DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1999. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, Cet. 10.

Djamarah, Syaiful Bahri. Prestasi belajar dan kompetensi Guru. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

Hardjana, Agus M. Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal. Yogyakarta: Kanisius, 2003.

Moleong, Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Murdoko, Widijo Hari. 2017. *Parenting with Leadership* Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sari, Anditha. Komunikasi Antar Pribadi.Yogyakarta: Deepublish, 2017.

Noor, Rohinah M. Orang Tua Bijaksana, Anak Bahagia. Jakarta: Katahati, 2009.

Pieter, Herri Zan. Pengantar Komunikasi & Konseling Dalam Praktik Kebidanan. Jakarta: Kencana, 2021.

Siregar, Syofian. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Kencana, 2013.

Sugiyono. 2014. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Suyanto, Bagong, dan Sutinah. Metode Penelitian Sosial. Jakarta: Kencana, 2010.

Trisiah, Anita. Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi.Palembang: Noe Fikri, 2015.

Wakhudin. Covid -19 Dalam Ragam Tinjauan Perspektif. Yogyakarta: Sleman, 2020.

Jurnal Dan Makalah Dari Internet :

Abubakar, Fauzi. "Pengaruh Komunikasi *Interpersonal* antara Dosen dan Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Mahasiswa", *Jurnal Pekommas*, Vol. 18, No. 1 (April,2015):54. Diakses pada tanggal 18 Juli 2022 http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/JKPI/article/view/2752

Aprilianto, T. "Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong." Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak. 2020: 75. Diakses pada tanggal 21 Juli 2022.https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286.

Ariantoro, Tri Rizqi. Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM, 2016 : 45-50. Diakses pada 20 juli 2022 http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1023335&val=13035&title=Dampak%20Game%20Online%20Terhadap%20Prestasi%20Belajar%20Pelajar.

Darussalam, Komunikasi Antar Pribadi Studi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu. Bengkulu; Insttitus Agama Islam Negeri, 2020. Diakses pada tanggal 18 Juli 2022. http://repository.iainbengkulu.ac.id/4894/

Hermawan, Endang. Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial. Jurnal Ilmu Sosial. 2019 : 149-162. diakses pada 21 Juli 2022 https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/kelola/article/view/6629.

Irmawati, Firdaus W Suhaeb. "Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar di SMAN 12 Makassar." Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM. (2019):95-99. Diakses pada tanggal 20 Juli 2022 https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/11794.

Noviyanti, Ririn. Indonesia dalam menghadapi pandemi covid-19: Universitas Kader Bangsa. 2020 : 3. Diakses pada 5 Agustus 2022 https://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/download/1010/724

Pangkerego, Thalitadea Dewi. "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget Di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya."Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019. Diakses pada 20 juli 2022 https://digilib.uinsby.ac.id/34191/.

Santoso, Yohanes Rikky Dwi Santoso, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja," Jurnal Humaniora, Vol. IV, No. 1, (2017): 33-34 Diakses pada tanggal 20 Juli 2022 https://www.jurnalilmiahpaxhumana.org/index.php/PH/article/view/99/pdf.

Sulastri, Na'ran, M. ridwan said ahmad. Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toraja. Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM.2019:102-107. Diakses pada 21 juli 2022. . https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/13249

Syahran, Ridwan. Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling. 2015 : 84. diakses pada 21 Juli 2022 https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537.

Widya, Rika. "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak." Jurnal Abdi Ilmu, 13(1) . 2020 : 29. Diakses pada 21 juli 2022 https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888

Nama	: Dedy Agung Nugroho
Tempat Tanggal Lahir	: Jakarta, 18 Desember 1998
Alamat Rumah	: Komplek Inkopad Blok M 20 No 8 RT 04 RW 07 Kelurahan Sasakpanjang, Kecamatan Tajurhalang, Kab. Bogor
Email	: dedyagungnugroho1212@gmail.com
No. Handphone	081293098076
Riwayat Pendidikan	: 1. SDN 2 Jurang Jero 12 2005–2011) 2. SMP Sulthan (2011–2014) 3. SMAN 1 Bojong Gede (2014–2017) 4. Universitas Nasional (2018 – 2022)

LAMPIRAN

Lampiran I: Formullir Konsultasi Pembimbing

UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

TERAKREDITASI BAN-PT

Jl. Sawo Manila No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520, Telp. (021) 7806700 (hunting),
Fax. 7802718-7802719 http://www.unas.ac.id, E-mail : info@unas.ac.id

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Dedy Agung Nugroho
Nama Pokok Mahasiswa : 183112351650409

Program Studi/ Konsentrasi : Ilmu Komunikasi / Jurnalistik

Judul Skripi : KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA ORANGTUA DENGAN ANAK DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI MASA PANDEMI COVID 19 DI WILAYAH PERUMAHAN INKOPAD RW 07

NO	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf Pembimbing
1	28/03/2022	Diskusi judul proposal	
2	04/04/2022	ACC proposal skripsi BAB 2 dan BAB 3	
3	06/04/2022	Mengumpulkan BAB revisi 2 dan 3	
4	09/04/2022	Mengumpulkan BAB 3	
5	15/06/2022	Mengumpulkan revisi BAB 1 - 3	
6	20/07/2022	Konsultasi tentang BAB 2	
7	01/08/2022	Membahas teknik penulisan via G-Meet	
8	06/08/2022	Revisi BAB 4 dan harus berpatokan dengan BAB 2	
9	07/08/2022	Perbaikan penulisan daftar pustaka, footnote, body note	
10	10/08/2022	Pembahasan lampiran dan ACC skripsi untuk dilakuan uji turnitin	

Jakarta,12 Agustus 2022

Ketua Prodi Ilmu komunikasi

Drs. Adi prakosa, MSi

Lampiran II Surat Tugas

UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
TERAKREDITASI BAN-PT
Jl. Sawo Manila No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520
Telp. (021) 70737624, 7806700 Ext.146, Fax. 7802718-7802719
Homepage : http://www.unas.ac.id Email : info@unas.ac.id

SURAT TUGAS
No. 376/WD/V/2022

Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional menugaskan kepada Dosen berikut ini :

Nama	: Dr. Dwi Kartikawati, S.Sos., M.Si
NIP/NIDN	: 0330067201
Pangkat Akademik	: Lektor
Unit Kerja	: FISIP Universitas Nasional

Untuk dapat bertindak sebagai Pembimbing Skripsi pada Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022 atas nama mahasiswa :

Nama	: Dedy Agung Nugroho
NPM	: 183112351650409
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Proposal Skripsi	: ***Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja Dimasa Pandemi Covid-19 Di Wilayah Perumahan Inkopad RW 07***

Dengan ketentuan sebagai berikut :

a. Jangka waktu penulisan skripsi adalah tiga sampai enam bulan.
b. Memberikan bimbingan secara teratur delapan kali konsultasi dengan mengisi formulir 1 secara lengkap.
c. Penulisan skripsi mengikuti pedoman sebagaimana tercantum dalam buku pedoman penulisan dan Ujian Skripsi yang dikeluarkan oleh Fakultas.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya sesuai dengan aturan yang berlaku.

Jakarta, 13 Mei 2022
Wakil Dekan,

Dr. Bhakti Nur Avianto, M. Si.

Dipindai dengan CamScanner

UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
TERAKREDITASI BAN-PT
Jl. Sawo Manila No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520
Telp. (021) 70737624, 7806700 Ext.146, Fax. 7802718-7802719
Homepage : http://www.unas.ac.id Email : info@unas.ac.id

SURAT TUGAS

No. 376/WD/V/2022

Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional menugaskan kepada Dosen berikut ini :

Nama	: Dr. Dwi Kartikawati, S.Sos., M.Si
NIP/NIDN	: 0330067201
Pangkat Akademik	: Lektor
Unit Kerja	: FISIP Universitas Nasional

Untuk dapat bertindak sebagai Pembimbing Skripsi pada Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022 atas nama mahasiswa :

Nama	: Dedy Agung Nugroho
NPM	: 183112351650409
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Proposal Skripsi	: ***Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja Dimasa Pandemi Covid-19 Di Wilayah Perumahan Inkopad RW 07***

Dengan ketentuan sebagai berikut :

a. Jangka waktu penulisan skripsi adalah tiga sampai enam bulan.
b. Memberikan bimbingan secara teratur delapan kali konsultasi dengan mengisi formulir 1 secara lengkap.
c. Penulisan skripsi mengikuti pedoman sebagaimana tercantum dalam buku pedoman penulisan dan Ujian Skripsi yang dikeluarkan oleh Fakultas.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya sesuai dengan aturan yang berlaku.

Jakarta, 13 Mei 2022
Wakil Dekan,

Dr. Bhakti Nur Avianto, M. Si.

Dipindai dengan CamScanner

UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
TERAKREDITASI BAN-PT
Jl. Sawo Manila No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520
Telp. (021) 70737624, 7806700 Ext.146, Fax. 7802718-7802719
Homepage : http//www.unas.ac.id Email : info@unas.ac.id

Jakarta, 2 Agustus 2022

Nomor : 706/WD/VIII/2022
Lamp : -
Perihal : **Permohonan Penelitian dan Informasi Data**

Kepada Yth : Bapak/Ibu Sekretaris Perumahan INKOPAD RW.07 Kab. Bogor
di Tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini kami perkenalkan dengan hormat mahasiswa berikut ini:

Nama	: Dedy Agung Nugroho
Nomor Induk Mahasiswa	: 183112351650409
Semester	: 8 (Delapan) /Genap T.A 2021/2022
Prodi / Konsentrasi	: Ilmu Komunikasi / Periklanan
Alamat Rumah	: Komp. Inkopad Blok M20 No.08 Rt 04 Rw 07, Kel.Sasak Panjang Kec. Tajur Halang, Kab.Bogor - Jawa barat
Telepon	: 081293098076
Email	: dedyagungnugroho1212@gmail.com

Mahasiswa tersebut bermaksud melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul : "Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Masa Pandemi Covid 19 Di Wilayah Perumahan Inkopad Rw.07", dengan Dosen pembimbing/penanggung jawab penelitian : Dr. Dwi Kartikawati, S.Sos., M.Si. Sehubungan dengan hal tersebut diatas, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Wakil Dekan

Dr. Bhakti Nur Avianto, S.IP., M.Si.

Dipindai dengan CamScanner

DRAFT WAWANCARA TERSTRUKTUR KEPADA NARASUMBER

TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN 1

Nama Informan	: Waryati
Hari, Tanggal Wawancara	: Jum'at, 15 Juli 2022
Tempat	: Perumahan Inkopad
Waktu	: 16.00 – 16.30

Pertanyaan

1. Tindakan orang tua dalam mengatasi dan membatasi anak dalam bermain game online dimasa pandemi COVID 19?

Informan : yang pertama mengatasi, mengatasinya itu dengan cara memberikan hal positif ke dia seperti memberi tahu dengan cara melakukan hobi yang dia suka entah itu bernyanyi , mengajak menonton film atau kita mengajak nya bercerita seperti itu. Mengatasinya dengan cara menyuruh dia untuk menyelesaikan tugasnya terlebih, misalkan membatasinya itu dikaish waktu misalkan pagi sekolah siang istirahat dan malamnya bermain game tetapi masih dibatasi misalanya dari jam 8 sampai jam 9, karena dari jam 8 sampai jam 9 itu waktunya belajar, mengerjakan tugas tugasnya, boleh bermain game tapi dibatasi.

2. Menurut orang tua apa penyebab anak lebih suka bermain game online dari belajar?

Informan : Mungkin kenapa anak anak suka bermain game online karena hiburan, menghibur, menghilangkan stress menghilangkan rasa pusing, rasa bosan, karena kan mereka di rumah terus selama pandemi gak ketemu teman, gak keluar rumah, ga refreshing, yang dirasakan ya bosan, jenuh mungkin mereka ingin mencari hiburan yang biasanya mereka sekolah, ketemu temen main sama temen terus sekarang mereka gak tau mau kemana, udah gak sekolah, gak masuk sekolah lagi masa pandemi kayak gini, keluar juga gaboleh terus semua nya dibatasin, jadi mereka lebih memilih hiburannya ya bermain game, kalaupun mereka belajar pasti bosan.

3. Menurut orang tua dalam pergaulan sehari-hari apa berpengaruh dalam mendorong anak untuk selalu bermain game online bersama temenya?

Informan : ya kalo pergaulan sehari hari sih berpengaruh dalam anak anak bermai game, kayak misalanya temennya kerumah ngajak main game, biasanya sih kalo kata anak zaman sekarang itu namanya mabar maen bareng gitu

4. Selama bermain game online mungkin ada pengaruh negatif terhadap anak?

Informan : Kalo pengaruh negatifnya kadang dia itu bisa sampe lupa waktu kadang kita udah ngasi tau dia, udah ngingetin dia tapi dia masi gamau lepas dari gadget nya dia, gamau lepas dari permainannya dia, gamenya dia, dunianya dia sendiri itu dia gamau, kadang kita itu udah ngasih tau, udah berusaha ngingetin tapi dia gamau lepas, itulah negatifnya terus kadang anak juga jadi gak fokus untuk belajar karena pikirannya mereka itu ke game, karena hiburannya mereka itu ke game gitu jadi buat mereka ga fokus, buat mereka jadi kayak merasa diem gitu karena mereka itu punya duniannya sendiri, jadi mereka gak bisa berkomunikasi dengan orang yang dirumah.

5. Selain pengaruh negatif, mungkin ada pengaruh atau sisi positif yang di bisa diambil selama bermain game online?

Inrfoman : Kalo pengaruh positifnya sih kadang anak itu jadi lebih, mereka bisa menghibur diri mereka sendiri, terus yang kedua mereka jadi punya temen di luar, walaupun mereka gak keluar rumah selama pandemi, tapi mereka bisa berkomunikasi dengan teman melalui game tersebut gitu..

6. Selain bermain game online mungkin ada kegiatan anak dalam mengalihkan pemikiran anak agar tidak selalu bermain game online dimasa pandemi COVID 19?

Informan : ada sih kegiatannya kaya misalkan kita, kalo biasanya sih di rumah itu abis ashar kita ngaji bareng bareng atau abis maghrib kaya gitu terus kadang kita kayak berusaha tidak bermain gadget pada sore hari kaya misalkan kita melakukan hobi masing masing entah itu menyanyim ada yang main komputer, nonton atau mereka mengerjakan tugas mereka juga ada gitu

7. Pengaruh psikologis bagi anak secara negatif selama kecanduan bermain game online?

Informan : kalo pengaruh psikologisnya sih anak jadi lebih emosi, ebih emosi sukanya marah marah kadang kayak, lebih ke diem juga bawannya diem karena dia maen hp terus, main game terus apalagi kalo kaya yang anak anak main game action itu anak anak bisa menyontoh dari game tersebut gitu lebih emosian aja gitu kaya misalkan hp nya diambil kalo udah selesai jadi kaya emosi gitu.

8. Apa pengaruh ke nilai sekolah apa lagi di saat pandemi COVID 19 menghabiskan waktunya belajar dirumah?

Informan : game online itu sangat berpengaruh, dia mempengaruhi nilai sekolah karena udah kecanduan gitu, sulit untuk belajar, susah fokus, mereka itu belajarnya itu malah jadi sebentar maen game nya lama, jadi sangat berpengaruh ke nilai sekolahnya yang awalnya mereka di sekolah bisa ketemu teman, belajar dengan baik tanpa ketemu game nilainya bagus setelah disaat pandemi kaya gini dia dirumah bosan, jenuh, biasanya ketemu temen temennya, gada hiburan, akhirnya ketemu maen game mereka kecanduan ya akhirnya nilai sekolah mereka menurun.

9. Apakah orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain game online?

Informan : iya tapi ga sebebas bebas banget gitu, jadi kayak diberikan waktu kayak waktu belajar maen game 1 atau 2 jam lebih sedikit daripada waktu belajarnya

10. Apakah orang tua menuruti keinginan anak untuk bermain game online?

Informan : kalo menurutku si iya, karena anak kan punya rasa jenuh juga, punya rasa bosan , walaupun mereka emang kewajiban mereka emang sekolah mengerjakan tugas tapi kan mereka punya rasa jenuh, bosan nya juga kaya misalnya ketemu dengan teman apalagi masa anak anak kan masa mereka bermain, bermain deegan teman teman sebayanya mereka, tapi ini saat pandemi kaya gini mereka tidak bisa bermain dengan teman teman mereka gitu, ya mau ga mau kita sebagai orang tua harus bisa menuruti keinginan anak dalam bermain game, anak juga punya rasa bosan

11. Apakah orang tua mengontrol keinginan anak untuk bermain game online?

Informan : kalo mengontrol pasti karena kalo kita tidak mengontrol anak bisa kebablasan dalam bermain game anak yang pertama kebablasan waktu, dia gak inget waktu, ga inget waktu sholat yang kedua kebablasan dalam berkomunikasi dengan orang lain, kita gak tau apa yang diobrolkan dengan anak kita didalam game tersebut dengan orang lain, dengan orang luar negeri maupun dalam negeri yang padahal kita ga kenal orang tersebut, entah itu anaknya jadi kayak pikirannya jadi negatif, tingkah lakunya jadi negatif, psikologis nya jadi terganggu kita gak tau jadi kita harus mengontrol juga di setiap aktivitas anak, karena anak masih harus di kontrol dan diperhatikan

12. Apakah orang tua bersikap terbuka dengan anak?

Informan : kalo orang tua itu harus bersikap tersbuka, kaya misalkan kalo emang gak boleh bermain game ya ga boleh tetapi jangan dengan cara yang emosi, bisa diberitahu dengan cara yang baik karena anak juga itu kalo misalkan kita memberi nasehat dengan cara emosi, anak akan merasa kayak semua yang dilakukan itu gak boleh terus kayak apa yang dilakukin selesai salah, jadi harus memberikan nasihat atau memberikan suatu sikap yang baik dengan cara yang baik dengan mengucapkan dengan yang lembut jangan emosi kaya gitu, kita juga harus bersikap terbuka dengan anak kayak misalkan ini gaboleh alasannya, kita harus memberikan alasannya kenapa, kita harus terbuka juga kenapa kita gak boleh ada alasannnya jangan sampe anak bingung gitu, kita tidak membolehkan tapi kita tidak memberikan alasannya kenapa gak boleh, anak juga pasti bingung gitu

13. Apakah orang tua memberikan nasehat kepada anak anda mengenai baik dan buruk game online?

Informan : Pasti memberikan nasehat yang mengenai tentang game online baik dan buruknya kaya misalkan baiknya itu masih memberikan rasa senang, terhibur, menghilangkan rasa bosan, jenuh tapi kalo buruknya kalo misalkan terlarut larut bermain game maka akan gangguan mata, lebih emosional, kepala juga akan pusing karena melihat layar hp terus, terus ya intinya buang buang waktu, waktu akan terbuang dengan sia sia

Komunikasi nya itu yang pertama kalo buat orang yang udah kecanduan pertama itu kita ngasih nasehat dulu kan kayak kita bertanya dampak positifnya yang kamu dapet itu apa terus dari dampak positif yang udah kamu dapet itu kamu lakuin gak di kehidupan sehari hari kamu, jadi kalo misalkan dampak negatifnya apa yang kamu dapet terus kamu lakuin ga di seharian kamu misalkan dampak positifnya itu mereka merasa terhibur merasa tenang gitu terus bisa mereka lakukan di keseharian mereka kayak mereka jadi lebih baik mereka jadinya ga merasa bosan , merasa jenuh itu mereka terapkan ke seharian mereka jadi dia mengerjakan aktivitas kembali kayak misalkan mengerjakan tugas belajar jadi merasa senang karena sudah terhibur dengan bermain game itukan diterapkan di kehidupan mereka sehari hari, yang negatifnya dari kegiatan mereka sehari hari kaya misalkan mereka bermain game action yang bawaannya itu ada berantemnya terus bawaannnya itu emosional itu diterapkan di kegiatan mereka sehari hari misalkan bersama teman kaya lebih emosional, sama orang rumah, sama keluarga sama teman terus sama yang lainnnya jadi emosional terus bawaannya kasar seperti yang ada di game yang mereka mainkan jadi kita harus memberikan nasihat yang baik kaya misalkan jangan mencontoh hal yang tidak baik dari yang kamu lihat dan dengar tapi contohlah suatu hal yang positif dari apa yang udah kamu lihat dan dengar seperti itu.

14 Apakah yang menjadi hambatan anda ketika berkomunikasi dengan anak?

Informan : kalo yang menjadi hambatannya itu kadang anak kurang fokus disaat kita memberi tahu anak itu menjadi kurang fokus kadang tu ada beberapa kata yang anak kurang mengerti makanya kenapa kita kalo misalkan berkomunikasi dengan anak harus menggunakan kata kata yang jelas dan kata kata yang dapat dimengerti oleh anak kaya misalkan kita tidak membolehkan anak tersebut bermain game, kita juga harus memberikan alasan yang jelas, anak juga pasti mikir bakal bingung kok orang tua saya ga ngebolehin saya bermain game tapi gak ada alesannya, terus ada kata kata yang mereka gak ngerti kayak misalkan satu kata uyang mereka ga ngerti pasti mereka langsung bertanya ini apa ini artinya apa kayak gitu makanya kenapa kita tu harus memberikan nasehat atau perkataan yang jelas yang mudah dimengerti kepada anak agar komunikaisinya itu tersampaikan dengan baik dengan jelas dan anak bisa mengerti apa yang kita maksud dan anak bisa mengerti apa yang mereka butuhkan gitu.

Nama Informan	: Trio
Hari, Tanggal Wawancara	: Jum'at, 15 Juli 2022
Tempat	: Perumahan Inkopad
Waktu	: 16.00 – 16.30

Pertanyaan

1. Sejak kapan anda mulai bermain game online?

Informan : Sejak saya sudah memiliki gadget, pertama kali saya mempunyai gadget itu sekitar SD kelas 6 itu pertama kali saya mempunyai gadget dan bermain game online

3. Apa game online yang Anda sukai? Dan mengapa harus game tersebut?

Iniforman : Kalo saya sih apa saja, yang penting seru asik gamenya ya alesannya terutama game game yang action yang fighter gitu itu kalo lagi yang menantang tapi kalo game yang lahi santai itu biasanya game yang kayak cooking, terus game yang make up, pokokmya game yang perempuan alesan suka game nya ya kalo suka game tersebut karena menghibur terus bisa menghilangkan rasa bosan

4. Siapa yang memperkenalkan anda dengan game online?

Informan : yang memperkenalkan game ke saya itu sebenernya gak ada yang memperkenalkan, ya saya kadang suka lebih ke lihat orang cara maiin gamenya

kayak apa terus saya coba jadi saya mencari tahu sendiri gitu jadi gada yang memeprkenalkan saya cari taun sendiri cara bermainnnya seperti apa cari tau sendiri game apa yang seru yang asik buat dimainin

5. Faktor apa dan siapa yang memengaruhi anda sehingga anda tertarik dengan game online?

Informan : faktornya yan karena faktor lingkungan juga kaya misalkan lingkungannya bosen atau kayak lingkungannnya bikin pusing itu biasanya bikin mempengaruhi jadi saya kadang suka bosan, saya jadinya bermain game karna faktor lingkungan, terus siapa yang mempengaruhinya itu kadang dari temen juga dari faktor lingkungan, dari keluarga juga ada sih ya pokoknnya dari lingkungan, lingkungan keluarga, teman, sekolah juga biasanya si temen yanglebih berpengaruh

6. Menurut anda tempat yang paling nyaman ketika bermain game itu dimana? Dan apa alasannya memilih tempat tersebut?

Informan : tempat yang paling nyaman itu pertama biasanya sesuai dengaj keinginan, biasanya lagi pengen maen game yang serius, permainan action itu biasanya di tempat yang gak teralu ramai atau tempat yang sepi kayak dikamar, dirumah karena gak mau diganggu sama sekali kalo misalkan lagi maen game action, tapi kalo misalkan lagi maen game yang asik biasa aja yang ga terlalu action atau yang gak terlalu menegangkan itu biasanya main di tempat yang agak ramai yang gak terlalu sepi gitu

7. Adakah dampak positif yang anda rasakan selama bermain game online? Kira-kira apa saja?

Informan : kalo dampak positifnya sih paling menghilngkan rasa bosan menghilangkan rasa jenuh terus bisa lebih kek lega aja gitu ketika lagi pusing dengan tugas sekolah terus kita bermain game terus jadi lebih asik aja lebih tenang, udah gak terlalu pusing, pusingnya jadi ilang ya lebih ringan aja jadi kek untuk menyenangkan

8. Siapa gamer favorit anda? Dan apa alasannya menempatkan sosok tersebut dalam favorit?

Informan : kalo gamer favorit gak ada, karena saya juga gak pernah nonton youtube game sih jadi gak ada game favorit

9. Selain dampak positif yang sudah disebutkan, adakah dampak negatif saat setelah bermain game online?

Informan : kalo dampak negatifnya itu biasanya itu saya setelah maen game online itu kepaa jadi pusing karena terlalu lama liat hp, tangan itu jadi pegel terus

jadi kayak kadang terlalu berlebihan maen gamenya jadi gak inget waktu jadi yang harusnya Cuma beberapa menit beberapa jam jadi lebih dari waktu tersebut gitu.

10. Kira-kira selama bermain game online adakah orang-orang terdekat semisal keluarga atau orangtua yang merasa risih dengan anda selama anda bermain game online?

Informan : ada kayak merasa risih, kaya misalkan orang tua yang pertama itu orang tua kayak misalkan saya lagi maen game online terus saya disuruh untuk membantu pekerjaan rumah itu kadang merasa risih karena saya lagi main game online jadi susah disuruhnya terus kalo misalkan sama temen itu bisa pas lagi ngobrol sama temen saya bermain game yang lain pada ngobrol terus saya asik bermain game dan yang lain jadi pada gak suka karena saya terlalu sibuk dengan dunia saya sendiri yaitu bermain

11. Bagaimana respon mereka terhadap keadaan anda sudah kecanduan game online?

Informan : Respon mereka sih kadang kayak kesel, marah gitu tapi ada beberapa orang yang ngasih tau secara baik kayak bermain game online itu gak boleh berlebihan ada dampak negatifnya tapi ada orang juga cara ngasih tau nya atau memberikan nasehat nya itu dengan cara kayak emosi atau amarah itu kan bisa membuat anak jadi kayak merasa gak dihargain gitu tapi kan kalo ngasih tau dengan cara yang baik anak akan merasa dihargai

12. Pernahkah mereka menegur atau melarang anda ketika bermain game online?

Informan : kalo menegur pernah, orang tua pernah kek misalkan jangan main game terus inget shalat terus kayak bantu dirumah kayak gitu terus jangan lupa tugas sekolah terus kalo temen itu negur kalo misalkan jangan main game terus, ngobrol sama kita terus kayak jangan asik sama dunia nya sendiri kita lagi sama temen lebih baik kita ngobrol hp nya taro gitu teurs kalo melarang sih biasanya dari orang tua, jangan main game mulu dilarang kayak dibatesin gitu kaya misalkan maen game 1 jam doang gitu

13. Biasanya, berapa lama waktu yang Anda habiskan selama dalam satu hari untuk bermain game online

Informan : kalo waktunya si gak nentu juga kadang sehari itu gak main game sama sekali kadang main game kalo misalkan habis selesai ngerjain tugas itu biasanya saya bisa main game kadang ngerjain tugasnya Cuma satu jam maen gamenya bisa dua jam tiga jam gitu karena terlalu asik sama gamenya gitu gak menentu lah waktunya.

14. Ada nggak kegiatan atau aktivitas lain selain bermain game online?.

Informan : kalo kegiatan atau akivitas lain selain bermain game ada itu mengerjakan tugas sekolah terus mengerjakan tugas rumah terus kadang melakukan hobi aktivitas yang saya suka gitu

15. Apakah yang menjadi hambatan anda ketika berkomunikasi dengan orang tua?

Informan : Hambatan ya paling karena pertama orang tua sibuk kerja terus saya juga sibuk ngerjain tugas jadi ya kadang komunikasinya kurang gitu kadang kalo mencari hiburan juga saya sebut dengan bermain dunia saya sendiri ntah keluar dengan teman atau bermain game, cari hiburan sendiri orang tua juga punya keesibukan sendiri, aktivitas senddiri, hambatan nya ya karena gak ada yang mau berusaha untuk membuka pembicaraan duluan membuka topik duluan gitu

16. Apakah yang menjadi kemudahan anda ketika berkomunikasi dengan orang?

Informan : kalo kemudahan si kayak paling saling mulai dari terguran kayak misalkan kalo kemudahan dalam komunikasi sama orang itu dari teguran kayak misalkan jangan main game terus itu kan kemudahan kita untuk bisa berkmomunikasi dengan oranng kayak ya emang kenapa gitu, ini hiburan kok jadi kita lebih mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain dan juga kan kalo misalkan lewat game online itu kita bisa berkomunikasi dengan orang lain jugua bisa dengan orang luar negeri ataupun dalam negeri yang tadinya tidak kenal kita jadi kenalm yang awalnya kita punya temen hanya temen sekolah jadi kita kek punya temen yang ada di luar kota, di luar Indonesia, diluar negeri itu sih lebih enaknya

DRAFT WAWANCARA TERSTRUKTUR KEPADA NARASUMBER

TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN 2

Nama Informan	: Ani
Hari, Tanggal Wawancara	: Jum'at, 15 Juli 2022
Tempat	: Perumahan Inkopad
Waktu	: 16.00 – 16.30

Pertanyaan

1. Dimasa pandemi ini tindakan orang tua dalam membatasi anak dalam bermain game online itu seperti apa?

Informan : Dengan cara membatasi waktu bermain didalam jam jam tertentu seperti waktu belajar, waktunya sekolah dan juga waktu ibadah dan juga di waktu malam hari hanya dibataskan sampe jam 9.

2. Apakah anak merasa keberatan dengan pembatasan dalam bermain game dari orang tua?

Informan : sebenernya keberatan tetapi dari kita nya sebagai orang tua tidak membatasi maka mereka akan terus seperti itu

3. Pada masa pandemi ini apakah prestasi anak menurun?

Informan : Ada dampaknya menurun sekali karena jadi dia malas belajar

4. Selama bermain game mungkin ada gak kegiatan anak ibu dalam mengalihkan pemikiran agar tidak selalu bermain game online?

Informan : Bisa sih, bisa aja dengan cara satu misalkan kita kasih pelajaran, les dengan guru nya atau les diluar seperti itu atau juga kita kasih misalnya ada

kegiatan mengaji abis ashar atau gimana kan biasanya ada di lingkingan kan, macem macem sih bisa juga kita ikut sertakakan dia kek seperti ikut club gitu, apa pencak silat atau bola bisa itu juga positif juga sih, ya pokoknya mengikuti kegiatan yang positif lah gitu biar dia gk kebanyakakan terlalu berman game online gitu atau kita juga bisa ajak kalo sore ajak jalan dia kemana gitu bisa juga.

5. Menurut ibu, apa penyebab anak yang lagi suka bemrain game daripada belajar di masa pandemi ini ?

Informan : Karena dia sebagai apa ya suatu hiburan, menghilangkan kejenuhan selama pandemi karena dirumah gak ada waktu untuk keluar bermain sama temen temennya jadi di rumah terkekang di dalam rumah gak bisa keluar jadi dia maen dalam rumah hanya bisa main game gitu mending kalo dikeluarganya ada temennnya atau adik abangnnya ngajak main tapi kalo gak ada otomatis kan hp yang dipegang

6. Menurut ibu, dalam pergaulan sehari hari apakah pengaruh dengan mendorong anak untuk selalu bermain game online bersama teman temannya, apakah berpengaruh atau tidak?

Informan : pengaruh karena mungkin menurut nya itu mengasyikan ya karena secara tidak langsung mereka bisa bermain dengan teman temannya dengan game online itu kan bisa beberapa temannya bergabung disitu jadi jhuga adanya semacam dukungan juga fasilitas yang ada membuat mereka bermain gitu dan juga itu bsia jarak jauh jadi dia menamba teman juga, memambah teman sekolahnya yang jauh, akhirnya dengan bermain game online dia bisa langsung main bareng gitu walaupun gak tatap muka

7. Selama bermain game online ini apakah ada pengaruh negatifnya terhadap anak ibu dimasa pandemi ini ?

Informan : ada negatifnya sih banyak, susah diatur, lupa sama tugasnya kadang bisa menjadi apa ya karena mungkin pengaruh game suka jadi arogan sifatnya yang tadinya tdiak seperti itu jadi ya mungkin terpengaurh game nya itu, ya pengaruhnya banyak dari sulit dikasih taunya untuk belajrnya juga berkurang gitu. Kalo kita gak perhatiin saat malam kadang kadang mereka asik main kalo gak kita

kasih tau harus tidur dia asik main, akhirnya paginya kesiangan kalo dibangunin itu susah ke sekolah

8. Selain pengaruh negatif, mungkin gak ada pengaruh positif diambil selama anak ibu main game di masa pandemi ini ?

Informan : ada sih sisi positifnya ya otomatis dia bermainnya dalam rumah dalam ruangan jadi kita gak khawatir udah gitu kita bisa mantau , terus juga dia bisa karena dia bermain game online dia bisa mengenal teknologi tanpa kita ajarin aja dia bisa mengoperasikannnya sendiri gitu. Dia bisa mendapatkan teman baru dari game itu walaupun bukan teman dirumah, sekolahan dia bisa dapat teman dengan jarak jauh gitu, positifnya sih ada, waktu umur 8 – 9 tahun dia sudah mulai ngerti walaupun gak diajarin dia otak atik dairn game online

9. Seperti apa respon anak kalo tidak dikasih main game online seperti apa reaksinya?

Informan : marah marah, jadi mereka dinasehatin susah gitu, kadang juga kayak kesel gitu anaknya ya tapi kita nakmanya sebagai orang tua harus ekstra lembut dan paham kapan kita harus kasih penegertian pada saat yang tepat misal anak nya lagi diem lagi nyantai kita bilangin pelan pelan gimana dengan main game online seperti ini negatifnya begini gitu harus kita kasih penegrtian tapi dengan waktu yang tepat jangan pada saat kita ambil terus dia marah marah ya dia ga bakal dengerin apa yang kita nasehatin

10. Tindakan apa yang dilakukan ibu sebagai orang tua saat tau anaknya kecanduan game online?

Informan : saya kasih sanksi misalkan pada jam tertentu yangv kita berikan atau batasi dia melanggar kita kasih sanksi apa dengan hp nya kita ambil atau kita blokir wifi atau gak dikasih kuota gitu ya kita harus tega gak tega emang harus seperti itu tegas yang kemarin kita udah kasih pengertian dia ga terapkan akhirnya kita kasih penjelasan biar dia tau gitu

11. ada atau tidak pengaruh anak ibu secara psikologis karena kecanduan bermain game?

Informan : segi positif dalam psikologisnya yaitu dia bisa bergaul dengan teman temannya karena kan dia mendapat teman dari game online itu dari mana mana kan nah jadi secara tidak langsung dian bisa bergaul diluyar juga dengan mendapat pergaulan dari game online itu mungkin dengan pembicaraannya dengan prilakunay dia jadi dia bisa membawa keluar gitu, diluar game online dia bisa menerapkannya, kalo negatifnya ada bahasa yang tidak bagus kata kata karena dia kebawa dengan permainan itu jadi dengan orang siapapun apabila dia kesel atau apa jadi bahasanya kebawa karena game itu bahasanya yang ga bagus dari situ harus kita kontrol.

Nama Informan	: Avis
Hari, Tanggal Wawancara	: Jum'at, 15 Juli 2022
Tempat	: Perumahan Inkopad
Waktu	: 16.00 – 16.30

Pertanyaan

1. Sejak kapan bisa bermain game online itu?

Informan : SD kelas 3 umur 9 atau 8 tahun

2. Game yang paling disuka itu game apa ?

Informan : tergantung kalo di PC game pg kalo di hp gamenya kayak FPS

3. Yang mempengaruhi bermain game online?

Informan : Saudara namanya abang ari diajakin ke warnet

4. Dimana biasanya bermain game online?

Informan : tergantung kalo mau mabar kayak warplane itu bareng temen tapi kalo solo doang kayak pushrank itu sendiri, kalo warnet itu kan bisa kayak ngobrol gitu kalo kayak solo bisa pushrank sendiri jadi dirumah lebih enak dirumah gitu

5. Ada gak sisi positifnya bermain game online?

Informan : ada pertama misalkan bermain game onlinenya morepg itu kan otomaatis keluar ketemu banyak orang kayak dari luar negeri bisa belajar bahasa inggris secara langsung terus juga ada beberapa item langka bisa langsung dijual dapet duit

6. Sisi negatif bermain game online seperti apa?

Informan : bisa kecanduan kalo gak bisa ngontrol waktunya

7. Siapa gamers favorit?

Informan : sebenernya gak ada, main game cuman nonton tutorial doang misalkan kek nyari nyari gitu.

8. Siapa yang menegur saat bermain game online?

Informan : orang tua, ditegur karena keliatannya main game mulu padahal ya paling main game juga ditinggal gamenya make auto gitu

9. Respon orang tua gimana melihat kecanduan game online?

Informan : Responnya paling Cuma suruh udahan, belajar padahal sebenernya belajar kan udah dari sekolah 8 jam gitu, kan main game Cuma buat refreshing doang apalagi waktu ngerjain tugas

10. Durasi waktu selama bermain game sehari?

Informan : tergantung kalo hari libur bisa lama kalo hari hari biasa sebentar , kalo dimasa pandemi ini lebih lama lebih sering main game.

DRAFT WAWANCARA TERSTRUKTUR KEPADA NARASUMBER

TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN 3

Nama Informan	: Taryati
Hari, Tanggal Wawancara	: Jum'at, 15 Juli 2022
Tempat	: Perumahan Inkopad
Waktu	: 16.00 – 16.30

Pertanyaan :

1. Apa tindakan yang dapat dilakukan untuk mengurangi kebiasaan anak bermain game online pada masa pandemi seperti saat ini?
   Informan : Kita tentu harus tetap manasehati anak, supaya mengurangi bermain game online.

2. Menurut Ibu, apa yang menyebabkan anak lebih tertarik bermain game online daripada belajar?
   informan : Mungkin karena bermain game itu menimbulkan perasaan senang, sehingga mereka merasa *enjoy* (menikmati) game tersebut.

3. Menurut pandangan Ibu sebagai orang tua, dalam pergaulan anak sehari-hari. Apa yang mendorong anak untuk terus bermain game online bersama teman-temannya?
   informan : Mungkin karena rata-rata temannya banyak yang memainkan game online, sehingga dia jadi ikut terbawa kebiasaan teman-temannya.

4. Apakah ada pengaruh negatif yang ditimbulkan dari bermain game online?
   informan : Iya, Ada. Anak menjadi malas, malas bersosialisasi dan malas belajar.

5. Apakah ada pengaruh positif dari bermain game online?
   informan : Positifnya, anak tidak sering kumpul-kumpul atau bergaul diluar. Tidak terpengaruh pergaulan yang tidak baik, seperti merokok. Karena selalu dirumah, lebih mudah dipantau.
6. Apakah ada kegiatan lain yang dapat dilakukan anak guna mengalihkan keinginan anak bermain game online?
   informan : Dengan menasehati anak serta mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang positif supaya anak bergerak. Misalnya seperti ber-olahraga.
7. Apakah kegiatan bermain game online juga mempengaruhi nilai sekolah?
   informan : Iya, sangat mempengaruhi. Karena banyak main game dari pada belajar.
8. Apakah Ibu sebagai orang tua membiarkan saja anak bermain game online?
   Informan : Tentu tidak, saya menasehati serta mencegah sebisa nya.
9. Apakah Ibu bersikap terbuka terhadap anak?
   informan : Iya, saya bersikap terbuka. Dalam menasehati anak, saya mengajak anak berbicara dan mendengar keinginan mereka, apa yang mereka inginkan.
10. Apakah Ibu sering memberitahukan anak tentang baik dan buruk nya bermain game online?
    Informan : Selalu dinasehati, terutama mengenai baik dan buruknya.
11. Bagaimana cara ibu menasehati anak, supaya tidak menjadi pecandu game?
    Informan : Dengan cara pendekatan, menasehati dengan sabar. Mengajak anak untuk bersosialisasi dan mendekatkan diri kepada tuhan.

12. Apakah terdapat hambatan dalam berkomunikasi dengan anak?
    Informan : Tidak ada, kita mesti sabar menghadapi anak, mengerti kemauan anak. Menasehati dengan bahasa yang dimengerti anak, agar mereka paham.

Nama Informan	: Wahyu
Hari, Tanggal Wawancara	: Jum'at, 15 Juli 2022
Tempat	: Perumahan Inkopad
Waktu	: 16.00 – 16.30

Pertanyaan

1. Sejak kapan adek bermain game online?
   Informan : Sejak SD (Sekolah Dasar), kira-kira kelas 5 atau 6.

2. Apa saja game online yang disukai dan apa alasannya menyukai game tersebut?
   Informan : Clash of Clans (COC), saya suka game tersebut karena itu adalah game strategi.

3. Siapa yang mengenalkan adek dengan game online?
   Informan : Teman-teman sekolah

4. Apa yang mempengaruhi adek hingga sering bermain game online?
   Informan : awalnya karena mengisi waktu luang dirumah

5. Menurut adek, Dimana tempat untuk bermain game online yang nyaman?
   Informan : Dirumah, karena untuk mengisi waktu dirumah, jadi lebih nyaman saja karena tidak ada yang ganggu.

6. Apakah ada dampak positifnya dari bermain game online?
   Informan : Ada, jadi bisa bahasa inggris.

7. Apakah dampak negatif dari bermain game online ?
   Informan : Ada. Ya itu tadi, saya jadi malas belajar.

8. Saat bermain game online, adakah anggota keluarga yang merasa risih dengan kegiatan tersebut?
   Informan : Ada. Ibu saya.

9. Apa tindakan adek menghadapi kondisi kecanduan bermain game online?
   Informan : Biasa saja, mencoba untuk mengurangi memainkan game online.

10. Saat bermain game online, pernahkah ditegur atau dilarang?
    Informan : Pernah, misal saat tiba waktu shalat, disuruh shalat.

11. Berapa durasi bermain game online dalam sehari?
    Informan : dalam sehari sekitar 1-2 jam.

12. Apakah ada kegiatan lain, selain main game online?
    Informan : Ada, Belajar disekolah, melakukan aktifitas diluar.

13. Adakah hambatan dalam berkomunikasi dengan orang tua?
    Informan : Tidak,

14. Apakah ada kemudahan berkomunikasi dengan orang tua?
    Informan : Mudah, karena saya main game hanya 1-2 jam saja.

Lampiran VI dokumentasi foto wawancara

Informan utama Ibu Ani sebagai orang tua avis

UNIVERSITAS NASIONAL

Seketaris Rw 07 yaitu bapak mappalewa

Informan pendukung

Ibu waryati Sebagai orangtua trio

Ibu taryati sebagai orang tua wahyu

tahap 5

ORIGINALITY REPORT

22%	22%	6%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	4%
2	repository.ummat.ac.id Internet Source	3%
3	123dok.com Internet Source	2%
4	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
5	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id Internet Source	1%
8	journal.ummat.ac.id Internet Source	1%
9	repositori.usu.ac.id Internet Source	1%