

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK YANG
MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE (Studi Pada Dusun Dukuh
Desa Jatikuwung Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar)
SKRIPSI**



Disusun oleh:

Luthfi Prasetyo Aji
19.96.1486

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK YANG
MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE**

**(Studi Pada Dusun Dukuh Desa Jatikuwung Kecamatan Jatipuro Kabupaten
Karanganyar)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada program studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh

Luthfi Prasetyo Aji

19.96.1486

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK YANG
MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE (Studi Pada Dusun Dukuh
Desa Jatikuwung Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Luthfi Prasetyo Aji
NIM 19.96.1486

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 19 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



Monika Pretty Aprilia, S.I.P., M.Si
NIK. 190302478

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANGTUA DAN ANAK YANG
MENGALAMI KECANDUAN GAME ONLINE (Studi Pada Dusun Dukuh
Desa Jatikuwung Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Luthfi Prasetyo Aji
NIM 19.96.1486

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada 20 Juni 2023

Nama Penguji

Monika Pretty Aprilia, S.I.P., M.Si
NIK. 190302478

Estiningsih, SE, MM
NIK. 190302443

Kadek Kiki Astria, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302445

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S.I.Kom)
Pada 20 Juni 2023

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.
NIK. 190302125

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Mei 2023



Luthfi Prasetyo Aji

NIM. 19.96.1486

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi' alamin, dengan rasa syukur yang mendalam atas terselesaikannya penulisan skripsi ini berjalan dengan baik dan lancar. Penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orangtua penulis yaitu Alm. Bapak Sugito dan ibu Maryani yang telah senantiasa memberikan dukungan baik itu motivasi, semangat, serta doa kepada anaknya. Dan juga untuk kakak penulis mas Yusuf Lesmana dan adik penulis Cahya Ayu Kirana yang telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Para dosen prodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta atas bimbingan dan ilmu selama ini. Terkhusus untuk ibu Monika Pretty Aprilia, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan skripsi terkhusus untuk kel Defrog Cinemas yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dalam memberikan dukungan dan motivasi satu dengan yang lainnya
4. Teman-teman nongkrong Ndog-ndogan Squad yang telah memberikan arahan serta dukungan semangat dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta)
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Erik Hadi Saputra, M.Eng. (Kaprosdi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Monika Pretty Aprilia, M.Si (Dosen Pembimbing)
5. Kantor Desa Jatikuwung (Instansi Objek Penelitian)
6. Keluarga Ibu Karti dan Keluarga Ibu Hartini (Objek Penelitian)
7. Bapak Sugito dan Ibu Maryani (Orangtua Peneliti)

Yogyakarta, 19 Mei 2023



Luthfi Prasetyo Aji

INTISARI

Perkembangan teknologi menyebabkan timbulnya dampak negatif yang membuat banyak penggunanya menjadi candu, mulai dari usia remaja hingga dewasa. *Game online* merupakan permasalahan serius yang dihadapi remaja sekarang, karena semakin mereka memaikan permainan tersebut akan membuat penggunanya tidak akan berhenti memainkannya. Dalam mengatasi kecanduan *game online* tersebut, diperlukan adanya komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak agar terjalin hubungan yang baik didalam keluarga. Komunikasi interpersonal merupakan sebuah komunikasi antara dua orang atau lebih yang nantinya dalam interaksi tersebut akan berpengaruh antara satu dengan yang lainnya. Untuk menemukan jawaban atas permasalahan diatas, peneliti mencoba menggunakan teori interaksi simbolik untuk menghubungkan masalah dengan teori. Pada penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis guna untuk mengetahui secara mendalam pada objek dan subjek. Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, guna memperoleh data serta mengkaji secara langsung baik melalui wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang mengalami kecanduan *game online*. Maka diperoleh hasil bahwa proses komunikasi yang dilakukan adalah komunikasi dua arah (*two way communication*). Proses ini dilakukan ketika orangtua menjadi komunikator memberikan pesan berupa nasihat yang mendidik kepada anaknya. Kemudian seorang anak sebagai komunikan menerima pesan tersebut dan memprosesnya. Tujuan dalam komunikasi dua arah antara orangtua dan anak yaitu untuk mendapatkan umpan balik atau *feedback* berupa efeksss.

Kata Kunci : Peran, Komunikasi Interpersonal, Orang Tua, Anak, Kecanduan, *Game Online*

ABSTRACT

Technological developments cause negative impacts that make many users addicted, ranging from teenagers to adults. Online games are a serious problem faced by teenagers now, because the more they play these games the more users will not stop playing them. In overcoming online game addiction, it is necessary to have interpersonal communication between parents and children so that good relationships are established within the family. Interpersonal communication is a communication between two or more people which later in the interaction will affect one another. To find answers to the above problems, researchers try to use symbolic interaction theory to connect problems with theory. In this study using a constructivist paradigm in order to know in depth on the object and subject. The type of research used is a descriptive method with a qualitative approach, in order to obtain data and examine it directly through interviews, observation and documentation regarding interpersonal communication between parents and children who are addicted to online games. Then the result is that the communication process that is carried out is two-way communication (two way communication). This process is carried out when parents become communicators giving messages in the form of educational advice to their children. Then a child as a communicant receives the message and processes it. The goal in two-way communication between parents and children is to get feedback in the form of effects.

Keywords: Role, Interpersonal Communication, Parents, Teenagers, Addiction, Online Game

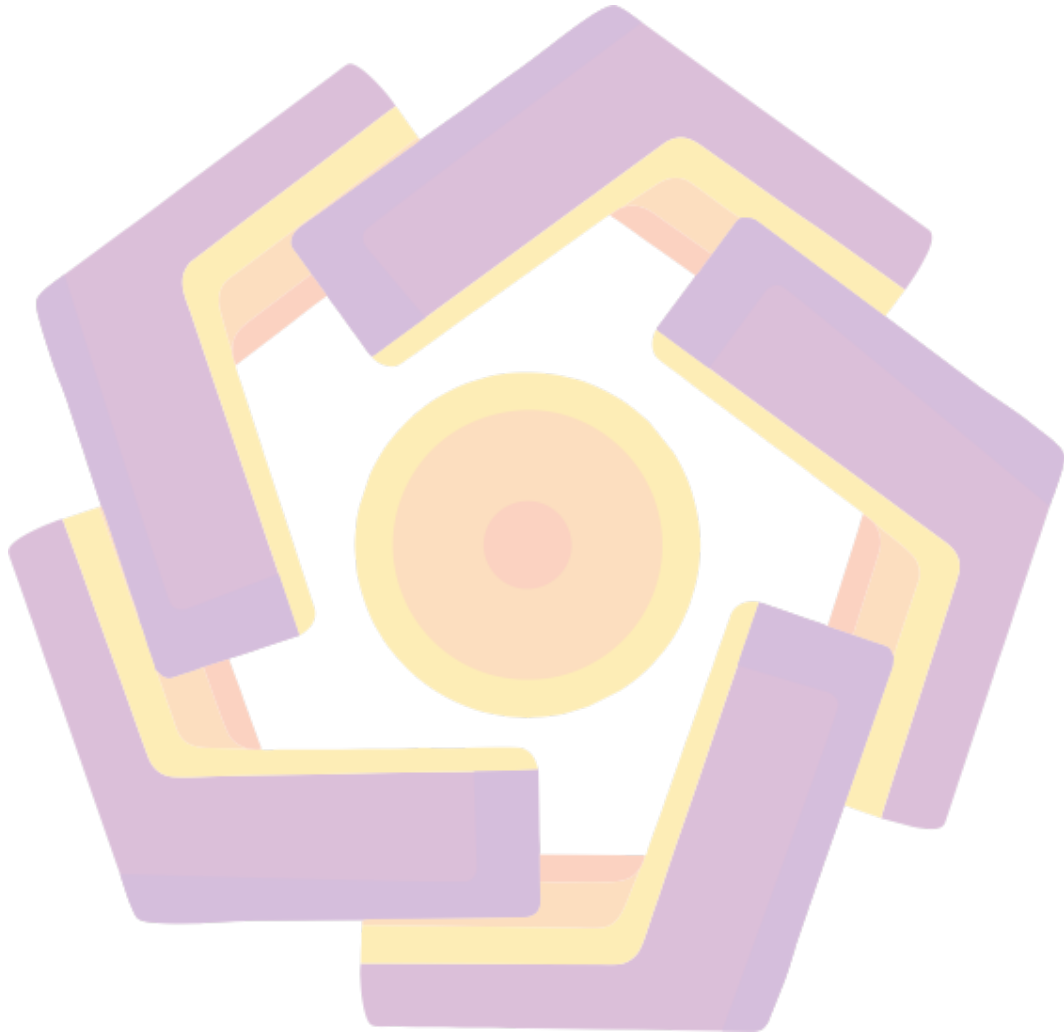
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
INTISARI	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Batasan Masalah.....	7
1.6 Sistematika Bab	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Komunikasi Dua Arah (Two Way Communication).....	9
2.1.2 Teori Interaksi Simbolik.....	10
2.1.3 Komunikasi Interpersonal.....	12
2.1.4 Komunikasi Keluarga.....	16
2.1.5 Kecanduan <i>Game Online</i>	18
2.2 Penelitian Terdahulu	22
2.3 Kerangka Pemikiran.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Paradigma Penelitian.....	26
3.2 Pendekatan Penelitian	26
3.3 Jenis Penelitian	27

3.4 Lokasi Penelitian	28
3.5 Sumber Data	28
3.6 Subjek Penelitian.....	29
3.7 Teknik Pengumpulan Data	30
3.8 Teknik Analisis Data	32
3.9 Validitas Data.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
4.1.1 Sejarah.....	35
4.1.2 Demografi Sosial.....	36
4.1.3 Karakteristik Informan.....	37
4.2 Temuan Penelitian.....	37
4.2.1 Unsur Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	37
4.2.2 Komunikasi Interpersonal antara orangtua dan anak yang kecanduan <i>game online</i>	40
4.2.3 Hubungan Orangtua dan Anak.....	44
4.3 Pembahasan Penelitian.....	45
4.3.1 Unsur Penyebab Kecanduan <i>Game online</i>	45
4.3.2 Komunikasi interpersonal antara orangtua dan anak yang kecanduan <i>game online</i>	46
4.3.3 Hubungan orangtua dan anak.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	59
Lampiran 1	59
Lampiran 2	60
Lampiran 3	61
Lampiran 4.....	62
Lampiran 5	66

DAFTAR TABEL

(Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu)	22
Tabel 4.1 Data Informan Penelitian	37
Lampiran 3	62
Lampiran 4	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komunikasi dua arah	10
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1 Analisis Data Model Interaktif	33
Lampiran 1	59
Lampiran 2	60
Lampiran 5	66

