

**KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM KEBIASAAN BERMAIN**

**GAME ONLINE PADA ANAK SEKOLAH**



disusun oleh :

AUDINA MAHARANI

051703503125089

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JAKARTA

2021

**KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM KEBIASAAN BERMAIN**

***GAME ONLINE* PADA ANAK SEKOLAH**

**(Pada SDN 05 Pagi Kelurahan Grogol Utara Kecamatan Kebayoran Lama**

**Jakarta Selatan)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar**

**Sarjana Ilmu Komunikasi**



**Disusun oleh:**

**AUDINA MAHARANI**

**051703503125089**

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**JAKARTA**

**2021**

## FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

### UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

#### PERNYATAAN KEASLIAN / ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya , (Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Kebiasaan Bermain *game online* Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 05 Pagi Grogol Utara Kebayoran Lama Jakarta Selatan) ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Satya Negara Indonesia maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengn norma yag berlaku diperguruan tinggi ini.

Jakarta, 05 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Audina Maharani

051703503125089

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

**TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI**

NAMA : Audina Maharani  
NIM : 051703503125089  
JUDUL : Komunikasi Orang Tua dan Anak Dalam Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 05 Pagi Grogol Utara Kebayoran Lama Jakarta Selatan  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

**Telah disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan dalam sidang skripsi**

Jakarta, 08 April 2021

Pembimbing II

Menyetujui

Pembimbing I

(Bertha Komala Sinambela, M.Si)

(Fitri Sarasati, M.Sc)

Mengetahui

Ketua Program Studi

Dekan FISIP

(Sandra Olifia, M.Si)

(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos, M.M)

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

**TANDA PENGESAHAN SKRIPSI**

NAMA : Audina Maharani  
NIM : 051703503125089  
JUDUL : Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Kebiasaan Bermain  
*Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 05 Pagi  
Kelurahan Grogol Utara Kebayoran Lama Jakarta Selatan  
(Pada Anak Sekolah Dasar 05 Pagi Grogol Utara )  
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi  
PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Jakarta, 05 Agustus 2021

Menyetujui

Ketua Penguji

(Fitri Sarasati, M.Sc)

Anggota Penguji I

(Sandra Olifia, M.Si)

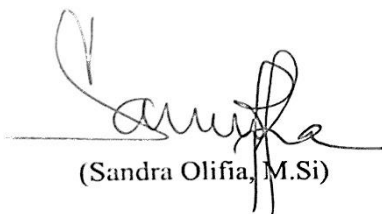
Anggota penguji II

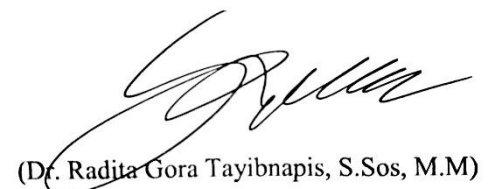
(Agus Budiana, M.Ikom )

Mengetahui,

Ketua Program Studi IKOM

Dekan FISIP

  
(Sandra Olifia, M.Si)

  
(Dr. Radita Gora Tayibnapis, S.Sos, M.M)

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

Nama : Audina Maharani

NIM : 051703503125089

PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi

PEMINATAN : Hubungan Masyarakat

Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Anak Sekolah

Jumlah Halaman : 81 Halaman + lampiran

Bibliografi : 21 Buku + Internet

**ABSTRAK**

komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sejak pertama dilahirkan, manusia sudah melakukan kegiatan komunikasi. Media *game online* sangat dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak, lebih cenderung candu terhadap *game online* dan menganggap bahwa *game online* suatu kebutuhan hariannya dan cenderung bersifat tertutup dengan lingkungan sekitar

Landasan teoritis dalam penelitian ini adalah *teori relational dialektik*, landasan konseptual yang digunakan adalah komunikasi, pola komunikasi, kebiasaan, *game online*, jenis-jenis *game online*, perubahan perilaku .

Desain penelitian adalah **paradigm konstruktivistik**, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, sifat penelitian ini adalah deskriptif dan *informan* dalam penelitian ini adalah 3 orang anak yang keseringan bermain *game online* dan 3 orang tua anak yang keseringan bermain *game online*.

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa komunikasi orang tua dan anak yang kebiasaan bermain *game online*. Mengetahui pengalaman dan juga hambatan dalam proses komunikasi keluarga terhadap kebiasaan anak bermain *game online*. Karena setiap keluarga khususnya orang tua dengan anak memiliki perbedaan pemikiran yang menimbulkan konflik yang akhirnya merusak keharmonisan hubungan keduanya.

komunikasi orang tua dan anak dalam kebiasaan anak bermain *game online* pada anak. Ditunjukkan dengan beragam interaksi antara orang tua dengan anak dalam menghadapi kebiasaan *game online*. Kesibukan orang tua yang menjadi alasan.

Kata Kunci : Komunikasi, Orang tua, Anak

Pembimbing I : Fitri Sarasati.M.S.Ikom.,M.Sc

Pembimbing II : Bertha Komala Sinambela S.Sos.,M.

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

Name : Audina Maharani

NIM : 051703503125089

Study program : *Communication*

Specialty : *Public Relations*

Komunikasi antara orang tua dan anak dalam kebiasaan bermain game online pada anak sekolah

Number of pager : 81 pages

Bibliography : 21 book , internet

**ABSTRACT**

*Communication is something that cannot be separated from human life. Since the first birth, humans have carried out communication activities. Online game media can greatly affect children's personalities, are more likely to be addicted to online games and assume that online games are a daily necessity and tend to be closed to the surrounding environment.*

*The theoretical basic in this study is relational dialectical theory, the conceptual basis used is communication, communication patterns, habits, online games, types of online games, behaviour change.*

*The research design is a constructivist paradigm, the approach used is qualitative, the nature of this research is descriptive. The informants in this study are three children who often play online games and three parents of children who often play online games.*

*The results of the study showed that the communication of parents and children who used to play online games. Knowing the experience and obstacles in the family communication process against the habits of children playing online games. Because every family, have different thoughts that cause conflict which ultimately destroys the harmony of their relationship.*

*parent-child communication in children's habits of playing online games in children. Shown by various interactions between parents and children in dealing with online gaming habits. The busyness of parents is the reason*

**Keywords : communication, parents, children**

Supervisor I : Fitri Sarasati M.S.Ikom.,M.Sc

Supervisor II : Bertha Komala Sinambela S.Sos.,M.Si

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE PADA ANAK SEKOLAH (Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 05 Pagi Grogol Utara Kebayoran Lama Jakarta Selatan)”** Laporan Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Satya Negara Indonesia.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Merry L. Panjaitan, M.M., MBA selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Dr. Radita Gora Tayibnapi, S.Sos M.M, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia
3. Sandra Olifia, S.Sos, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Satya Negara Indonesia.



4. Ibu Fitri Sarasati, M.Sc selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberi bimbingan serta arahan yang baik dalam proses penyelesaian laporan skripsi ini.
5. Ibu Bertha Komala Sinambela, M.Si selaku dosen pembimbing II yang selalu memberi bimbingan serta arahan yang baik dalam proses penyelesaian Skripsi ini
6. Kepada kedua orang tua yang selalau memberikan doa, dukungan , serta semangat agar penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu
7. Kepada kaka kandung Mauliy Nabilah, S.Pd selalu memberikan motivasi serta dukungan yang baik untuk adik tercinta.
8. Kepada Saudara-saudara saya Ayu, Luna, Amel, Sela, Mika, Agis, Aqila yang selalu memberikan semangat dan dukungan penuh serta menemani membuat skripsi .
9. Kepada Sahabat saya Nur Fitriani dan Fauzia Ramadhina yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis

Akhir kata penulis dengan kerendahan hati, mohon maaf sedalam-dalamnya dengan kekurangan pada penulisan skripsi ini, baik dari segi penyajiannya. Semoga laporan ini memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya rekan-rekan Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia.

Jakarta, 08 April 2021



Audina Maharani



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERNYATAAN KEASLIAN / ORISINALITAS</b> .....	i
<b>TANDA PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI</b> .....	ii
<b>TANDA PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	10
1.3. Tujuan Penelitian .....	11
1.4. Manfaat Penelitian .....	11
1.4.1. Manfaat Teoritis .....	11
1.4.2. Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Landasan Teori.....	12
2.1.1. Teori <i>Relational Dialectic</i> .....	12
2.1.2. Asumsi Dasar Teori <i>Relational Dialectics</i> .....	14
2.1.3. Tiga Dialektika Dalam Hubungan Internal .....	16
2.2. Landasan Konseptual .....	17
2.2.1. Komunikasi .....	17
2.2.2. Komunikasi Orang Tua dan Anak.....	19

2.2.3. Pola Komunikasi Keluarga.....	20
2.2.4. Kebiasaan .....	23
2.2.5. <i>Game Online</i> .....	24
2.2.6. Jenis-Jenis Game Online .....	33
2.2.7. Perubahan Perilaku.....	35
2.3. Kerangka Pemikiran.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Tempat dan waktu penelitian .....	40
3.1.1. Tempat Penelitian.....	40
3.1.2. Waktu Penelitian.....	40
3.2. Desain Penelitian.....	40
3.2.1. Paradigma Penelitian.....	40
3.2.2. Pendekatan penelitian.....	42
3.2.3. Metode Penelitian.....	43
3.2.4. Sifat Penelitian .....	45
3.3. Subjek dan Objek penelitian .....	46
3.4. Key Informant Dan / Atau Informan.....	48
3.5. Teknik Pengumpulan data dan alat/ instrument pengumpulan data..	48
3.5.1. Observasi .....	49
3.5.2. Wawancara Mendalam .....	50
3.5.3. Dokumentasi.....	51
3.6. Teknik Analisis Data.....	51
3.7. Teknik keabsahan Data .....	54

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

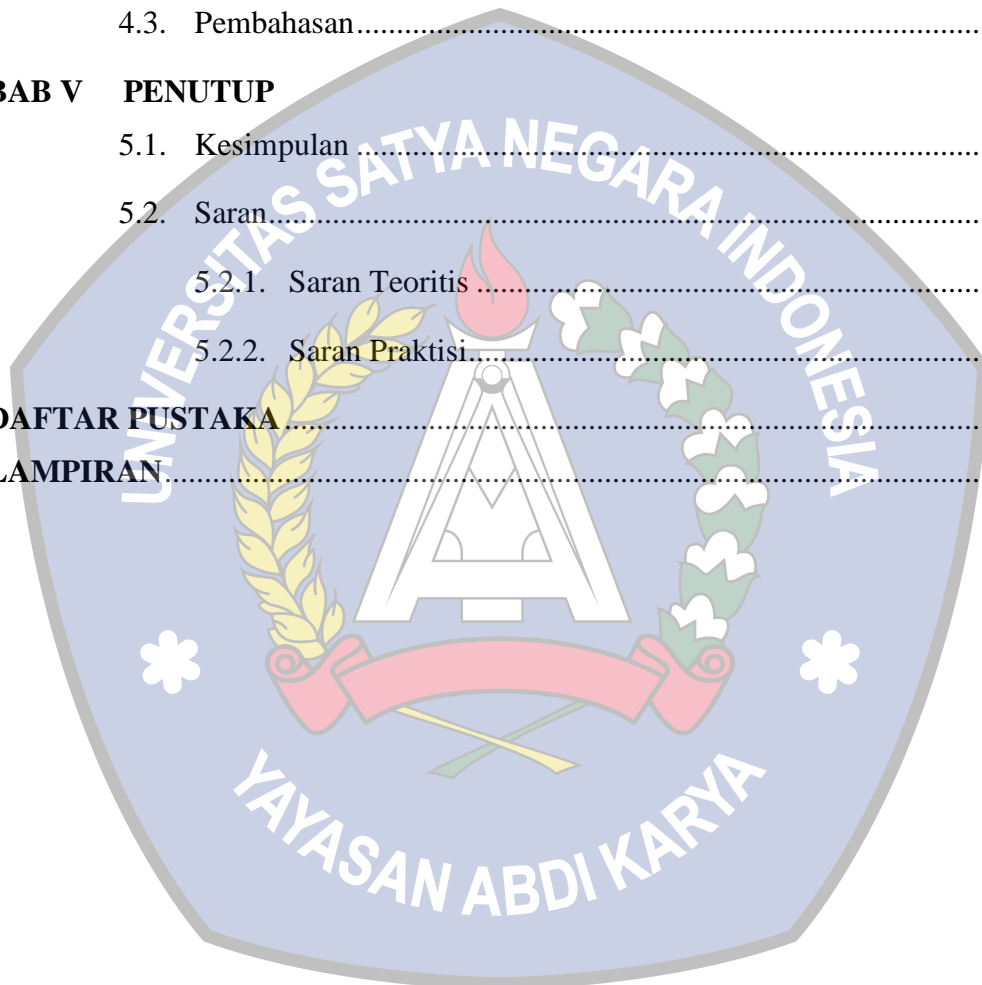
4.1. Subjek Penelitian.....	55
4.1.1. Profil Subjek Penelitian.....	56
4.2. Hasil penelitian.....	61
4.3. Pembahasan.....	68

**BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	79
5.2. Saran.....	81
5.2.1. Saran Teoritis .....	81
5.2.2. Saran Praktisi.....	81

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	83
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	87
-----------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mobile Legend .....	26
Gambar 2. 2 Garena Free Fire.....	27
Gambar 2. 3 PUBG .....	29
Gambar 2. 4 COC.....	30
Gambar 2. 5 Dota 2.....	31
Gambar 2. 6 Hago.....	32
Gambar 2. 7 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 4. 1 Profil Subjek Penelitian.....	56
Gambar 4. 2 Prestasi SDN 05 .....	59

