

SKRIPSI

**PENGARUH KECANDUAN PERMAINAN *GAME ONLINE*
TERHADAP INTENSITAS KOMUNIKASI ANTARPRIBADI
ANAK REMAJA DAN ORANGTUA DI GPdI BEKASI TIMUR**



HARAPAN ADONG VAN. B
1471650009

Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Kristen Indonesia

Jakarta
2018



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang, Jakarta Timur - 13630
Telp. (021) 8092425, 8009190, 80885230 / Fax. (021) 8093948
Homepage: <http://www.uki.ac.id>

PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Harapan Adong Van.B
NIM : 1471650009
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi/Peminatan : Ilmu Komunikasi / Hubungan Masyarakat

Menyatakan bahwa laporan penelitian ini adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan duplikasi dari orang lain. Saya setuju, karya ilmiah ini di *up-load* pada pusat informasi yang lebih luas dan umum serta menjadi referensi bagi yang memerlukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 31 Januari 2019



(Harapan Adong Van. B)



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang, Jakarta Timur - 13630
Telp. (021) 8092425, 8009190, 80885230 / Fax. (021) 8093948
Homepage: <http://www.uki.ac.id>

PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Harapan Adong Van. B
NIM : 1471650009
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi/Peminatan : Ilmu Komunikasi/Hubungan Masyarakat

Dengan ini saya menyatakan, bahwa :

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Indonesia Jakarta, Hak Bebas Royalti noneksklusif atas laporan penelitian saya yang berjudul "***Pengaruh Kecanduan Permainan Game Online Terhadap Intensitas Komunikasi Antarpribadi Anak Remaja Dan Orang Tua Di Gpdi Bekasi Timur***".

1. Universitas Kristen Indonesia Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan serta menampilkan dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
2. Saya bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Indonesia Jakarta segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 31 Januari 2019

(Harapan Adong Van. B)



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**

Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang, Jakarta Timur - 13630
Telp. (021) 8092425, 8009190, 80885230 / Fax. (021) 8093948
Homepage: <http://www.uki.ac.id>

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Harapan Adong Van. B
No. Induk Mahasiswa : 1471650009
Program Studi/ Peminatan : Ilmu Komunikasi/Hubungan Masyarakat
Judul Skripsi : *Pengaruh Kecanduan Permainan Game Online Terhadap Intensitas Komunikasi Antarpribadi Anak Remaja Dan Orang Tua Di Gpdi Bekasi Timur*

Diajukan Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S.1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia

TELAH DIUJI

Jakarta, 08 November 2018

Pembimbing,

(Dr. Chontina Siahaan, M.Si)

Dekan,

(Angel Damayanti, M.Si., M.Sc., Ph.D)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang, Jakarta Timur -13630
Telp. (021) 8092425, 8009091, 80885230 / Fax. (021) 8093948
Homepage : <http://www.uki.ac.id>

HASIL SIDANG SKRIPSI

Nama mahasiswa : Harapan Adong Van Basten
Nomor Induk Mahasiswa : 1471650009
Program Studi/Peminatan : Ilmu Komunikasi/ Hubungan Masyarakat

**TELAH MENEMPUH SIDANG SKRIPSI DAN MENYELESAIKAN
PERBAIKAN SKRIPSI**

Berjudul :

**“Pengaruh Kecanduan Permainan *Game Online* Terhadap Intensitas
Komunikasi Antarpribadi Anak Remaja dan Orangtua di GpdI Bekasi
Timur”**

Dan dinyatakan LULUS, dengan Nilai/Predikat :

72.5/B+/MEMUASKAN

Jakarta, 7 Februari 2019

Ketua Sidang/Penguji I,

Singgih Sasongko, S.IP., M.Si.

Penguji II,

Drs. Hendry Sinuraya, M.I.Kom

Penguji III,

Dr. Chontina Siahaan, M.Si

Dekan,

Angel Damayanti, M.Si., M.Sc., Ph.D



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang, Jakarta Timur - 13630
Telp. (021) 8092425, 8009190, 80885230 / Fax. (021) 8093948
Homepage: <http://www.uki.ac.id>

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Harapan Adong Van. B
No. Induk Mahasiswa : 1471650009
Program Studi/ Peminatan : Ilmu Komunikasi/Hubungan Masyarakat
Judul Skripsi : *Pengaruh Kecanduan Permainan Game Online Terhadap Intensitas Komunikasi Antarpribadi Anak Remaja Dan Orang Tua Di Gpdi Bekasi Timur*

Telah memperbaiki skripsi sesuai dengan petunjuk dari tim penguji dalam sidang skripsi sebagaimana tertulis dalam hasil sidang skripsi pada **08 November 2019**

Jakarta, 28 Januari 2019

Penguji II,

Drs. Hendry Sinuraya, M.I.Kom

Penguji III/Pembimbing,

Dr. Chontina Siahaan, M.Si.

Ketua Sidang/Penguji I,

Singgih Sasongko, S.IP., M.Si.



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**
Jl. Mayjen Sutoyo No. 2, Cawang, Jakarta Timur - 13630
Telp. (021) 8092425, 8009190, 80885230 / Fax. (021) 8093948
Homepage: <http://www.uki.ac.id>

LEMBAR PENYERAHAN CD-ROM

***“Pengaruh Kecanduan Permainan Game Online Terhadap Intensitas
Komunikasi Antarpribadi Anak Remaja Dan Orang Tua Di Gpdi Bekasi
Timur”***

Dengan ini saya menyatakan bahwa, isi CD-ROM Laporan Penelitian sama
dengan revisi akhir.

Jakarta, 31 Januari 2019

Harapan Adong Van. B

Menyetujui:

Pembimbing,

Dr. Chontina Siahaan, M.Si.

Ketua Program Studi,

Singgih Sasongko, S.IP. M.Si.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kecanduan Permainan *Game Online* Terhadap Intensitas Komunikasi Antarpribadi Anak Remaja dan Orang Tua”** dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu prasyarat dalam mendapat gelar Strata- I Ilmu Komunikasi di Universitas Kristen Indonesia dan disesuaikan dengan konsentrasi yang diambil oleh penulis, yaitu Humas. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis mendapat bantuan, bimbingan, dukungan dan motivasi dari berbagai pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Angel Damayanti, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia yang memberikan dukungan moral dan semangat kepada seluruh mahasiswanya.
2. Singgih Sasongko, S,IP., M.Si. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Indonesia yang memberikan dukngan moral dan semangat kepada seluruh mahasiswanya.
3. Dr. Chontina Siahaan, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat baik hati sudah mau meluangkan waktu di sela kesibukannya untuk membimbing penulis dan dengan sabar memberikan arahan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dari awal hingga akhir.

4. Abang Donal selaku pembimbing kedua dan Ka Marchel yang juga sudah meluangkan waktunya di sela kesibukannya untuk membimbing penulis dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dari awal hingga akhir.
5. Bapa Parulian Situmorang dan Dumaria Sianturi yang senantiasa memberikan dukungan doa, motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Irene yang telah menemani, mendukung, menghibur, menyemangati dan menjadi tempat cerita selama perkuliahan empat tahun. Deva, Rio, Richard, Dika dan kepada semua teman-teman seperjuangan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik 2014 yang sama-sama berjuang dari tahun 2014 menjalani perkuliahan bersama-sama, membuat Skripsi dan selama ini selalu saling mendukung dan mendoakan.
7. Tulang Dedi yang sudah menemani mengerjakan skripsi ini sampai tengah malam dan memberikan dukungan doa, motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. dan
8. Teman-teman dirumah Michael Tiopan, Fauzan Basundara, Joshua Natanael dan Reki yang sudah mendukung dan memberi motivasi secara rutin untuk selesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini diluar dari sempurna baik dalam materi maupun dalam cara penulisan, oleh sebab itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dan bersedia menerima kritik dan saran yang membangun untuk menjadi bahan evaluasi di masa mendatang. Akhir kata

penulis ucapkan terima kasih dan berharap Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, 30 Oktober 2018

Harapan Adong Van Basten

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pernyataan Orisinalitas.....	ii
Lembar Pernyataan Publikasi.....	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Lembar Hasil Sidang Skripsi.....	v
Lembar Perbaikan Skripsi.....	vi
Lembar Penyerahan CD-ROM.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Sistematika Penulisan.....	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1 Definisi Kecanduan.....	13
2.1.2 Game Online.....	17
2.1.2.1 Definisi Game Online.....	17
2.1.2.2 Fenomena Game Online.....	18

2.1.2.3 Teori Determinisme Teknologi.....	19
2.1.3 Definisi Intensitas.....	20
2.1.4 Definisi Komunikasi Antarpribadi.....	21
2.1.5 Definisi Remaja.....	27
2.1.6 Definisi Orang Tua.....	31
2.3 Kerangka Berfikir.....	33
2.4 Hipotesis.....	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian.....	37
3.2 Metode Penelitian.....	38
3.3 Populasi dan Sampel.....	38
3.4 Sumber Data.....	40
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	41
3.6 Oprasionalisasi Konsep.....	43
3.7 Teknik Analisis Dan Interpretasi Data.....	48
3.7.1 Jenis Analisis Data.....	48
3.7.2 Metode Pengolahan Data.....	48
3.8 Keabsahan Data.....	50
3.8.1 Uji Validitas.....	50
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	51

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	54
4.1.1 GPdI Anugrah Bekasi.....	54
4.1.2 Kecanduan Permainan <i>Game Online</i> Pada anak Remaja Di GPdI Anugrah Bekasi Timur.....	54

4.1.3 Karakteristik Responden.....	55
4.2 Hasil Analisis Jawaban Responden.....	56
4.3 Hasil Uji Keabsahan Data.....	68
4.3.1 Hasil Uji Validitas dan Realibilias Variabel X.....	68
4.3.2 Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Variabel Y.....	70
4.3.3 Hasil Analisis Data.....	71
4.4 Pembahasan.....	72
4.5 Interpretasi Data.....	74

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA.....	78
----------------------------	-----------

ABSTRAK

- A. Harapan Adong Van Basten (1471650009)
- B. FISIPOL/ Ilmu Komunikasi/ Humas
- C. xiii + 79 halaman + 2 lampiran
- D. 23 buku + 3 jurnal + 9 website
- E. Dr. Chontina Siahaan, M.Si.
- F. **“Pengaruh Kecanduan Permainan *Game Online* Terhadap Intensitas Komunikasi Antarpribadi Anak Remaja Dan Orang Tua Di GPdI Anugerah Bekasi Timur”**

Dewasa ini, kemajuan teknologi sangat cepat dan tepat. Teknologi juga sangat dibutuhkan masyarakat. Hal tersebut membuat banyak masyarakat terutama anak remaja yang menggandrungi *game online*. Kondisi ini membuat banyak anak remaja menjadi lebih senang bermain *game online* dari pada berkomunikasi langsung dengan sekitar.

Seiring masuknya teknologi dan *game online* di negara Indonesia, banyak anak-anak, remaja, dan orang dewasa pun kecanduan bermain *game online*. Meskipun anak remaja tersebut mengalami kecanduan bermain *game online*, komunikasi anak remaja dengan orang tua tetap berjalan dengan baik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap intensitas komunikasi antarpribadi anak remaja dengan orang tua. Penelitian ini menggunakan Teori Determinisme Teknologi (*Determinism Technology Theory*) dan Teori Dialogis.

Penelitian ini menggunakan metode survey dengan menyebarkan kuisioner ke 76 anak remaja di GPdI Anugerah Bekasi Timur. Semua hasil kuisioner kemudian dianalisis dengan SPSS 23.

Kesimpulan yang diperoleh yaitu tidak terdapat pengaruh antara kecanduan bermain *game online* terhadap intensitas komunikasi antarpribadi anak remaja dengan orang tua pada remaja GPdI Anugerah Bekasi Timur. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh sebesar 3%.

Kata Kunci : *Game Online*, Intensitas Komunikasi Antarpribadi, Teori Determinisme Teknologi dan Teori Dialogis.

ABSTRACT

- A. Harapan Adong Van Basten (1471650009)
- B. FISIPOL/ Ilmu Komunikasi/ Public Relation
- C. xiii + 79 page + 2 attachment
- D. 23 book + 3 journal + 9 website
- E. Dr. Chontina Siahaan, M.Si.
- F. **"The Influence Of Online Game Play Addictive Intensity Of Interpersonal Communication Towards Older Children And Parents In GPdI Anugerah East Bekasi"**

Nowadays, technological progress is very fast and precisely. The technology is also very needed community. It makes many people especially older children who addictive online games. These conditions make many older children become more happy than play online games communicate directly with about.

As the influx of technology and online gaming in the country of Indonesia, many children, adolescents, and adults ever addicted to online gaming. Although the teenager experiencing addiction to online gaming, the communication of older children with parents still run well.

The purpose of this research is to find out how big the influence of addictive game play online against the intensity of interpersonal communication of older children with parents. This research uses the theory of Technological Determinism (Determinism Technology Theory) and the theory of Dialogical.

This study used a survey method by spreading detailed questionnaire to 76 teenagers in GPdI Anugerah East Bekasi. All the results of the questionnaire were then analyzed with SPSS 23.

The conclusions obtained there is no influence among addicted to playing games online against the intensity of interpersonal communication of older children with parents on teenage GPdI Anugerah East Bekasi. This is evidenced by the results of research that shows the influence of 3%.

Keywords : Online games, the intensity of interpersonal Communication, Theory of Technological Determinism and the Dialogical Theory.