



UNIVERSITAS NASIONAL

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

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu

Komunikasi (S.I.Kom)

Dedy Agung Nugroho

NPM.18311235165409

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU
POLITIKPROGRAM STUDI ILMU
KOMUNIKASI**

2022



NATIONAL UNIVERSITY

**INTERPERSONAL COMMUNICATION BETWEEN PARENTS
AND CHILDREN IN PREVENTING ONLINE GAME
ADDICTION IN YOUTH DURING THE COVID-19
PANDEMIC
IN HOUSING AREA INKOPAD RW 07**

Thesis

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

Dedy Agung Nugroho

NPM.18311235165409

**FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES
COMMUNICATION SCIENCE STUDY PROGRAM
2022**



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

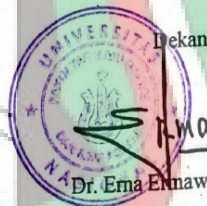
PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Dedy Agung Nugroho
Npm : 183112351650409
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersonal Antara Orangtua Dengan Anak Dalam
Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Masa Pandemi
Covid 19 Di Wilayah Perumahan Inkopad Rw 07
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Nasional.

Jakarta, 12 September 2022

Dosen Pembimbing

Dr. Dwi Kartikawati, S.Sos, M.Si



Dr. Erna Ennawati Chotim, M.Si





UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4
PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Dedy Agung Nugroho
NPM : 18311235165409
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Prodi / Konsentrasi : Jurnalistik
Judul Skripsi : Komunikasi Interpersoal Antara Orangtua Dengan
Anak Dalam Mencegah Kecanduan Game Online
Pada Remaja Di masa Pandemi Covid - 19 Di
Wilayah Perumahan Inkopad RW 07

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 02 September 2022 sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 10 September 2022

Ketua Sidang : Dr. Adi prakosa., MSi

Penguji I : Dra. Masnah, M.Si

Penguji II : Dr. Dwi Kartikawati M.Sos., M.Si

Keterangan :

*) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan **LULUS**, halaman ini tidak dijilid.



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dedy Agung Nugroho NPM
: 183112351650409

JudulSkripsi : **KOMUNIKASI INTER PERSONAL ANTARA ORANG TUA DENGAN ANAK DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI MASA PANDEMI COVID 19 DI WILAYAH PERUMAHAN INKOPAD RW 07**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah di publikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain ataupun bahan yang pernah diajukan untuk gelar/ijazah pada Universitas Nasional maupun Perguruan Tinggi lain.

Apabila dikemudian hari saya melanggar atau terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan saya ini, saya bersedia mendapatkan sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sejujur-jujurnya.

Jakarta, 12 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Dedy Agung Nugroho



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

ABSTRAK

Nama : Dedy Agung Nugroho
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Komunikasi Interpersoal Antara Orangtua Dengan Anak
Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada
Remaja Di masa Pandemi Covid – 19 Di Wilayah
Perumahan Inkopad RW 07

Kata kunci : Komunikasi interpersonal, game online, Pola komunikasi	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah komunikasi interpersonal yang dilakukan orang tua kepada anaknya dalam mencegah kecanduan bermain game online pada remaja di masa pandemi covid 19 di wilayah lingkungan perumahan inkopad RW 07 serta untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung yang mempengaruhi proses komunikasi antara orang tua dan anak remaja mereka serta bagaimanakah cara dalam mengatasi kecanduan bermain game online di masa pandemi covid 19. 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.
Pembimbing	Dr. Dwi Kartikawati, S.Sos, M.Si

ABSTRACT

Nama : Dedy Agung Nugroho
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Judul : *Interpersonal Communication Between Parents And Children In Preventing Online Game Addiction In Youth During The Covid – 19 Pandemic In Housing Area*

Inkopad RW 07

Keywords : Interpersonal communication, online games, communication patterns	The purpose of this study was to find out how interpersonal communication is carried out by parents to their children in preventing addiction to playing online games in adolescents during the covid 19 pandemic in the Inkopad RW 07 residential area and to find out the inhibiting and supporting factors that affect the communication process between parents and children. their teenagers and how to overcome addiction to playing online games during the covid 19 pandemic. Interpersonal communication supported by indicators, namely openness, empathy, supportive attitude, positive sense and equality. By using a descriptive qualitative approach, which is done by describing the problems that exist 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 also different supporting indicators. The first informant applies a democratic communication pattern and applies indicators supporting openness. The second informant applies an authoritarian communication pattern and does not use existing supporting indicators. The third informant applied a permissive communication pattern or freed the child, the supporting indicators applied to the third informant were a supportive attitude and a positive feeling.
<i>Lecturer</i>	Dr. Dwi Kartikawati, 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* Pada Remaja Masa Pandemi Covid-19 di Wilayah Perumahan INKOPAD. 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. Zuhdi Saragih S.H, M.Ikom., selaku dosen pembimbing akademik. Penulis mengucapkan terimakasih atas memberikan dukungan selama menjalankan perkuliahan.
5. Dr. Dwi Kartikawati, M.Si., selaku dosen pembimbing. Penulis mengucapkan terimakasih atas kesabaran dan keikhlasannya dalam memberikan dukungan

serta bimbingan yang telah selama proses penyusunan skripsi sampai pada skripsi sidang. Segala dan doa untuk setiap kesehatan ibu 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 Sukarno, Ibu Yati dan Novita Subekti Astuti selaku kakak dan adik Trio Teguh Utama 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 2018 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, 1 Agustus 2022

Dedy Agung Nugroho

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	ii
BAB I PENDAHULUAN	8
1.1 Latar belakang.....	8
1.2 Rumusan masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Sistematika penulisan.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Definisi Komunikasi Interpersonal	14
2.2.1 Landasan Komunikasi Interpersonal.....	15
2.2.2 Bentuk Komunikasi Interpersonal	16
2.2.3 Efektivitas Komunikasi Interpersonal.....	17
2.2.4 Hambatan Dalam Komunikasi Interpersonal	19
2.2.5 Pola Komunikasi Keluarga	20
2.3 Definisi orang tua dan anak	22
2.3.1 Kriteria Orang Tua Efektif.....	22
2.3.2 Komunikasi Orang Tua	23
2.3.3 Peran Orang Tua	24
2.4 Definisi Game Online	25
2.4.1 Indikator Kecanduan Game Online	26
2.4.2 Faktor-faktor penyebab kecanduan game online	27
2.4.3 Dampak Positif Game Online	28
2.4.4 Dampak Negatif Game Online.....	30
2.5 Kerangka Pemikiran.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Pendekatan Penelitian	37
3.2 Penentuan Informan	38
3.2.1 Key informan	38
3.2.2 Informan.....	39
3.3 Sumber Data	40
3.3.1 Data Primer	40
3.3.2 Data Sekunder	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data	42
3.6 Teknik Keabsahan Data	43
3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Profil Perumahan Inkopad	47
4.2 Letak Geografis	48
4.3 Profil Informan	49
4.4 Obyek Penelitian.....	53
4.5 Komunikasi Interpersonal Dalam Mengatasi dampak negatif <i>Game</i> <i>Online Mobile</i>	59
4.6 Pembahasan	66
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran	83

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Formulir Konsultasi PembimbingLampiran

II: Surat Tugas

Lampiran III: Surat Ketersedian pembimbing

Lampiran IV: Surat Pengajuan Wawancara Kepada Seketaris Rw 07

Lampiran V: Laporan hasil wawancara

Lampiran VI: dokumentasi foto wawancara

