradisional sejenisnya. Hal ini tak lepas juga dari hilangnya lahan tempat bermain anak yang telah digunakan untuk proyek pelebaran jalan. Kecelakaan yang terjadi di sekitar Dusun Paren juga makin sering terjadi karena jalan kampung yang sempit digunakan untuk keluar masuk kendaraan proyek dan kendaraan pribadi setelah tol tersebut dibuka. Karena keterbatasan lahan bermain dan bahaya lalu lintas ini pula, banyak orang tua yang menganjurkan anak-anaknya untuk melakukan aktifitas di dalam rumah. Akhirnya, berbagai permainan tradisional yang awalnya masih sering dimainkan oleh anak-anak di tempat ini berganti dengan permainan modern seperti *game online*, *Play Station*, dll. Pemandangan seperti ini biasanya terjadi di kota-kota besar yang sudah banyak tersentuh teknologi.

Maraknya penggunaan *gadget* sebagai sarana bermain anak tentu saja menyebabkan kekhawatiran bagi eksistensi permainan tradisional anak. Keberadaan permainan modern berbasis teknologi atau permainan dengan menggunakan *gadget* ini dapat meniadakan permainan tradisional anak-anak yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Padahal seperti yang diketahui, permainan tradisional seperti bentengan, congklak, engklek, bekel, rumah-rumahan, masak-masakan, cublak-cublak suweng, petak umpet dan masih banyak lagi yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian seperti rasa gotong royong, bertanggung jawab, kejujuran, serta belajar menghargai satu sama lain. Interaksi dinamis yang berpengaruh positif yang pada kejiwaan itu tak lagi ditemukan pada permainan elektronik. Padahal, usia anak-anak adalah masa yang rentan dimana saatnya awal untuk mengenal lingkungan, dan belajar berinteraksi dengan orang-orang dan teman sebayanya. Permainan tradisional juga menjadikan anak lebih terlatih berkomunikasi dengan sesama, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kefasihan berbahasa yang berpengaruh terhadap kemampuan dan kualitas komunikasi anak. Bertolak belakang dengan itu, permainan modern berbasis teknologi atau permainan *gadget*. meskipun ada yang melibatkan lebih dari satu orang dalam permainannya, namun dalam permainan modern tidak terdapat nilai-nilai kelokalan, gotong-royong, dan tolong-menolong. Di dalam prosesnya, permainan modern berbasis teknologi lebih bersifat individual dan komunikasi yang terjadi antar pemainnya lebih terbatas.

Perumusan Masalah dan Tujuan

Perubahan sosial yang terjadi sebagai dampak perubahan lingkungan membawa pengaruh pula pada kegemaran anak terhadap permainan. Anak-anak yang semula bermain dengan jenis-jenis permainan tradisional, kemudian bergeser menjadi permainan-permainan berbasis teknologi. Dalam permainan tradisional erat dengan karakteristik

kelokalan, gotong-royong, dan tolong-menolong dan memungkinkan terjadi komunikasi yang baik antar pemainnya. Sementara itu permainan modern berbasis teknologi lekat dengan nilai individual dan kekerasan. Selain itu, komunikasi yang terjadi antar pemainnya lebih terbatas. Hal ini akhirnya dapat menyebabkan perbedaan pengalaman komunikasi anak yang bermain kedua jenis permainan ini yang pada gilirannya membawa kuantitas dan kualitas komunikasi yang berbeda pula.

Penelitian ini bertujuan untuk 1). Memahami pengalaman komunikasi antar pribadi anak di Dusun Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang dengan temannya berkaitan dengan permainan yang mereka mainkan dan 2). Mendeskripsikan fenomena pergeseran kegemaran anak terhadap permainan tradisional menjadi permainan modern berbasis teknologi yang terjadi di Dusun Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang.

Kerangka Teori dan Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan Teori Hubungan Antarpribadi dan Teori Efek Media Komputer (*The Impact of Computer Media*). Teori hubungan interpersonal berasumsi bawa kualitas merupakan hal pokok dalam sebuah hubungan antarpribadi. Kualitas ini dapat dilihat melalui beberapa variabel yaitu: Penyingkapan diri, Keakraban, Afiliasi dan Komitmen, Dominasi, status, dan kekuasaan. Sementara Teori Dampak Media Komputer (*The Impact of Computer Media*) menyatakan bahwa komputer dan internet membawa dampak negatif pada perilaku manusia seperti perilaku antisosial (*antisocial behaviour*), kegelisahan (*computer anxiety*), dan kecanduan (*addiction*).

Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang berlangsung di antara dua orang. Miller dan Steinberg (dalam Tubbs dan Moss 2005:11-13) mengemukakan konsep penting mengenai kualitas komunikasi antarpribadi. Yang pertama adalah penyingkapan diri. Adalah memberikan informasi tentang diri sendiri. Banyak sekali yang dapat diungkapkan tentang diri kita, melalui ekspresi wajah, sikap tubuh, pakaian, nada suara, dan isyarat non verbal lainnya. Elemen lain yang tidak kalah penting dalam menilai kualitas komunikasi antarpribadi adalah keakraban. Hubungan akrab ditandai oleh kebersamaan, kesalingtergantungan, rasa percaya, komitmen, dan saling memperhatikan. Variabel penting lainnya dalam kualitas hubungan adalah afiliasi dan komitmen. Keinginan berafiliasi dapat dilihat sebagai suatu kontinum dari perilaku amat afiliatif sampai ke perilaku antisosial. Afiliator yang tinggi akan lebih suka bersama orang lain daripada sendirian, menikmati dan mencari kebersamaan. Karena perilaku ini tidak memikat bagi orang lain, mereka yang kurang afiliatif biasanya digambarkan sebagai orang-orang yang tidak bersahabat atau tidak ramah (Tubbs dan Moss, 2005: 22). Variabel selanjutnya yang penting dalam menilai komunikasi antarpribadi adalah dominasi, status, dan kekuasaan. Seperti keinginan untuk berafiliasi, keinginan untuk mendominasi dapat dibayangkan seperti sebuah kontinum. Ujung pertama adalah orang yang selalu mengendalikan orang lainnya, ujung yang satu lagi adalah orang yang memiliki gaya komunikasi yang amat pengalah. (Tubbs dan Moss, 2005: 25).

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Peneliti dalam pandangan fenomenologis berusaha memahami peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu. Fenomenologi berusaha masuk ke dalam dunia konseptual para subjek penelitian sedemikian rupa untuk mengerti apa dan bagaimana pengertian yang dikembangkan di sekitar peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari. Teori fenomenologi berasumsi bahwa orang-orang secara aktif menginterpretasikan pengalaman-pengalamannya dan mencoba memahami dunia dengan pengalaman pribadinya. (Littlejohn, 2009: 57).

Deskripsi Tekstural dan Struktural

Temuan penelitian dalam studi fenomenologi dimulai dengan deskripsi pengalaman setiap informan secara tekstural maupun struktural. Deskripsi tekstural dari masing-masing informan dikonstruksikan dari pengalaman yang tampak ketika mereka melakukan komunikasi antarpribadi dalam bermain permainan tradisional dan modern. Dengan ini peneliti dapat mengetahui pengalaman komunikasi antarpribadi masing-masing informan berkaitan dengan permainan yang dimainkannya. Sedangkan deskripsi struktural didapat dari kualitas-kualitas unik tentang pengalaman yang menonjol dari tiap informan. (Raharjo, 2005:135).

Deskripsi tekstural dan struktural individu yang terbagi dalam lima subbab sebagai berikut: 1) Pengalaman Bermain. Sub bab ini menjelaskan tentang kebiasaan bermain anak yang meliputi waktu bermain anak, permainan apa saja yang dimainkan dan perilaku informan berkaitan dengan permainan yang dimainkan. Informan yang memiliki kegemaran bermain permainan modern berbasis teknologi cenderung memiliki kebiasaan main yang hampir sama. Mereka bersifat individualistis dalam bermain, terlibat konflik dengan teman bermain, lebih sering melakukan permainan dan aktifitas individual lainnya. Sementara anak yang bermain permainan tradisional lebih sering berinteraksi dengan teman dan mencari kebersamaan.

Dalam subbab 2) Penyingkapan diri, dijelaskan tentang keterbukaan informan dalam menceritakan hal mengenai dirinya, masalah dan rahasia pribadinya kepada teman, tujuan menyingkapkan diri dan bagaimana cara menyingkapkan diri dan hambatan apa saja yang dihadapi dalam menyingkapkan diri. Pada saat bermain permainan modern, anak menyadari bahwa mereka lebih sulit untuk terbuka dengan teman karena terlalu berkonsentrasi dengan permainan. Namun saat bermain permainan tradisional, mereka merasakan suasana nyaman dan akrab sehingga mereka lebih mudah untuk menyingkapkan diri satu sama lain. Namun ada beberapa hambatan yang dihadapi saat menyingkapkan diri, yaitu perasaan malu, ketidakpercayaan terhadap teman, dan ketidakterbukaan yang disebabkan oleh konsep diri yang negatif.

Pada subbab 3).Keakraban, akan dijelaskan tentang kualitas hubungan yaitu mengenai kebersamaan, kesalingbergantungan, rasa percaya, saling memperhatikan dan komitmen. Tingkat keakraban yang tinggi dengan teman terlihat pada anak yang bermain permainan tradisional dibanding dengan anak-anak yang bermain permainan modern. Anak yang bermain permainan modern lebih sulit untuk mempertahankan kebersamaan dan kesalingbergantungan karena sudah terbiasa tidak berinteraksi dengan teman.

Dalam subbab 4) Afiliasi dan Komitmen akan dijelaskan mengenai tingkat keinginan anak untuk berafiliasi, usaha apa yang dilakukan untuk berafiliasi, dan komitmen terhadap hubungan antarpribadi dengan teman. Afiliasi adalah keinginan untuk mencari kebersamaan dengan orang lain. Anak yang bermain permainan modern tingkat afiliasinya sangat rendah. Keinginan mereka untuk memulai komunikasi sangat rendah. Akhirnya mereka tidak mampu menjaga komitmen pertemanan yang dimiliki. Berbeda dengan anak yang bermain permainan tradisional. Karena permainan tradisional mengharuskan anak untuk melibatkan orang lain, maka anak memiliki tingkat afiliasi yang lebih tinggi.

Dalam subbab terakhir, 5) Dominasi, Status dan Kekuasaan, akan dijelaskan tentang konsep diri anak, status sosial dan ekonomi informan dibandingkan dengan temannya dan kekuasaan anak atas temannya dalam bermain. Dominasi, status dan kekuasaan adalah aspek yang mempengaruhi komunikasi antarpribadi. Status menentukan bagaimana seseorang berkuasa dan mendominasi orang lain. Dalam penelitian ini, setiap informan memiliki keunikannya sendiri dalam mendominasi permainan. Respon yang ditunjukkan saat mereka didominasi juga berbeda-beda. Hal ini ditentukan oleh karakter individu, dan secara tidak langsung juga dipengaruhi oleh permainan yang mereka mainkan. Seorang informan misalnya, lebih memilih bermain sendiri daripada opininya ditolak saat bermain bersama teman-temannya.

Sintesis Makna Tekstural dan Struktural

Penelitian ini mendeskripsikan pengalaman komunikasi dengan menggunakan teori hubungan interpersonal Stewart Tubbs dan Sylvia Moss yang melihat kualitas hubungan melalui beberapa variabel yaitu penyingkapan diri, keakraban, afiliasi dan komitmen, serta dominasi, status dan kekuasaan. Variabel-variabel ini digunakan dalam sub bab pada Bab II dan Bab III untuk mendeskripsikan pengalaman komunikasi anak berkaitan dengan permainan yang dimainkan yaitu permainan modern berbasis teknologi dan permainan tradisional.

Penyingkapan diri adalah memberikan informasi mengenai diri kita kepada orang lain baik melalui komunikasi verbal maupun non verbal. Setiap orang memiliki motivasi tersendiri untuk menyingkapkan diri. Pada penelitian ini, motivasi untuk menyingkapkan diri kepada teman adalah untuk mendapatkan solusi dari masalah dan mendapatkan dukungan emosional. Namun dalam menyingkapkan diri masih terdapat kendala yaitu ketakutan akan dampak buruk informasi yang disampaikan, perasaan malu, dan suasana yang tidak mendukung. Konsep diri yang negatif juga menjadi penyebab seseorang menjadi tertutup dan menghindari untuk menyingkapkan diri.

Kualitas komunikasi juga dapat dilihat melalui keakraban. Keakraban ditandai dengan kebersamaan, kesalingtergantungan, rasa percaya, dan komitmen, dan memberi perhatian. Pada penelitian ini, kebersamaan anak dengan temannya mengalami perubahan yang signifikan. Anak yang awalnya sering melakukan permainan dan aktivitas lain bersama-sama menjadi lebih individualis. Selain itu mereka juga tidak memiliki kesalingbergantungan lagi dengan temannya. Karena sudah terbiasa melakukan aktivitas yang bersifat individu, mereka akhirnya tidak mengandalkan teman untuk memberi solusi dan dukungan terhadap permasalahan yang mereka alami.

Afiliasi dan komitmen juga merupakan kualitas penting dalam sebuah hubungan. Seorang afiliator adalah orang yang menikmati dan mencari kebersamaan. Pada penelitian ini, anak masih menunjukkan afiliasi yang rendah. Mereka hanya menikmati kebersamaan tanpa berusaha untuk mencari kebersamaan. Mereka justru cenderung pasif dan lebih sering menunggu teman untuk mengajak bermain. Tingkat afiliasi berhubungan erat dengan komitmen. Orang yang memiliki afiliasi tinggi adalah orang yang ingin menjalin komitmen lebih kuat. Melemahnya komitmen anak pada penelitian ini diindikasikan dengan berkurangnya keinginan anak untuk berafiliasi. Ini menjadi bukti bahwa anak tidak memiliki keinginan untuk membina hubungan yang lebih dalam lagi.

Dominasi, status, dan kekuasaan juga merupakan konsep penting dalam sebuah hubungan antar pribadi. Status merupakan hal yang berkaitan erat dengan dominasi. Status adalah posisi seseorang dibanding dengan orang lain. Orang yang menganggap statusnya lebih tinggi dari orang lain akan cenderung mendominasi sebuah hubungan. Dominasi apabila tidak diikuti dengan tingkat afiliasi yang tinggi akan membuat seseorang menjadi evaluatif terhadap orang lain. Hal ini juga didapati pada penelitian ini. Sikap evaluatif ditandai dengan mengkritik orang lain, menolak, dan bersikeras bahkan menarik diri.

Kesimpulan

Dengan melakukan observasi dan wawancara mendalam dengan enam orang informan, yaitu tiga orang anak dan satu orang tua dari masing-masing anak, maka di dapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Anak yang memainkan permainan tradisional dan permainan modern berbasis teknologi memiliki pengalaman komunikasi yang berbeda dengan temannya. Permainan tradisional memberikan kesempatan berkomunikasi dengan baik antar pemainnya. Permainan ini melibatkan lebih dari satu orang sehingga mengharuskan anak berinteraksi dengan teman atau lawan bermain. Komunikasi juga muncul melalui perundingan peraturan permainan dan pemberian saran saat bermain. Permainan tradisional juga memberikan perasaan nyaman dan akrab antar pemainnya sehingga mengurangi perasaan segan untuk

- menyingkapkan diri. Sebaliknya, permainan modern berbasis teknologi menawarkan kesempatan berkomunikasi yang sedikit. Karena didisain untuk dimainkan secara individu, permainan ini tidak menuntut orang lain untuk terlibat secara langsung. Meskipun terjadi diskusi antar pemain dan partisipan atau orang yang menonton jalannya permainan, namun diskusi yang dilakukan lebih mengarah pada permainan yang sedang dimainkan, bukan pada teman yang diajak bicara. Selain itu, karena konsentrasi terarah kepada *gadget* yang sedang dimainkan, pemain menjadi tidak peka dengan keadaan di sekitarnya.
2. Pengalaman komunikasi yang dialami saat anak sedang bermain membentuk perilaku komunikasi anak sehari-hari dengan temannya. Kebiasaan dalam menggunakan *gadget* sebagai alat bermain membuat kebutuhan anak untuk berinteraksi dan berafiliasi dengan temannya menjadi berkurang sehingga hal ini kemudian mengarahkan hubungan antarpribadi pada tahap perusakan.
 3. Komunikasi antarpribadi yang baik adalah komunikasi yang berkualitas. Buruknya kualitas komunikasi anak di Dukuh Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang ditandai dengan hubungan yang tidak akrab. Hal ini dapat dilihat dengan menurunnya rasa kebersamaan dan saling memberi perhatian serta tidak adanya rasa saling bergantung dengan teman. Selain itu, perubahan kualitas komunikasi anak di tempat ini juga ditandai dengan penyingkapan diri yang rendah dan tidak mendalam. Perubahan kualitas komunikasi antarpribadi juga ditunjukkan dengan melemahnya komitmen pertemanan yang ditandai dengan pelanggaran-pelanggaran harapan dan melemahnya keinginan untuk membangun hubungan.
 4. Fenomena pergeseran kegemaran anak terhadap permainan di Dukuh Paren, Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang ditunjukkan dengan sedikitnya jumlah anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional. Selain karena faktor lingkungan, kesulitan mencari alat permainan juga menjadi penyebab hilangnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional.
 5. Orang tua anak sudah melakukan pengawasan terhadap anak, baik dalam bermain permainan modern berbasis teknologi maupun permainan tradisional. Hal ini dilakukan melalui pengarahan kepada anak untuk lebih berinteraksi dengan teman, pemberian batas waktu dan tempat bermain serta memberi sanksi pada anak apabila batas tersebut dilanggar. Namun anak yang memainkan permainan modern berbasis teknologi memiliki kecenderungan untuk melanggar peraturan bahkan melawan perintah orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Buku**
- C. Ariani . (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud
- Deddy Mulyana. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif; Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Devito, Joseph A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia (Edisi Kelima)*. Jakarta: Profesional Books
- Eko A Meinarno, Bambang Widiyanto, Rika Halida. (2011). *Manusia dalam Kebudayaan dan Masyarakat*. Jakarta: Salemba Humanika
- Jalaluddin Rackhmat. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto. (2004). *Sosiologi-Teks dan Terapan*. Jakarta: Prenada Media

- Littlejohn, Stephen W. (2009). *Teori Komunikasi* (Edisi 9). Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Moreale, Sherwyn P. dkk. (2004). *Introduction to Human Communication*. Belmont: Thomson Wadsworth
- Soerjono Soekanto. (2012). *Sosiologi - Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Straubhaar, Joseph D dan Robert LaRose. (2000). *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology* (Fifth Edition). Belmont: Thomson Wadsworth
- Tubbs, Stewart L dan Sylvia Moss. (2005). *Human Communication* (Buku kedua). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Turnomo Rahardjo. 2005. *Menghargai Perbedaan Kultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- West, Richard dan Lynn H. Turner. (2008) *Pengantar Teori Komunikasi-Analisis dan Aplikasi* (Buku 2). Jakarta: Salemba Humanika

Jurnal

- Anawati, Yunitavia Sri. (2006). *Kajian Fenomena Urbanisme pada Masyarakat Kota Ungaran, Kabupaten Semarang*. eprint.undip.ac.id
- Fitria Susanti, Siswati, dan Prasetyo Budi Widodo (2010). *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa Sekolah Dasar*. eprint.undip.ac.id
- Muhammad Ziad Ananta. (2011). *Perubahan Permainan Anak dari Tradisional ke Modern*. repository.usu.ac.id
- Novi Kurnia (2005). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi*
- Seriati, Ni Nyoman dan Nur Hayati. (2008). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini* Diakses 28/10/2012
- Jurnal Gambaran mengenai kreativitas pada siswa yang bermain video game di SMP Negeri 7 Medan” repository.usu.ac.id

Internet

- www.republika.co.id (Minggu, 06 Mei 2012) *Permainan Moderen Berpotensi Buruk Bagi Anak*. Diakses: Pukul 11.30
- www.beritasatu.com (Senin, 23 Juli 2012) *Hilangnya Permainan Tradisional Anak Dikhawatirkan Tumbuhkan Sikap Malas dan Individual* Diakses 08/12/12 pukul 13.50
- <http://afkareem.smam1gresik.sch.id>. *Homo Ludens*. Diakses 28/10/2012