



**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA ORANG TUA DENGAN
ANAK DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE
(di WILAYAH KELURAHAN KUNINGAN BARAT RT 10 RW 05
MAMPANG PRAPATAN)**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
(S.I.Kom)**

Chaerul Ryan Setiyawan

193516516497

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS NASIONAL

Maret 2023



**Interpersonal Communication between Parents and Children in
Preventing Online Game Addiction
(in the West Kuningan Village Area RT 10 RW 05 Mampang Prapatan)
Thesis**

Submitted as one to obtain a Bachelor of Communication Science (S.I.Kom)

Chaerul Ryan Setiyawan

NPM. 193516516497

**FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE
COMMUNICATION STUDY PROGRAM
NATIONAL UNIVERSITY
2023**



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Chaerul Ryan Setiyawan
NPM : 193516516497
Program Studi : Ilmu Komunikasi / Public Relations
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online (di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat Rt 10 Rw 05 Mampang Prapatan)
Diajukan untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional

Disetujui untuk disahkan
Jakarta, 6 Maret 2023

Dosen Pembimbing

Nursatyo, S.Sos. M.Si.

Dekan FISIP

Dr. Erna Nmuwati Chotim, M.Si.



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Chaerul Ryan Setiyawan
Nomor Induk Mahasiswa : 193516516497
Jurusan : Public Relations
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dengan Anak dalam Mencegah Kecanduan Game Online (di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat Rt 10 Rw 05 Mampang Prapatan)

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 28 Februari 2023, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 6 Maret 2023

Ketua Sidang : Dr. Bhakti Nur Avianto, M.Si

Penguji I : Th. Bambang Pamungkas, S.Sos., M.I.Kom.

Penguji II : Nursatyo, S.Sos, M.Si

Penutup

* Diberikan ini dapat diminta di sekretariat FISIP apabila Skripsi telah direvisi dan disetujui oleh UJIS halaman ini tidak dipisah.

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

Nama : Chaerul Ryan Setiyawan
NPM : 193516516497
Fakultas/Akademik : FISIP
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tanggal Sidang : 28 Februari 2023

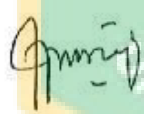
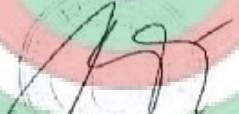
JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA

Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online (di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat RT 10 RW 05 Mampang Prapatan)

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS

Interpersonal Communication between Parents and Children in Preventing Online Game Addiction (in the West Kuningan Village Area RT 10 RW 05 Mampang Prapatan)

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 6 Maret 2023	TGL : 6 Maret 2023	TGL : 6 Maret 2023
 Nursaryo, S.Sos.M.Si.	 Drs. Adi Pratomo, M.Si.	

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda – tangan dibawah ini:

Nama : Chuerul Ryan Setiyawan
NIM : 193516516497
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online (di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat Rt 10 Rw 05 Mampang Prapatan)

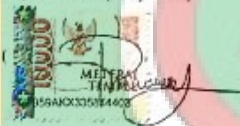
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan - bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 08 / 03 / 2023

Yang membuat pernyataan,


METERAN
193516516497

Chuerul Ryan Setiyawan



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

BIODATA ALUMNI MAHASISWA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Nama Mahasiswa : Chaerul Ryan Setiyawan
No. Pokok : 193516516497
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi
Tempai Tgl. Lahir : Jakarta, 5 Agustus 2001
Alamat Rumah : Jln Pancal Jaya Rt 10/Rw 05, Kel Kuningan
Barat, Kec Mampang Prapatan, Jakarta
Selatan
Telepon Rumah : -
Telepon Kantor : -
HP : 081295621121
Alamat Kantor : -
E-mail : Chaerulryan01@gmail.com
Jakarta, 1 Maret 2023
Alumni,

Chaerul Ryan Setiyawan

Dipindai dengan CamScanner



**UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA**

Abstrak

Nama : Chaerul Ryan Setiyawan
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua dengan
Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online (Di
Wilayah Kuningan Barat RT 10 RW 05 Mampang
Prapatan)

<p>Kata kunci : Komunikasi interpersonal, game online, Pola komunikasi</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua kepada anaknya dalam mencegah kecanduan bermain game online di (wilayah kelurahan kuningan barat rt 10 rw 05 mampang prapatan) serta untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses komunikasi antara orang tua dan anak mereka serta bagaimanakah cara dalam mengatasi kecanduan bermain game online. Komunikasi interpersonal yang didukung oleh indikator yakni keterbukaan, empati, sikap mendukung, rasa positif serta kesetaraan. Dengan menggunakan Pendekatan Kualitatif deskriptif ialah yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan masalah yang ada dalam bentuk kata atau kalimat yang dikumpulkan melalui wawancara terhadap informan yang telah ditetapkan yang terkait dengan judul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga informan dalam berkomunikasi terhadap anaknya menggunakan komunikasi interpersonal yang berbeda-beda serta indikator pendukung juga yang berbeda. Informan pertama menerapkan pola komunikasi demokratis serta menerapkan indikator pendukung keterbukaan. Informan kedua menerapkan pola komunikasi otoriter dan tidak menggunakan indikator pendukung yang ada. Informan ketiga menerapkan pola komunikasi <i>permissive</i> atau membebaskan sang anak, indikator pendukung yang diterapkan pada informan ketiga yakni sikap mendukung serta rasa positif.</p>
<p>Pembimbing</p>	<p>Nursatyo, S.Sos, M.Si.</p>

Abstract

Nama : Chaerul Ryan Setiyawan
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Interpersonal Communication Between Parents and Children In Preventing Online Game Addiction (In the West Kuningan Region RT 10 RW 05 Mampang Praparan)

<p>Keywords :</p> <p>Interpersonal communication, online games, communication patterns</p>	<p>The purpose of this study was to find out how interpersonal communication is done by parents to their children in preventing addiction to playing online games in the area of Kuningan Barat RT 10 RW 05 Mampang Prapatan and to find out the inhibiting and supporting factors that influence the communication process between parents and children. them and how to overcome addiction to playing online games. Interpersonal communication is supported by indicators namely openness, empathy, supportive attitude, positive feeling and equality. Using a descriptive qualitative approach is done by describing the existing problems in the form of words or sentences collected through interviews with predetermined informants related to the title. The results of this study indicate that the three informants in communicating with their children use different interpersonal communication and different supporting indicators. The first informant applied a democratic communication pattern and applied indicators supporting openness. The second informant applied an authoritarian communication pattern and did not use existing supporting indicators. The third informant applied a permissive communication pattern or freed the child, a supporting indicator that was applied to the third informant namely positive attitude and support.</p>
Pembimbing	Nursatyo, S.Sos, M.Si.

KATA PENGANTAR

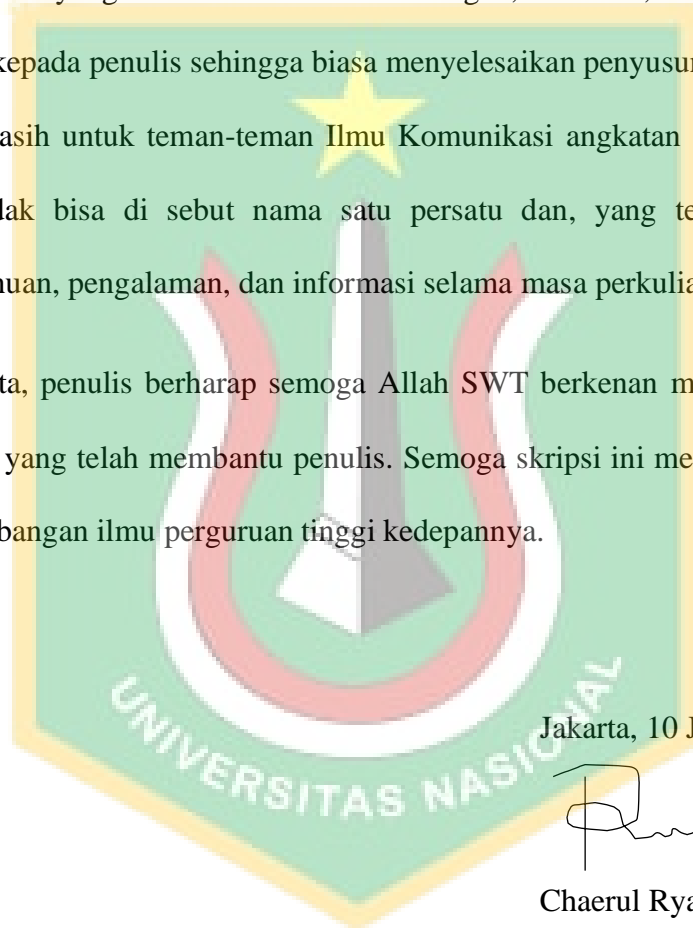
Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Nasional. Ketertarikan penulis dengan permasalahan dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui Komunikasi Interpersonal Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan *Game Online* (di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat RT 10 RW 05 Mampang Prapatan). Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Drs. El Amry Bermawi Putera, M.A., selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Dr. Erna Ermawati Chotim, S.sos., M.SI., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
3. Drs. Adi Prakosa, M.Si., selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional.
4. Dra. Masnah, M.Si. selaku dosen pembimbing akademik. Penulis mengucapkan terimakasih atas memberikan dukungan selama menjalankan perkuliahan.
5. Nursatyo, S.sos. M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pemikiran, dan tenaga. Penulis mengucapkan terimakasih atas kesabaran dan keikhlasannya dalam memberikan dukunga


serta bimbingan yang telah selama proses penyusunan skripsi sampai pada skripsi sidang. Segala dan doa untuk setiap kesehatan bapak beserta keluarga.

6. Seluruh dosen khususnya para bapak ibu dosen Ilmu Komunikasi yang terhormat. Terimakasih atas ilmu, pengetahuan, pengalaman, pendidikan moral yang telah di berikan semenjak semester satu hingga skripsi ini.
7. Kedua Orang Tua Saya Bapak Agus Setiyawan, Ibu Wiwid Madyorini dan Nenek saya Marti. yang telah memberikan dukungan, motivasi, materi, nasehat dan doanya kepada penulis sehingga biasa menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Terimakasih untuk teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2019 dan Amigos yang tidak bisa di sebut nama satu persatu dan, yang telah berbagi ilmu pengetahuan, pengalaman, dan informasi selama masa perkuliahan penulis.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu perguruan tinggi kedepannya.



Jakarta, 10 Januari 2023


Chaerul Ryan Setiyawan

DAFTAR ISI

COVER.....	i
FORMULIR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Sistematika penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Pengertian Komunikasi.....	13
2.2.1 Definisi Komunikasi Interpersonal	15
2.2.2 Bentuk Komunikasi Interpersonal.....	17
2.2.3 Hambatan Dalam Komunikasi Interpersonal	19
2.3 Teori Pola Komunikasi Keluarga	20
2.4 Definisi orang tua dan anak	22
2.4.1 Kriteria Orang Tua Efektif	22
2.4.2 Komunikasi Orang Tua	23
2.4.3 Peran Orang Tua.....	24
2.5 Definisi Game Online	25
2.5.1 Indikator Kecanduan Game Online	27
2.5.2 Faktor-faktor penyebab kecanduan game online.....	28
2.5.3 Dampak Positif dan Negatif Game Online.....	29
2.6 Kerangka Pemikiran	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Penentuan Informan	34
3.2.1 Key informan.....	34
3.2.2 Informan	35
3.3 Sumber Data.....	36
3.3.1 Data Primer.....	37
3.3.2 Data Sekunder	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	39
3.6 Teknik Keabsahan Data	41
3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian	40
3.7.1 Lokasi Penelitian	42
3.7.2 Jadwal Penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Profil Kelurahan Kuningan Barat.....	44
4.2 Letak Geografis	45
4.3 Profil Informan	46
4.4 Hasil Penelitian.....	50
4.5 Komunikasi Interpersonal Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Mobile	63
4.6 Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN