



**POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK PECANDU
*GAME ONLINE (MOBILE LEGENDS)***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Strata 1 (S1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting**

Disusun Oleh:

**UNIVERSITAS
BIAN JAVIERA DANNY
MERCU BUANA**

44114010153

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2022**

LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bian Javiera Danny
Nim : 44114010153
Jurusan : Broadcasting
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pola komunikasi Orang tua dengan anak pecandu game online
Mobile legend

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini adalah berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli murni hasil karya sendiri yang telah saya buat untuk menjadi salah satu persyaratan untuk menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan dari skripsi atau penelitian yang sudah ada. Kecuali ada beberapa kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya.

Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun

Jakarta 2 Maret, 2022

Yang Membuat Pernyataan



Bian Javiera Danny

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK
PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND

Nama : Bian Javiera Danny

NIM : 44114010153

Fakultas : Ilmu Komunikasi

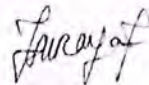
Bidang Studi : Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Maret 2022

Mengetahui,

Pembimbing,



(Dr. Suraya, M.Si)

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG

Judul : POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK
PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND

Nama : Bian Javiera Danny

NIM : 44114010153

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

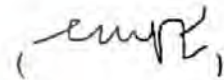
Jakarta, 2 Maret, 2022



Ketua Sidang,

Feni Fasta.M.S.i

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



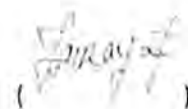
Penguji Ahli,

Riswandi.M.S.i



Pembimbing,

Dr. Suraya, M.Si



LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DENGAN ANAK
PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND

Nama : Bian Javiera Danny

NIM : 44114010153

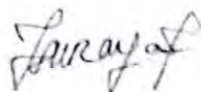
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

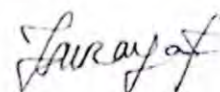
Jakarta, 2 Maret, 2022 Disetujui

dan diterima oleh,

Pembimbing **Ketua Bidang Studi Broadcasting**



(Dr. Suraya, M.S)



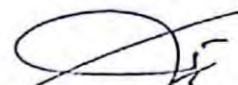
(Dr. Suraya, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Dr. Elly Yuliawati, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Farid Hamid, M.Si)



Universitas mercubuana

Fakultas ilmu komunikasi

Bidang studi Broadcasting

Bian Javiera Danny

44114010153

Pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu *game online* Mobile Legends

Abstrak

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 karena kurangnya bersosialisasi, terutama dengan keluarga.

Didalam pola komunikasi orang tua dan anak Terdapat tiga pola komunikasi didalam hubungan orang tua dengan anak,yaitu otoriter, Permisife,dan demokratis.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan paradigma konstruktivis untuk mengetahui dan mengamati secara mendalam pada objek penelitian, yakni pola komunikasi yang digunakan orang tua dengan anak pecandu *game online Mobile Legend* sebagai objek utama. Agar peneliti yang dihasilkan dari objek tersebut bisa menemukan suatu reralitas atau ilmu pengetahuan yang benar, maka pengamatan yang dilakukan di lapangan terhadap objektivitas mempunyai kesatu yang subjektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi dengan anak pecandu *game online* Dalam menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara orang tua anak, tidaklah selalu berjalan secara harmonis. Seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi

Keyword: Game online, orang tua anak, pola komunikasi.





mercubuana university

Faculty of Communication

Broadcasting field of study

Bian Javiera Danny

44114010153

Communication patterns of parents with children addicted to the
online game Mobile Legends

Abstract

Online game media can greatly affect children's personalities, they 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 due to lack of socializing, especially with family.

In parent-child communication patterns, there are three communication patterns in parent-child relationships, namely authoritarian, permissive, and democratic.

In this study, the author uses the constructivist paradigm to find out and observe in depth the object of research, namely the communication pattern used by parents and children who are addicted to the Mobile Legend online game as the main object. In order for the research produced from the object to find a true reality or science, the observations made in the field of objectivity have a subjective unity.

The results of this study indicate that the pattern of communication with children addicted to online games in establishing family relationships, especially the relationship between parents and children, does not always run harmoniously. Over time, the life problems of each individual often become one of the causes of tension

Keyword: Online game, parent child, communication pattern

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online.” Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 (S1) di pada jurusan Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta

Peneliti menyadari dalam penyusunan proposal skripsi tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Suraya, M.Si selaku pembimbing skripsi penulis, yang telah memberikan bimbingan untuk skripsi penulis
2. Bapak Sriyanto dan Ibu Fitri yang mana orang tua penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis serta doa yang selalu menyertai penulis untuk menyelesaikan skripsi penulis.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M. Si selaku ketua program studi ilmu komunikasi
4. Ibu Feni Fasta Sebagai Ketua sidang
5. Bapak Riswandi sebagai penguji ahli.
6. Bayu kahfi Rizkita yang mana adalah kakak penulis yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi penulis.
7. Rizka Nafi Thalia yang mana adalah adik penulis yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi penulis.
8. Bapak Ade yang mana telah menjadi narasumber pada skripsi ini.

9. Ibu Fida yang mana sudah mau menjadi narasumber pada skripsi ini.
10. Ibu Eka yang mana sudah mau menjadi menjadi nrasumber pada skripsi ini.
11. Ibu Ratu yang mana sudah mau menjadi narasumber pada skripsi ini
12. Ibu Ririn yang mana sudah mau menjadi narasumber pada skripsi ini.
13. Bobby Ferrehadi yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman teman palapa kids yang tidak bisa saya sebutkan satu satu yang telah membantu serta dukungan pada skripsi ini.
15. Wardah yang telah membantu dan mensupport pada skripsi ini.

Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Kami menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Tangerang, 6 Febuari 2022



Bian Javiera Danny

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA SENDIRI..... | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI..... | iv |
| Abstrak | v |
| Abstract..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| Daftar isi..... | x |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Fokus penelitian | 7 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| 1.4. Manfaat penelitian..... | 8 |
| BAB II..... | 9 |
| TINJAUAN PUSTAKA..... | 9 |
| 2.1. Penelitian terdahulu | 9 |
| 2.1.1. Tabel Penelitian Terdahulu..... | 9 |
| 2.2. Kerangka Teori..... | 16 |
| 2.3. Definisi Komunikasi Interpersonal..... | 17 |
| 2.4. Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal..... | 19 |
| 2.5. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal..... | 21 |
| 2.6. Klasifikasi Komunikasi Interpersonal..... | 22 |
| 2.7. Tujuan dan Fungsi Komunikasi Interpersonal..... | 22 |
| 2.7.1. Fungsi Komunikasi Interpersona | 23 |
| 2.7.2. Efektivitas Komunikasi Interpersonal | 24 |
| 2.7.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal | 25 |
| 2.7.4. Faktor-Faktor Penghambat Komunikasi Intepersonal..... | 27 |
| 2.7.5. Komunikasi antar pribadi..... | 29 |
| 2.8. Pola komunikasi | 30 |
| 2.8.1 Pengertian pola komunikasi | 30 |
| 2.9. Definisi Pola Komunikasi..... | 33 |

| | | |
|------------------------------|---|-----------|
| 2.9.1. | Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak..... | 33 |
| 2.9.2. | Skema hubungan keluarga | 34 |
| 2.9.3. | Keluarga Harmonis..... | 36 |
| BAB III | | 39 |
| METODOLOGI PENELITIAN | | 39 |
| 3.1. | Paradigma penelitian..... | 39 |
| 3.2. | Metode Penelitian..... | 39 |
| 3.3. | Subjek penelitian..... | 40 |
| 3.4. | Pengumpulan data | 42 |
| 3.5. | Teknik Analisis Data | 43 |
| 3.6. | Teknik Keabsahan data..... | 43 |
| BAB IV | | 45 |
| GAMBARAN UMUM | | 45 |
| 4.1. | Kota Tangerang..... | 45 |
| 4.1.1. | Sejarah Kelurahan Sangiang Jaya | 48 |
| 4.1.2. | Kondisi sarana dan prasarana di Kelurahan Sangiang Jaya...49 | |
| 4.2. | Hasil penelitian..... | 52 |
| 4.2.1. | Pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game online (Mobile Legends) | 55 |
| 4.3. | Pembahasan..... | 73 |
| 1. | Kelebihan dan kekurangan pola komunikasi antara orang tua dan anak pecandu <i>game online</i> Mobile Legends | 73 |
| 2. | Ketegangan dalam komunikasi antara orang tua dan anak pecandu <i>game online</i> | 77 |
| 3. | Kendala dan hambatan dalam komunikasi antara orang tua dan anak pecandu <i>game online</i> | 78 |
| BAB V | | 81 |
| PENUTUP | | 81 |
| A. | Kesimpulan | 81 |
| B. | Saran | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 83 |
| LAMPIRAN | | 85 |