



**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA
DENGAN ANAK KECANDUAN *GAME ONLINE***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh

Lukman Nul Hakim

41182037190036

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA**

UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI

2024 M/1445 H

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Bekasi, 11 Januari 2024



Lukman Nul Hakim

41182037190036

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak
Kecanduan *Game Online*

Nama : Lukman Nul Hakim

NPM : 41182037190036

Konsentrasi : *Public Relations*

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam "45" Bekasi.

Bekasi, 28 Desember 2023

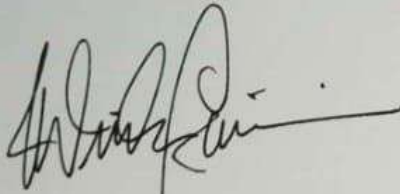
Mengetahui,

Menyetujui,

Ketua Program Studi

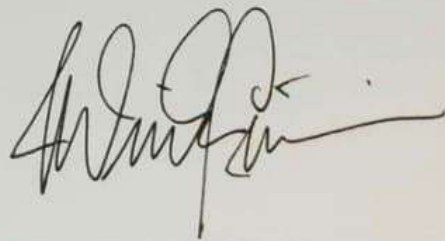
Dosen Pembimbing Skripsi

Ilmu Komunikasi



Winda Primasari, M.Si

NRP.45.5.02.01.2012.016



Winda Primasari, M.Si

NRP.45.5.02.01.2012.016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul:

“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Kecanduan *Game Online*”

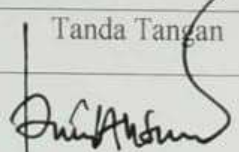
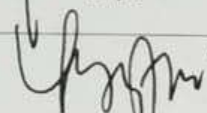
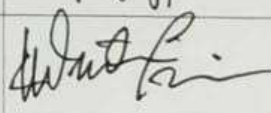
Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 4 Januari 2024
Waktu : 10.00-11.00 WIB

Oleh

Nama : Lukman Nul Hakim
NPM : 41182037190036
Program Studi : Ilmu Komunikasi

DEWAN PENGUJI

Keterangan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Yudha Asmara Dwi Aksa, M.I.Kom	
Penguji I	Tin Hartini, M.Si.	
Penguji II	Winda Primasari, M.Si.	

Bekasi, 18 Januari 2024

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Komunikasi,
Sastra dan Bahasa




Dr. Nuryadi, M.Hum.

NRP: 45.1.01.04.2010.012

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Winda Primasari, M.Si.

NRP: 45.1.01.02.2012.016

ABSTRAK

Universitas Islam “45” Bekasi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa

2024

Lukman Nul Hakim/41182037190036

Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Kecanduan *Game Online*

Di bawah bimbingan Winda Primasari

(83 Halaman Skripsi), (14 Halaman Romawi), (4 Daftar Gambar), (1 Daftar Tabel),
(1 Daftar Bagan) dan (3 Lampiran)

Game online adalah permainan yang menggunakan media internet untuk memungkinkan pemain dari berbagai lokasi untuk memainkan permainan yang sama secara bersamaan dan dalam waktu yang sama. Namun, jika bermain *game online* terlalu lama akan menyebabkan kecanduan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk pola komunikasi interpersonal orang tua kepada anak yang kecanduan bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dapat dikategorikan kecanduan *game online* jika sudah bermain selama lebih dari 5 jam. Ketika bermain *game online*, anak hanya akan fokus terhadap *game* nya dan dapat melupakan segala hal dalam kehidupannya. Dampak dari kecanduan *game online* meliputi lima aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Dalam hal ini, masih banyak orang tua yang kurang peduli terhadap anak yang sudah mengalami kecanduan bermain *game online*. Orang tua tampak kebingungan dalam menemukan solusi untuk anaknya yang kecanduan bermain *game online*. Untuk mengatasi masalah kecanduan *game online*, diperlukan pola komunikasi yang baik terhadap anak, yaitu melalui pola asuh yang diberikan oleh orang tua. Ada empat bentuk pola asuh, yaitu pola otoriter, pola asuh permisif, pola asuh cuek dan pola asuh demokratis.

Kata Kunci: *Game Online*, Kecanduan, Komunikasi, Pola Asuh

ABSTRACT

Islamic University “45” Bekasi

Study of Communication Science

*Faculty of Communication, Literature, and
Language*

2024

Lukman Nul Hakim/41182037190036

*Interpersonal Communication Patterns of Parents with Children Addicted to
Online Games*

Under the guidance of Winda Primasari

*(83 Thesis Pages), (14 Roman Pages), (4 List of Figures), (1 List of Tables), (1 List
of Charts) and (3 Appendices)*

Online games are games that use the medium of the internet to allow players from different locations to play the same game simultaneously and at the same time. However, if playing online games for too long will cause addiction. This study aims to determine how the form of interpersonal communication patterns of parents to children who are addicted to playing online games. This research uses descriptive qualitative research methods. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The results showed that children can be categorized as addicted to online games if they have played for more than 5 hours. When playing online games, children will only focus on their games and can forget everything in their lives. The impact of online game addiction includes five aspects, namely health aspects, psychological aspects, academic aspects, social aspects, and financial aspects. In this case, there are still many parents who do not care about children who have experienced addiction to playing online games. Parents seem confused in finding solutions for their children who are addicted to playing online games. To overcome the problem of online game addiction, good communication patterns are needed with children, namely through parenting given by parents. There are four forms of parenting, namely authoritarian parenting, permissive parenting, ignorant parenting and democratic parenting.

Keywords: Online Games, Addiction, Communication, Parenting

PRAKATA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,


Segala Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Kecanduan *Game Online*” yang akan diajukan sebagai syarat untuk mendapat gelar Sarjana Ilmu Komunikasi. Dalam proses pembuatan skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih dengan tulus dan senang hati kepada:

1. Universitas Islam “45” Bekasi Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa sebagai tempat mencari ilmu dan mengembangkan kemampuan yang saya miliki pada Program Studi Ilmu Komunikasi konsentrasi *Public Relations*.
2. Bapak Dr. Amin, S.Pd., M.Si selaku Rektor Universitas Islam “45” Bekasi.
3. Bapak Dr. Nuryadi, M. Hum selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa Universitas Islam “45” Bekasi.
4. Ibu Winda Primasari, S.Hum., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam “45” Bekasi, sekaligus Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi masukan selama menyusun skripsi ini.
5. Kedua orang tua peneliti yang selalu mendukung dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Teman-teman peneliti baik yang hanya bisa bertemu secara *online* maupun secara langsung, dan
7. Semua pihak lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, tanpa mengurangi rasa hormat peneliti yang sudah membantu sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini, masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti memohon kritik, saran dan masukan konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dampak positif bagi peneliti dan orang lain.

Bekasi, 11 Januari 2024

Peneliti



Lukman Nul Hakim

41182037190036

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	II
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	III
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	IV
ABSTRAK	V
<i>ABSTRACT</i>	VI
PRAKATA.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR BAGAN.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Akademis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu	7
2.1.1 Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Kecanduan Game Online Di Tondei Raya Kecamatan Motoling Barat.....	7
2.1.2 Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai	8
2.1.3 Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2	9

2.1.4 Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Dari Bermain Game Online Terhadap Prestasi Di Sekolah	10
2.1.5 Pola Komunikasi Antara Orang Tua Dan Remaja Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legend	11
2.2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Saat Ini	12
2.3 Kerangka Teori	14
2.3.1 Komunikasi.....	14
2.3.2 Komunikasi Interpersonal.....	15
2.3.3 Komunikasi Keluarga	17
2.3.4 Pola Asuh Orang Tua	19
2.3.5 Komunikasi Orang Tua Dan Anak.....	21
2.3.6 Kecanduan <i>Game Online</i>	22
2.3.7 <i>Game Online</i>	24
2.4 Kerangka Pemikiran	25
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Unit Analisis Data	27
3.2.1 Waktu dan Tempat Penelitian	28
3.2.2 Key Informan.....	28
3.2.3 Informan.....	28
3.3 Definisi Konseptual.....	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5 Teknik Analisis Data.....	31
3.6 Keabsahan Data.....	33
BAB IV	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	35
4.1.1 Profil Key Informan.....	35
4.1.2 Profil Informan	35

4.2 Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	37
4.2.1 Hasil Penelitian.....	37
4.2.2 Pembahasan Penelitian	58
BAB V.....	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Anak Informan 4 Sedang Bermain Game Online.....	39
Gambar 4.2 Anak Informan 3 Sedang Bermain Game Online.....	43
Gambar 4.3 Anak Informan 1 Sedang Bermain Game Online.....	49
Gambar 4.4 Anak Informan 2 Sedang Bermain Game Online.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	12
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	25
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	69
Lampiran 2	69
Lampiran 3	75

Skripsi Lukman Nul Hakim 41182037190036

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jptam.org Internet Source	3%
2	jurnal.uin-antasari.ac.id Internet Source	2%
3	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	2%
4	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	1%
6	www.researchgate.net Internet Source	1%
7	ejournal-ibik57.ac.id Internet Source	1%
8	ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
9	www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id Internet Source	1%