

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU *GAME*
ONLINE DI KABUPATEN PROBOLINGGO**

SKRIPSI



Kadek Dicky Dharma Wisesa

NPM.18043010195

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA**

2023

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GAME
ONLINE DI KABUPATEN PROBOLINGGO**

Disusun oleh :



KADEK DICKY DHARMA WISESA
NPM. 18043010195

Telah disetujui mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,
PEMBIMBING



Ir. H. Didiék Tranggono, M.Si
NIP. 195812251990011001



Dr. Catur Suratmoaji, M. Si
NPT. 3 6804 94 0028 1

**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU GAME
ONLINE DI KABUPATEN PROBOLINGGO**

Oleh:

KADEK DICKY DHARMA WISESA
NPM: 18043010195

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur Pada Tanggal 7
Juli 2023

Pembimbing

Tim Penguji

1. Ketua

Ir. H. Didiek Tranggono, M.Si
NIP. 195812251990011001

Ir. H. Didiek Tranggono, M.Si
NIP. 195812251990011001

2. Sekretaris

Syifa Syarifah Afamiyah, S.Sos, M.Commun
NIP. 17219820211048

3. Anggota

Latif Ahmad Fauzan, S.I.Kom., M.A
NPT. 21119920715323

Mengetahui
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL
DAN ILMU POLITIK

Dr. Catur Suratnoaji, M. Si.
NIPPPK-196804182021211006

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kadek Dicky Dharma Wisesa
NIM : 18043010195
Fakultas /Program Studi : Ilmu Sosial dan Politik / Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi/Tugas Akhir/
Tesis/Desertasi : **POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK
PECANDU GAME ONLINE**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan di setujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun , sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 18 juli 2023

Yang Menyatakan :



Kadek Dicky Dharma Wisesa

18043010195

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan tuntunannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU *GAME ONLINE* DI KABUPATEN PROBOLINGGO”**. Peneliti menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan-kekurangan. Penelitian ini tidak lepas dari adanya arahan dan bimbingan dari bapak Ir. H. Didiek Tranggono, M.Si dengan segala perhatian dan kesabarannya rela meluangkan waktu untuk membantu peneliti. Terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan.

Pada kesempatan ini peneliti juga menyampaikan banyak terima kasih yang setinggi-tingginya kepada semua pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, diantaranya :

1. Dr Catur Suratnoaji, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Syafrida Nurrachmi, S.SOS, M. MED KOM selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Ir. H. Didiek Tranggono, M.Si selaku dosen pembimbing dan seluruh Karyawan Tata Usaha Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Keluarga peneliti, Mama dan Papa yang selalu memberikan doa dan

dukungan setiap saat, terimakasih karena nggak nggupuhi aku untuk cepet-cepet lulus wkwk

5. Terimakasih kepada lizha selalu ada menemani penulis 24/7 dan teman-teman tercinta
6. Buat teman-teman di lab periklanan Creating makasih buat segala pengalaman dan kenangan dari manis sampe pahit

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk saran masukan dari berbagai pihak sangat diperlukan. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca

Surabaya, 27 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	1
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat praktis	11
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu	12
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1. Unsur – Unsur Komunikasi	14
2.2.2 Tujuan Komunikasi	16
2.2.3 Komunikasi Interpersonal	16
2.2.4 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal	17
2.2.5 Karakteristik Komunikasi Interpersonal	19
2.2.6 Fungsi Komunikasi Interpersonal	21
2.2.7 Komunikasi Verbal	21

2.2.8 Komunikasi Non-Verbal	22
2.2.9 Pola Komunikasi Keluarga	22
2.2.10 Pola Komunikasi	24
2.2.12 Karakteristik Remaja.....	29
2.2.13 <i>Game Online</i>	30
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III.....	36
METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian	36
3.2. Definisi Konseptual.....	37
3.2.1 Pola Komunikasi	37
3.2.2 Pola Komunikasi Sirkular	39
3.2.3 Pola Komunikasi Linear	40
3.2.4 Orang Tua	40
3.2.5 Remaja	41
3.2.6 <i>Game Online</i>	42
3.3 Subyek Penelitian.....	43
3.3.1 Kriteria Subyek Penelitian	43
3.3.2 Lokasi Penelitian	45
3.4 Metode Pengumpulan Data	45
3.4.1 In Depth Interview	45
3.4.2. Dokumentasi	46
3.4.3 Alat Bantu Penelitian	46
3.5 Prosedur Penelitian.....	47
3.5.1 Tahap persiapan.....	47
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	48
3.5.3 Teknik Analisis data	49
3.5.4 Pengujian Kredibilitas Data.....	51
BAB IV	53
HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1. Gambaran Obyek Penelitian.....	53
4.1.1 Gambaran Umum <i>Game Online</i>	53

4.1.2 Kegemaran Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja Indonesia	56
4.1.3 Kategori Anak Pecandu <i>Game Online</i>	41
4.2 Identitas Informan	57
4.3 Penyajian dan Analisis Data	60
4.3.1 Pemahaman <i>Game Online</i>	60
4.3.2 Pemahaman Akibat Bermain <i>Game Online</i>	64
4.3.3 Cara Mencegah Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	67
4.3.4 Cara Mengkoordinasi Orang Tua dan Anak	70
4.4 Pembahasan	74
4.4.1 Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak	82
4.4.2 Hambatan Komunikasi Akibat <i>Game Online</i>	83
4.4.3 Komunikasi Orang Tua dengan Anak Agar Tidak Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	85
4.4.4 Peran Orang Tua	87
BAB V	89
KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94
TRANSKIP WAWANCARA	97

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 2.1 Pemetaan Hasil Penelitian Terdahulu	12
Tabel 4.1 Data Informan	59

DAFTAR LAMPIRAN

	HALAMAN
Lampiran 1. Interview Guideline	95

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir	31
Gambar 2. Bentuk Pola Komunikasi Ortu Dan Anak	28

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakanginya banyaknya anak-anak bahkan remaja yang bermain *Game Online* tanpa mengenal tempat, waktu, dan device yang mereka gunakan sehingga menyebabkan kecanduan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu *Game Online* di Kabupaten Probolinggo. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan pola komunikasi Laswell yang terbagi menjadi dua macam, yaitu pola komunikasi primer dan sekunder. Kemudian peneliti menghubungkan dengan pola komunikasi keluarga oleh Devito yang terdiri dari pola komunikasi persamaan, pola komunikasi seimbang terpisah, pola komunikasi tak seimbang terpisah, dan pola komunikasi monopoli. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan penulis memaparkan pemahaman game, pemahaman akibat bermain *Game Online*, cara mencegah kecanduan bermain *Game Online*, dan cara menkoordinasi orang tua dan anak. penulis menemukan kurangnya kedekatan orang tua terhadap anaknya hingga sang anak tersebut kecanduan dalam bermain game yang terjadi di Kabupaten Probolinggo.

Kata Kunci: Pola komunikasi keluarga, Game Online, Kecanduan

Abstract

This research is motivated by the large number of children and even teenagers who play online games without knowing the place, time, and device they use, causing addiction. This study aims to find out how parents communicate with children who are addicts to online games in Probolinggo. The research method uses a qualitative approach with the Lasswell communication pattern approach which is divided into two types, namely primary and secondary communication patterns. Then the researcher connects with Devito's theory communication patterns which consist of equation communication patterns, separate balanced communication patterns, separate unbalanced communication patterns, and monopoly communication patterns. Data collection techniques were carried out by in-depth interviews. The results of the study show that the author describes understanding of games, understanding the consequences of playing online games, how to prevent addiction from playing online games, and how to coordinate parents and children. the author found a lack of closeness between parents towards their children so that the child was addicted to playing games that occurred in Probolinggo.

Keywords: Family communication patterns, Online games, Addictions