

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya mengatakan bahwa skripsi yang saya tulis berjudul “**Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends Di Kalangan Remaja***” (Studi Kasus Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang) adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dibidang karya ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiasi atau mencontek karya ilmiah orang lain, saya bersedia menerima sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Serang, 09 Juli 2025

M. DWIKY GUNAWAN
NIM: 201510031

ABSTRAK

Nama: **Muhammad Dwiky Gunawan**, NIM: **201510031**, Judul Skripsi: “**Pola Komunikasi Intersersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Remaja**” (Studi Kasus Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang). Program Studi: Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun 2025 M/1446 H.

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi remaja seperti kecanduan, bahasa kasar, kurangnya perhatian lingkungan sekitar serta gangguan kesehatan. Kondisi ini mendorong orangtua untuk membangun pola komunikasi yang tepat agar dapat meminimalisir dampak buruk dari penggunaan *game online* tersebut.

Rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua dengan remaja dalam meminimalisir dampak negatif bermain *game online* serta hambatan komunikasi yang dialami oleh orang tua dengan remaja.

Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif studi kasus. Informan terdiri dari enam orangtua sebagai informan utama dan enam remaja sebagai informan pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur dan dokumentasi analisis data model Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teori interaksi simbolik George Herbert Mead digunakan untuk menganalisis pola komunikasi interpersonal

Hasil penelitian terdapat tiga pola komunikasi dalam meminimalisir dampak negatif *game online* pada remaja yaitu pola komunikasi permisif, otoriter dan demokratis. Kemudian ditemukan tiga hambatan komunikasi seperti emosional tidak stabil, persepsi selektif dan perbedaan persepsi.

Kata Kunci: *Game Online*, Pola Komunikasi, Komunikasi Interpersonal, Teori Interaksi Simbolik

ABSTRACT

Name: **Muhammad Dwiky Gunawan**, NIM: **201510031**, title of skripsi: **“Parents’ Interpersonal Communication Patterns in Minimizing the Negative Impacts of Playing Mobile Legends Online Games Among Teenagers. A Case Study of Cikasungka Village Residents, Solear District, Tangerang Regency”**. Major: Islamic Communication and broadcasting, dakwah faculty Islamic state university Sultan Maulana Hasanuddin Banten 2025 AD/1446 Hijria.

Excessive online gaming can have various negative effects on adolescents, such as addiction, foul language, lack of attention to their surroundings, and health problems. This situation encourages parents to establish appropriate communication patterns in order to minimise the adverse effects of online gaming.

The research question in this study is how parents communicate with adolescents to minimise the negative effects of online gaming and what communication barriers parents experience with adolescents.

The method used is qualitative research with a descriptive case study approach. The informants consisted of six parents as the main informants and six adolescents as supporting informants. Data collection techniques were carried out through observation, semi-structured interviews and documentation. Data analysis using the Miles and Huberman model included data reduction, data presentation and conclusion drawing. George Herbert Mead's symbolic interaction theory was used to analyse interpersonal communication patterns.

The results of the study found three communication patterns in minimising the negative impact of online games on adolescents, namely permissive, authoritarian, and democratic communication patterns. Three communication barriers were also identified, namely emotional instability, selective perception, and differences in perception.

Keywords: Online Games, Communication Patterns, Interpersonal Communication, Symbolic Interaction Theory



FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Nomor	: Nota Dinas	Kepada Yth
Lamp	:	Dekan Fakultas Dakwah
Hal	: Ujian Skripsi	UIN SMH Banten
	a.n Muhammad Dwiky Gunawan	Di-
	NIM: 201510031	Serang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan mengadakan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama Muhammad Dwiky Gunawan dengan NIM: 201510031 dengan judul **“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Remaja”** (Studi Kasus Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang), layak untuk diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasyah pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Serang, 09 Juli 2025

Rembimbing I

Prof. Dr. Hj. Umdatul Hasanah, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19700529 199603 2 001

Pembimbing II

Dr. Adhi Kusuma, S.I.Kom, M.Si.
NIP. 19910313202012 1 007

LEMBAR PERSETUJUAN MUNAQOSAH

**POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DALAM
MEMINIMALISIR DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS DI KALANGAN REMAJA**

(Studi Kasus pada Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten
Tangerang)

Oleh:

Muhammad Dwiky Gunawan

201510031

Menyetujui

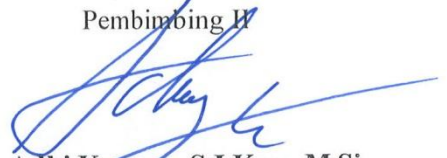
Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Umdatul Hasanah, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19700529 199603 2 001

Pembimbing II



Dr. Adhi Kusuma, S.I.Kom, M.Si.

NIP. 19910313202012 1 007

Mengetahui,

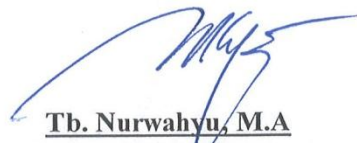
Dekan
Fakultas Dakwah



Dr. H. Endad Musaddad, M.A.

NIP. 19720626 199803 1 002

Ketua Program Studi
Komunikasi dan Penyiaran Islam



Tb. Nurwahyu, M.A.

NIP. 19711026 200003 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

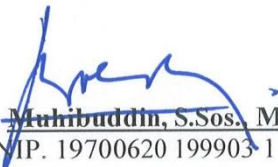
Skripsi a.n **Muhammad Dwiky Gunawan**, dengan NIM: **201510031**, Judul Skripsi: **“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Remaja”** (Studi Kasus Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang) telah diujikan dalam sidang munaqasyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tanggal **09 Juli 2025**. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 09 Juli 2025

Sidang Munaqosyah

Ketua Merangkap Anggota,

Sekretaris Merangkap Anggota,

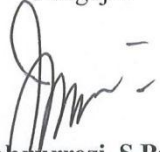

Muhibuddin, S.Sos. M.Si
NIP. 19700620 199903 1 004

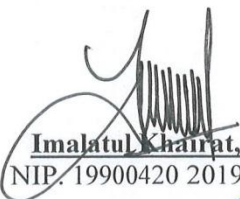

Nina Fitriyani, M.Pd.
NIP. 19970207 202203 2 001

Anggota

Penguji I

Penguji II


A.M. Fahrurrozi, S.Psi., M.A.
NIP. 19750604 200604 1 001
Pembimbing I


Imalatul Khairat, M.Pd.
NIP. 19900420 201903 2 018
Pembimbing II


Prof. Dr. Hj. Umdatul Hasanah, S.Ag., M.Ag
NIP. 19700529 199603 2 001


Dr. Adhi Kusuma, S.I.Kom, M.Si.
NIP. 19910313202012 1 007

MOTTO

“You don’t need fun, you need purpose”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan *Bismillahirrahmaanirrahiim*, atas segala nikmat yang telah Engkau berikan, kupanjatkan rasa syukur terhadap-Mu Allah SWT. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Kupersembahkan skripsi ini yang berjudul “**Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Remaja**” (Studi Kasus Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang).

Kepada keluarga khususnya untuk orangtua saya Papah dan Mamah yang selalu sabar, mendukung, dan juga mendoakan aku dalam semua setiap keputusan dan langkah-langkah saya. Kemudian untuk kakak saya yaitu Yugi yang juga selalu memberikan dukungan dan juga adik-adik saya yang juga selalu mendoakan dan mendukung saya. Selanjutnya, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yaitu Resna, Yesa, Erik, Agus, Akmar yang selalu memberi dukungan dan menemani saya hingga dititik sekarang.

Terakhir dan tidak kalah penting, saya akan mempersembahkan karya tulis ini kepada diri saya sendiri yang selalu berusaha sekuat mungkin hingga selesai dan selalu melakukan yang terbaik dalam menyelesaikan karya tulis ini dengan baik. Terima kasih sudah bertahan sampai detik ini.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Muhammad Dwiky Gunawan, dengan nama panggilan akrab Dwiky. Lahir di Bandar Lampung, 14 Januari 2001, dan pada tahun ini penulis akan menginjakkan umur 24 tahun. Penulis merupakan anak ke-dua dari 4 (empat) bersaudara dari pasangan Bapak Aan Gunawan dan Ibu Yuriza Diana, S. Pd.I. Selama 24 tahun ini penulis tinggal bersama kedua orangtua, satu kakak laki-laki, dan dua adik laki-laki di Perum Taman Adiyasa, Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang, Banten.

Riwayat pendidikan yang ditempuh oleh penulis antara lain; TKIT Qur'ani lulus pada tahun 2006, SDS Dian Pertiwi lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan sekolah di MTs Dharma Bakti Ady lulus pada tahun 2015, kemudian dilanjutkan di MAN 2 Tangerang lulus pada tahun 2018. Pada 2 tahun kemudian, penulis lulus masuk jalur UMPTKIN Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan mendapatkan program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Demikian catatan singkat mengenai riwayat hidup penulis selama menempuh pendidikan di program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat, ridho, karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana sosial (S.Sos) pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Tidak lupa shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga dan para sahabat-Nya sampai hari akhir.

Alhamdulillah wa syukurillah, dengan pertolongan Allah SWT. dan juga usaha yang sungguh-sungguh akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends* Di Kalangan Remaja**” (Studi Kasus Warga Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang).

Peneliti menyadari bahwasannya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan didalamnya. Namun demikian penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan terkhusus bagi penelitian yang bersangkutan dengan permasalahan-permasalahan akan lingkungan budaya yang baru. Dan penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyuddin, M.Pd., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Endad Musaddad, M.A, Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang

telah memberikan persetujuan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

3. Bapak Tb. Nurwahyu, M.A, Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
4. Ibu Fahma Islami, M.Si, Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
5. Ibu Prof. Dr. Hj. Umdatul Hasanah, S.Ag., M.Ag., sebagai Dosen pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan kepada penulis dengan penuh rasa kesabaran, pikiran, dan tenaganya dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Bapak Dr. Adhi Kusuma, S.I.Kom, M.Si., sebagai Dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan kepada penulis dengan penuh rasa kesabaran, pikiran, dan tenaganya dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten terutama yang telah mengajarkan dan mendidik penulis selama menjalankan kuliah di kelas, serta bapak dan ibu bagian staff akademik Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang selalu memberikan pelayanan yang terbaik.
8. Kepada keluarga, terutama untuk Papah Aan Gunawan dan Mamah Yuriza Diana, S.Pd.I, Gr yang tidak pernah lelah dalam memberikan dukungan dan memberikan doa kepada penulis dalam menjalankan hidup, kemudian kepada kakak dan adik juga yang selalu membantu penulis dalam proses penulisan skripsi ini

9. Kepada warga Perum Taman Adiyasa Blok E RT 005/007 terkhusus untuk para informan yang sudah terlibat dan membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
10. Kepada teman baik saya yaitu Resna, Yesa, Erik, Agus, Akmar yang telah menemani kehidupan saya dari kecil hingga sekarang dan selalu menjadi tempat bercerita dan berbagi keluh kesah saya setiap hari.

Serang, 09 Juli 2025

M. DWIKY GUNAWAN
NIM: 201510025

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
NOTA DINAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN MUNAQOSAH	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Penelitian Terdahulu	12
F. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	18
A. Kajian Pustaka	18
1. Pola Komunikasi.....	18
2. Komunikasi Interpersonal	22
3. Pola Komunikasi Keluarga	24
4. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	28
B. Landasan Teori.....	36
1. Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead.....	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Metode Penelitian	41
B. Informan Penelitian.....	44
1. Teknik Penentuan Informan	44
2. Kriteria Informan	45
3. Profil Informan	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian	47
1. Tempat Penelitian	47
2. Waktu Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Observasi	49
2. Wawancara	50
3. Dokumentasi	51
E. Teknik Analisis Data.....	52
1. Reduksi data	52
2. Penyajian data.....	53
3. Menarik kesimpulan atau verifikasi	54
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Deskripsi Objek Dan Subjek Penelitian	55
B. Hasil Penelitian	80
C. Pembahasan	100
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terhadulu Yang Relevan	12
Tabel 3. 1 Data Informan.....	46
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian.....	48
Tabel 4. 1 Jumlah Kepadatan Penduduk Kecamatan Solear Tahun 2023 ...	47
Tabel 4. 2 Jumlah Penduduk Kecamatan Solear Menurut Jenis Kelamin	47
Tabel 4. 3 Aktivitas Akademik Remaja	49
Tabel 4. 4 Aktivitas Akademik Remaja	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 4 Teori Interaksi Simbolik.....	37
Gambar 3. 4 Wilayah Blok E RT 005/007	48
Gambar 4. 2 Peta Desa Cikasungka	55
Gambar 4. 3 Aktivitas Remaja Bermain Game Online	63
Gambar 4. 4 Aktivitas Karang Taruna RT 005	64
Gambar 4. 5 Aktivitas Remaja Pada Teman Sebaya	65
Gambar 4. 6 Aktivitas Remaja Pada Teman Sebaya	66
Gambar 4. 7 Aktivitas Remaja Bermain Game Online	67
Gambar 4. 23 Pemikiran Dasar Teori Interaksi Simbolik	107