



**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK  
PECANDU GAME ONLINE DI KALANGAN WARGA KEBON  
KELAPA TUNGGAL KELURAHAN UTAN KAYU SELATAN  
KECAMATAN MATRAMAN JAKARTA TIMUR**

**SKRIPSI**

**SHEILA PRADHITA**

**44221010095**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Sheila Pradhita  
NIM : 44221010095  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur.

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 18 Juni 2025



Sheila . Pradhita

**HALAMAN PENGESAHAN UNTUK 1 PEMBIMBING**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Sheila Pradhita  
NIM : 44221010095  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Laporan Skripsi : Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur.

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

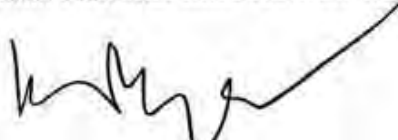
Disahkan oleh:

Pembimbing I : Cherry Kartika, M. I.Kom  
NIDN : 0311067504  
Ketua Penguji : Dr.Santa Margaretha Niken Restaty, M.Si  
NIDN : 0319027201  
Penguji Ahli : Drs. Marwan Mahmudi, M.Si  
NIDN : 0311036703



Jakarta, 18 Juni 2025  
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

  
(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

  
(Dr. Farid Hamid, M.Si)

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

|                       |                                                                                                                                                                        |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama                  | : Sheila Pradhita                                                                                                                                                      |
| NIM                   | : 44221010095                                                                                                                                                          |
| Program Studi         | : Ilmu Komunikasi                                                                                                                                                      |
| Judul Laporan Skripsi | : Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur. |

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,



Sheila Pradhita

## ABSTRAK

Nama : Sheila Pradhita  
NIM : 44221010095  
Program Studi : Public Relations  
Judul Laporan Skripsi : Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur  
Pembimbing : Cherry Kartika, M.Ikom

Komunikasi dalam keluarga yang selalu terjalin antara orang tua dan anak. Dengan adanya komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak pecandu game online, diharapkan dapat membimbing, dan mengharmoniskan hubungan keluarga. Maka dari itu, Peneliti tertarik ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi interpersonal yang terjadi pada orang tua dan anak pecandu game online.

Fokus penelitian ini adalah Bagaimana Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur?. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menggunakan teori dari Joseph A. Devito komunikasi interpersonal orang tua dan anak dan dijabarkan dalam 5 kualitas penting yaitu keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, kesetaraan.

Hasilnya penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal orang tua dengan anak ada yang berjalan dengan baik memusatkan pada perspektif seperti keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan. Namun banyaknya kasus dianggap kurang berjalan dengan baik, terutama karena faktor lingkungan, kontradiksi antara orang tua dan anak, dan ada juga karena anak yang belum menyadari dampak akan kecanduan game online. dan terjadinya permasalahan yang dihadapi oleh orang tua dengan anak pecandu game online. Pentingnya komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak dalam mengatasi masalah kecanduan game online sangat dibutuhkan.

**Kata Kunci :** Komunikasi Interpersonal, Orang Tua, Anak

## ABSTRACT

*Name* : Sheila Pradhita  
*NIM* : 44221010095  
*Study Program* : Public Relations  
*Thesis Report Title* : *Interpersonal Communication of Parents and Children of Online Game Addicts Among Residents of Kebon Kelapa Tunggal, South Utan Kayu Village, Matraman District, East Jakarta*  
*Counsellor* : Cherry Kartika, M.Ikom

Communication in the family that is always established between parents and children. With interpersonal communication between parents and children who are addicted to online games, it is hoped that it can guide and harmonize family relationships. Therefore, the researcher is interested in knowing how the process of interpersonal communication occurs in parents and children addicted to online games.

The focus of this research is How is the Interpersonal Communication Process of Parents and Children of Online Game Addicts Among Residents of Kebon Kelapa Tunggal, South Utan Kayu Village, Matraman District, East Jakarta?. This study aims to find out the Interpersonal Communication Process of Parents and Children of Online Game Addicts Among Residents of Kebon Kelapa Tunggal, South Utan Kayu Village, Matraman District, East Jakarta.

The research method used in the research is qualitative with a descriptive approach. This study uses the theory of Joseph A. Devito on interpersonal communication between parents and children and is described in 5 important qualities, namely openness, empathy, support, positive attitudes, and equality.

The results of the study show that interpersonal communication between parents and children is going well focusing on perspectives such as openness, empathy, supportive, positive attitudes, and equality. However, many cases are considered not to be doing well, mainly due to environmental factors, contradictions between parents and children, and there are also because children are not aware of the impact of online game addiction. and the occurrence of problems faced by parents with children who are addicted to online games. The importance of effective communication between parents and children in overcoming the problem of online game addiction is urgently needed.

**Keywords:** Interpersonal Communication, Parents, Children

## KATA PENGANTAR

Dengan menmanjatkan puji dan syukur peneliti atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT atas berkat dan rahmat nya, sehingga peneliti telah menyelesaikan Proposal mata kuliah Tugas Akhir yang berjudul **”Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Pecandu Game Online DI Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur”**.

Proposal ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi Program Sarjana 1 (S1), Jurusan *Public Relations*, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Dan peneliti berharap hasil dari penelitian ini mampu memberikan wawasan terkait bagaimana Komunikasi Interpersonal orang tua dan anak pecandu game online agar mampu berjalan dengan efektif.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan moral, nasihat, serta bimbingannya selama proses penyusunan Proposal Tugas Akhir. Dengan ketulusan hati mendalam dan penuh rasa hormat, ucapan terima kasih ditujukan kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, sehat jasmani dan rohani sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan lancar.
2. Ibu Cherry Kartika, M.Ikom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, bantuan, serta arahan untuk peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan dan menyusun Proposal Tugas Akhir ini dengan baik.
3. Bapak Prof: Dr. Ahmad Mulyana, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, S.Sos, M.Si, selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Seluruh dosen dan staff pengajar Universitas Mercu Buana yang telah banyak memberikan semangat selama perkuliahan.

6. Ibu, Ayah, Om, Adik dan seluruh keluarga yang juga banyak memberikan do'a, dukungan, cinta dan kasih sayang di segala kondisi apapun selama berjalannya penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.
7. Peneliti sendiri, karena sudah berjuang dari banyak nya kendala untuk menyelesaikan penelitian ini, tetapi peneliti mampu untuk menyelesaikan penelitian ini dengan kerja keras semaksimal mungkin.
8. Terima kasih kepada Fadilla Malikul Aqil yang selalu membantu, menemani, dan menjadi penyemangat dalam pembuatan proposal penelitian ini hingga selesai.
9. Sahabat-sahabat saya yang memberikan penyemangat dalam membuat proposal penelitian ini yaitu Qomar, Ica, Dito, dan Ridho.
10. Teman-teman seperjuangan, Public Relations Menteng angkatan 2021, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang selalu menghibur dan memberikan semangat, serta dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa di dalam penelitian ini masih memiliki kekurangan. Maka dari itu, peneliti sangat terbuka terhadap saran maupun kritik yang membangun untuk penyempurnaan penelitian ini kedepannya. Peneliti berharap semoga penelitian ini mampu memberikan manfaat untuk akademisi, mahasiswa, maupun masyarakat yang mempunyai ketertarikan pada bidang komunikasi. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah berperan dalam penulisan Tugas Akhir dari awal hingga akhir. Dan mohon maaf apabila masih banyak kekurangan pada Proposal Tugas Akhir ini.

Jakarta, 19 Mei 2025

Peneliti

## DAFTAR ISI

|                                                                                                 |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                                                      | <b>i</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI .....</b>                                                   | <b>ii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                                                                 | <b>iii</b> |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR<br/>UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b> | <b>iv</b>  |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                                                             | <b>v</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                                      | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                          | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABLE .....</b>                                                                       | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                                       | <b>xii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                                                                  | <b>1</b>   |
| 1.1    Latar Belakang Masalah .....                                                             | 1          |
| 1.2    Fokus Penelitian.....                                                                    | 8          |
| 1.3    Tujuan Penelitian.....                                                                   | 8          |
| 1.4    Manfaat Penelitian.....                                                                  | 8          |
| 1.4.1    Akademis .....                                                                         | 8          |
| 1.4.2    Praktis .....                                                                          | 9          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                                                            | <b>10</b>  |
| 2.1    Penelitian Terdahulu.....                                                                | 10         |
| 2.2    Kajian Teori .....                                                                       | 22         |
| 2.2.1    Definisi Komunikasi .....                                                              | 22         |
| 2.2.2    Definisi Komunikasi Interpersonal.....                                                 | 23         |
| 2.2.3    Teori Komunikasi Interpersonal.....                                                    | 25         |
| 2.2.4    Pola Asuh Orang Tua.....                                                               | 28         |

|                                                  |                                   |            |
|--------------------------------------------------|-----------------------------------|------------|
| 2.2.5                                            | Definisi Orang Tua .....          | 33         |
| 2.2.6                                            | Definisi Anak .....               | 35         |
| 2.2.7                                            | Pecandu Game Online .....         | 37         |
| 2.2.8                                            | Game Mobile Legends.....          | 44         |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>        |                                   | <b>48</b>  |
| 3.1                                              | Paradigma Penelitian .....        | 48         |
| 3.2                                              | Metode Penelitian.....            | 49         |
| 3.3                                              | Subjek dan Objek Penelitian ..... | 49         |
| 3.4                                              | Teknik Pengumpulan Data.....      | 51         |
| 3.5                                              | Teknik Analisa Data .....         | 53         |
| 3.6                                              | Teknik Keabsahan Data.....        | 55         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>          |                                   | <b>56</b>  |
| 4.1                                              | Gambaran Umum Penelitian.....     | 56         |
| 4.2                                              | Hasil Pembahasan.....             | 68         |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>           |                                   | <b>103</b> |
| 5.1                                              | Kesimpulan .....                  | 103        |
| 5.2                                              | Saran .....                       | 104        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                       |                                   | <b>107</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                            |                                   | <b>109</b> |
| Lampiran 1 Pertanyaan Wawancara.....             |                                   | 109        |
| Lampiran 2 Hasil Wawancara Informan .....        |                                   | 112        |
| Lampiran 3 Hasil Dokumentasi .....               |                                   | 152        |
| Lampiran 4 Surat Izin Wawancara Narasumber ..... |                                   | 156        |
| Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup.....             |                                   | 157        |
| Lampiran 6 Pernyataan Similarity Check.....      |                                   | 158        |

## DAFTAR TABLE

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| <b>Table 2. 1</b> Penelitian Terdahulu ..... | 14 |
| <b>Table 3. 1</b> Subjek Penelitian .....    | 50 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 1. 1</b> Pertumbuhan Produksi Game Dalam 3 Tahun Terakhir di Indonesia .....               | 3  |
| <b>Gambar 1. 2</b> Hasil Pendapatan Terbesar Developer Game Indonesia .....                          | 4  |
| <b>Gambar 4. 1</b> Data Jumlah Pengguna yang Mendownload Mobile Legends di Aplikasi Play Store ..... | 61 |
| <b>Gambar 4. 2</b> Karakter dan Hero Mobile Legends .....                                            | 65 |

