

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK
DALAM MEMBERIKAN PEMAHAMAN TERHADAP DAMPAK GAME
ONLINE**

SKRIPSI

**SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
GELAR SARJANA ILMU KOMUNIKASI (S.I.KOM)**



Disusun Oleh :

Ilfa Salsabila Rahmaniar
NPM. 2070201222

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA
DENGAN ANAK DALAM MEMBERIKAN
PEMAHAMAN TERHADAP DAMPAK GAME
ONLINE

Diajukan Oleh : Ilfa Salsabila Rahmaniar

NIM : 2070201222

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi Disetujui

Tangerang, 10 Juni 2024

Mengetahui,



Dr. Mirza Shahreza, M.I.K
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Fitri S Isbandi, S.Sos, M.I.Kom
Dosen Pembimbing

LEMBAR PENGESAHAN

KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM MEMBERIKAN PEMAHAMAN TERHADAP DAMPAK GAME ONLINE

Oleh : Ifa Salsabila Rahmaniari Nim : 2070201222

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah diajukan kepada Tim Penguji

Pada tanggal 23 Juni 2024

Dosen Pembimbing



Fitri S. Isbandi, M.Ikom
NIDN : 0325028304

Penguji Sidang I



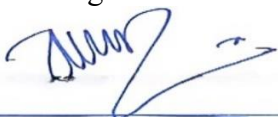
Dr. Eko Purwanto, M.Ikom
NIDN : 0402098801

Penguji Sidang II



Dr. Mirza Shahreza, M.I.K
NIDN : 0429077605

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Dr. Mirza Shahreza, M.I.K
NIDN : 0429077605

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ilfa Salsabila Rahmaniar
NIM : 2070201222
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 14 Juni 2002
Alamat : Jl. P Senopati 3 No. 22, Kel: Uwung Jaya,
Kec: Cibodas, Kota Tangerang

A. Tugas akhir dalam bentuk skripsi yang berjudul :

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DENGAN ANAK
DALAM MEMBERIKAN PEMAHAMAN TERHADAP DAMPAK
GAME ONLINE**

Adalah benar disusun/dibuat oleh saya sendiri dan jika kemudian hari diketahui berdasarkan bukti-bukti yang kuat ternyata skripsi tersebut dibuat oleh orang lain atau diketahui bahwa skripsi tersebut merupakan plagiat hasil karya ilmiah orang lain, maka dengan ini saya siap menerima segala akibat yang ditimbulkan berupa pembatalan/pencabutan Gelar Akademik dan siap mengulang Kembali penyusunan skripsi dari awal.

B. Bahwa seluruh dokumen fotocopy Ijazah, transkrip nilai, dan lain-lain sebagai persyaratan sidang adalah ASLI milik saya pribadi dan dapat saya pertanggung jawabkan keasliannya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Tangerang, 9 September 2024



Ilfa Salsabila Rahmaniar

MOTO

“Sukses bukanlah sesuatu yang kebetulan. Sukses itu adalah kerja keras, ketekunan, dan belajar dari kegagalan”

- Colin Powell –

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Yang teristimewa Ibuku Khuswatun Khasanah yang telah mencurahkan segala kasih sayang dan cintanya serta senantiasa selalu mendo'akan dengan sepenuh hati dan teruntuk Bundaku Yuyun Kuniasih yang telah menemani prosesku, memberikan dukungan, serta mendoa'kan sepenuh hati.
2. Teman-teman seperjuangan saya, di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, terutama Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Tangerang.
3. Diri sendiri, yang tak lupa juga untuk selalu berterimakasih kepada diri sendiri karena telah bertahan sejauh ini dan tidak pernah berhenti berusaha serta berdo'a untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak dalam Memberikan Pemahaman Terhadap Dampak *Game Online*”**. Skripsi ini merupakan tugas akhir yang ditunjukkan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Tangerang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini banyak mengalami kesulitan. Namun berkat dukungan, bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Ahmad Amarullah, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Tangerang.
2. Dr. H. Achmad Kosasih, MM, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Tangerang.
3. Nurhakim, S.Sos, M.Si, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Tangerang.
4. Fitria Santi, S.Ag, M.I.Kom, selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Tangerang.
5. Dr. Mirza Shahreza, M.I.K, selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi
6. Fitri Susiswani Isbandi, M.I.Kom, selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi dan dosen pembimbing skripsi, terimakasih atas segala arahan dan kesabarannya dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen pengajar, Staff dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi yang turut memberikan kontribusi dan bantuan dibidang akademik bagi peneliti.

8. Orang tua dan keluarga tercinta telah memberikan dukungan, motivasi, serta memfasilitasi segala kebutuhan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Tangerang, khususnya Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 yang telah membantu dan memberikan dukungan hingga penelitian ini selesai.
10. Kepada Rony Parulian Nainggolan dan Mayor (Inf.) Teddy Indra Wijaya yang secara tidak langsung telah menjadi penghibur dan menjadi penyemangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang secara langsung atau tidak langsung, secara perlahan maupun cepat, telah memberikan dorongan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believieng in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all the times.

Penulis memohon maaf jika ada kesalahan serta kekurangan dalam skripsi ini. Penulis mengharapkan sudilah kiranya memberikan saran-saran serta kritik yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca dan juga bagi pihak Universitas Muhammadiyah Tangerang, sebagai bahan masukan dan kemajuan Universitas Muahammadiyah Tangerang di masa yang akan datang.

Wassalamua'alaikum Wr.Wb

Tangerang, 23 Juni 2024



Ilfa Salsabila Rahmaniar
Penulis

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial, khususnya dalam konteks penggunaan *game online* di kalangan anak-anak dan remaja. Dalam hal ini, peran orang tua dalam memberikan pemahaman yang sehat terkait dampak dari *game online* menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor strategi komunikasi interpersonal yang digunakan oleh orang tua dalam memberikan pemahaman kepada anak-anak mereka terkait dampak *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan observasi secara langsung dan melakukan wawancara mendalam dengan tiga orang tua yang memiliki anak yang aktif bermain *game online*.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa strategi komunikasi yang digunakan orang tua kepada anaknya yang pertama mendengarkan anak dengan penuh perhatian, yang kedua bertanya secara terbuka, yang ketiga mengedukasi tentang resiko, yang keempat menetapkan batasan bersama, yang kelima menawarkan kegiatan alternatif yang sehat. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi praktisi pendidikan dan orang tua dalam memahami komunikasi interpersonal yang berkaitan dengan penggunaan *game online* di kalangan anak-anak dan remaja.

Kata Kunci : *Komunikasi, Interpersonal, Dampak Game Online*

ABSTRACT

The development of technology has brought significant changes in social interaction patterns, especially in the context of online game use among children and adolescents. In this case, the role of parents in providing a healthy understanding of the impact of online games is very important. This study aims to explore the interpersonal communication strategies used by parents in providing an understanding to their children regarding the impact of online games. The research method used is qualitative research with a descriptive nature. This study uses a data collection method by conducting direct observations and conducting in-depth interviews with three parents who have children who actively play online games.

The results of this study reveal that the communication strategies used by parents to their children are the first to listen to the child attentively, the second to ask openly, the third to educate about the risks, the fourth to set shared boundaries, and the fifth to offer healthy alternative activities. This study provides an important contribution to education practitioners and parents in understanding interpersonal communication related to the use of online games among children and adolescents.

Keyword : *Interpersonal Communication, impact of online games*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Fokus Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5.1 Manfaat Individu	Error! Bookmark not defined.
1.5.2 Manfaat Praktis.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.3 Manfaat Akademik	Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Landasan Al-Quran/Al-Hadist	Error! Bookmark not defined.
2.2 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.3 Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Komunikasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Strategi Komunikasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Komunikasi Interpersonal	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Orang Tua dan Anak	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Kecanduan Game Online.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODELOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Deskriptif subject/object, tempat ,dan waktu penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Objek penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.2 Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.1.2 Waktu penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Metode penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Data Primer	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Data sekunder	Error! Bookmark not defined.
3.4 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.4 Teknik Keabsahan Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Deskripsi Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Profil Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Strategi Komunikasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Keterbukaan (Komunikasi Interpersonal)	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Empati (Komunikasi Interpersonal).....	Error! Bookmark not defined.
4.3.3 Dukungan (Komunikasi Interpersonal) .	Error! Bookmark not defined.
4.3.4 Rasa Positif (Komunikasi Interpersonal)	Error! Bookmark not defined.
4.3.5 Kesetaraan (Komunikasi Interpersonal)	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. 1 Negara dengan pemain video game terbanyak di dunia **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 1. 2 Presentase pemain game online di berbagai platform **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 1. 3 Survei waktu saat bermain game online **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 1 Konsep Pemikiran..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 1 Daftar Nama Informan..... **Error! Bookmark not defined.**

