

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berkembangannya teknologi yang begitu pesat menyebabkan perubahan dari segala lapisan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut juga membuat kreativitas Manusia berkembang pesat sehingga dapat mendorong temuan-temuan baru dalam teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam berbagai bidang. salah satu manfaat teknologi internet ialah sebagai sarana hiburan, misalkan permainan. Permainan yang diakses menggunakan koneksi internet biasa disebut dengan *game online*. Tanpa di sadari bahwa *game online* telah merubah tatanan kehidupan terutama pada dunia remaja. Perkembangan yang sangat pesat pula yang menyebabkan banyaknya dampak bagi para penggunanya. Dari *game online* ini, kita dapat menambah teman baik di sekitar rumah bahkan kita bisa mempunyai teman dari berbagai negara. Tanpa kita sadari pula, *game online* dapat membantu pola pikir yang cepat karena kebanyakan *game online* itu membutuhkan strategi agar kita dapat memenangkan suatu permainan. Pemain di paksa untuk berfikir dan bertindak secara cepat agar pemain dapat menguasai permainan. Jaringan *game online* yang begitu luas memungkinkan kita dapat terhubung dengan pemain-pemain di seluruh dunia. Pemain luar negeri biasanya menggunakan bahasa Internasional yaitu Bahasa Inggris. Maka agar pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya terutama dari luar negeri lainnya ini membuat pemain-pemain akan terbiasa dengan menggunakan bahasa asing.

Di balik nilai positif yang terdapat pada *game online*, ternyata terdapat nilai negatif pada *game online*. Bukan rahasia umum lagi jika bermain *game online* dapat memberikan efek kecanduan.

Berlarut-larut dalam kesenangan bermain *game online* ini sering membuat para pemainnya seakan-akan melupakan tanggung jawab atau kemudian melupakan semua kegiatan mereka. Dampak yang paling berbahaya dan mungkin ekstrem ialah seseorang akan malas dalam hal apapun. Jika seseorang telah mencapai titik ini, maka semua akan dilupakan begitu saja. Mereka bahkan hanya berfokus pada permainan *game online* dan tidak menghiraukan apapun, bahkan tidak jarang pemain *game online* sampai lupa makan. Pecandu *game online* kerap kali melupakan kebutuhan primer mereka mulai dari makan, kurang tidur, malas mandi yang mana hal tersebut akan berakibat fatal untuk kesehatan seseorang tersebut. *Game online* tidak sepenuhnya buruk bagi pemainnya tetapi tidak pula baik juga tergantung bagaimana para pemain menyikapinya. Akan tetapi di masa remaja perlu adanya pengawasan agar dampak-dampak dari pada nilai negatif *game online* dapat di bendungkan dan mencegah hal-hal yang dapat mengakibatkan kejadian yang tidak diinginkan.<sup>1</sup> Dampak yang paling berbahaya dan mungkin ekstrem ialah seseorang akan malas dalam hal apapun. Jika seseorang telah mencapai titik ini, maka semua akan dilupakan begitu saja. Mereka bahkan hanya berfokus pada permainan *game online* dan tidak menghiraukan apapun, bahkan tidak jarang pemain *game online* sampai lupa makan. Pecandu *game online* kerap kali melupakan kebutuhan primer mereka mulai dari makan, kurang tidur, malah mandi yang mana hal tersebut akan berakibat fatal untuk kesehatan seseorang tersebut. Maka dari itu, pengawasan dari orang tua berperan penting dalam meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*. Pemberian pemahaman terhadap dampak dari bermain *game online* kepada remaja akan sangat mudah terlaksana jika orang tua

---

<sup>1</sup> Andoyo, A. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar. *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat*, 2(3), 89-95. h 1 - 4

memiliki hubungan komunikasi yang baik dengan remaja.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan oleh remaja. Penyimpangan sosial itu sendiri merupakan suatu Tindakan atau perilaku kejahatan seseorang atau sekelompok anggota Masyarakat yang dilakukan baik itu secara sadar maupun tidak sadar yang bertentangan dengan aturan dan norma yang berlaku di Masyarakat.<sup>2</sup> Pemberian pemahaman terhadap dampak dari bermain *game online* kepada remaja akan sangat mudah terlaksana jika orang tua dapat memahami dan bisa menerapkan pola komunikasi yang baik dalam menyampaikan pemahaman akan dampak dari bermain *game online* kepada remaja. Dalam pengawasan, komunikasi yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada remaja terdapat beberapa cara seperti menghimbau atau memberi tahu secara langsung dampak dari *game online* dan sebagai orang tua pun harus memberi kepercayaan kepada remaja jika memang dirasa sudah paham dan memiliki cara pandang yang sama. Faktor kurangnya kedekatan dan hubungan antara orang tua dengan remaja yang kurang harmonis menjadi alasan utama dalam memberi pemahaman terkait dampak negatif bermain *game online*.<sup>3</sup>

Peran orang tua untuk mengawasi penggunaan *game online* sangat dibutuhkan terutama pada remaja. Pemahaman tentang efek baik dan buruk yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* wajib dipahami terutama bagi orang tua. Hal tersebut menjadi tantangan besar bagi orang tua dalam

---

<sup>2</sup> Hisyam, C. J., & MM, M. S. (2021). *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis*. Bumi Aksara. h-8

<sup>3</sup> Permana, D. A. D., Palupi, M. A., & Sutarso, J. (2015). *Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online Terhadap Prestasi Di Sekolah (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua Dan Anak Yang Bermain Game Online Di Y! Game Online Solo Square)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

mengawasi kegiatan bermain *game online* terhadap remaja. Sudah seharusnya orang tua membatasi remaja terhadap waktu bermain *game online* karena dampak dari sebuah permainan atau *game* yang dimainkan secara berlebihan dan dalam jangka waktu yang lama dapat menyebabkan dampak yang tidak baik pada remaja, yaitu mereka akan merasa kecanduan sehingga dapat mengakibatkan remaja menjadi malas untuk melakukan aktivitas dan bahkan bisa melupakan tanggung jawabnya.

Pola komunikasi yang baik antara orang tua dan remaja akan memudahkan orang tua dalam memberikan pemahaman terhadap dampak negatif bermain *game online* kepada remaja. Orang tua yang selalu mementingkan kepentingan remaja dan selalu melakukan interaksi tidak hanya dari orang tua kepada remaja, tetapi berlaku sebaliknya antara remaja kepada orang tua dan remaja kepada orang tua merupakan salah satu pola komunikasi lebih baik. Dengan demikian pola komunikasi yang digunakan oleh orang tua sangat berpengaruh terhadap kedekatan seorang remaja didalam Keluarga. Cara berkomunikasi yang baik akan membentuk hubungan yang baik pula antara orang tua dan remaja dalam sebuah Keluarga. Namun sebaliknya apabila pola komunikasi interpersonal orang tua tidak tepat yang dilakukan orang tua bisa membuat remaja merasa stres dan berpotensi membuat remaja menjadi individualis dan sibuk dengan aktivitas sendiri salah satunya menghabiskan Waktu dengan bermain *game online*.<sup>4</sup>

*Games online* merupakan *game* berbasis elektronik dan visual yang bisa digerakan. *Game online* memiliki perbedaan yang besar dengan permainan lainnya yaitu pemain *game online* tidak hanya bisa bermain dengan pemain sekitar melainkan juga dapat bermain dengan pemain-pemain yang

---

<sup>4</sup> Rahmah, S. (2018). Pola komunikasi keluarga dalam pembentukan kepribadian anak. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 13-31. h-17

mungkin berada di seluruh dunia dengan jarak yang sangat jauh selama pemain tersebut memiliki koneksi internet yang terhubung dan jaringan yang bagus. *Game online* mempunyai berbagai jenis macam permainan yang sengaja disediakan oleh portal *game* agar penggemar *game online* memiliki pilihan. Perkembangan *game online* yang sangat pesat bahkan *game online* mempunyai situs yang berguna untuk saling sharing antar pemain, situs ini menjadi forum bagi para gamers untuk mendapatkan informasi seputar dunia *game online*. Salah satu forum yang sedang populer di Indonesia bernama *Moonton*.<sup>5</sup>

Moonton adalah perusahaan video game global yang berdiri pada tahun 2014 dan didedikasikan untuk mengembangkan, publikasi, dan E-sport game. Dengan memiliki lebih dari 1600 karyawan di seluruh dunia, perusahaan mengoperasikan kantor di Indonesia, Malaysia, Singapura, Hong Kong, dan China daratan. Moonton telah berhasil meluncurkan sejumlah game seluler terkenal secara global dan telah membangun hubungan jangka panjang dengan pemerintah dan organisasi *E-sport* di lebih dari 30 negara di seluruh dunia. *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu game populer yang dikembangkan dan publikasi oleh Moonton, hal tersebut terbukti pada *Game Mobile Legends* sudah diunduh 500 juta lebih pada *Google Play Store* dan 1 juta lebih unduhan pada *Apps Store*.<sup>6</sup>

*Mobile Legend: Bang Bang* (MLBB) adalah salah satu *game online* yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin besar pada saat ini. MLBB merupakan permainan

---

<sup>5</sup> Imandestario Dwi Armando, I. D. A. (2021). *Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022* (Doctoral dissertation, Universitas Batanghari).

<sup>6</sup> <https://en.moonton.com/about/index.html> (Diakses pada tanggal 9 Januari 2024/ 21.35 WIB)

*multiplayer online battle arena* (MOBA) yang sangat mirip dengan permainan *DOTA 2* yang ber-genre MOBA 5v5 dengan menggunakan strategi untuk menang. Permainan ini memiliki 124 *hero* atau pahlawan yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Seperti permainan MOBA lainnya, permainan ini memiliki 3 jalur yang biasa di sebut dengan *Top Lane*, *Mid Lane*, dan *Bottom Lane* yang diperkuat 3 tower di setiap jalurnya dengan 1 tower utama dan area *jungle* yang biasa digunakan pahlawan untuk *farming*. *Mobile Legends* menawarkan berbagai jenis mode permainan, seperti pertandingan cepat (*Quick Match*), pertandingan klasik (*Classic Match*), dan pertandingan peringkat (*Ranked Match*).

Permainan ini biasanya akan dimainkan oleh 2 tim yang terdiri dari 5 pemain di setiap tim. Sebelum pertandingan dimulai, setiap pemain memilih pahlawan memiliki kemampuan dan peran yang berbeda-beda, seperti Penyerang, Pembunuh, Pendukung, *Tank*, dan *Marksman* yang akan digunakan oleh pemain. Setelah pemilihan pahlawan selesai, setiap pemain biasanya akan memilih peran yang akan mereka mainkan dalam tim, untuk mengisi setiap jalur yang tersedia. Pemilihan pahlawan dan pembagian peran akan berperan penting dalam strategi tim dalam permainan. Setelah permainan dimulai, setiap pemain bertugas untuk mengendalikan area-area tertentu di peta, menyerang pasukan musuh, membunuh pahlawan lawan, dan menghancurkan menara pertahanan musuh. Pada saat yang bersamaan, mereka juga harus mempertahankan basis tim mereka sendiri dari serangan musuh. Seiring berjalannya permainan, pemain akan mendapatkan emas (*gold*) dan pengalaman (*xp*) dengan membunuh musuh, menghancurkan menara, dan menjaga area tertentu. Emas digunakan untuk membeli item untuk memperkuat pahlawan, sementara *xp* digunakan untuk meningkatkan level pahlawan. Tujuan dari kedua tim pada permainan ini ialah

menghancurkan tower utama dengan strategi dan pahlawan yang digunakan.<sup>7</sup>

Bermain *game online* merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan tanpa memikirkan dampak yang dapat terjadi. Kegiatan ini dapat memberikan kepuasan psikologis dan rasa penasaran yang membuat pemain menjadi tertarik untuk terus memainkannya. Kepuasan psikologis yang dimaksud ialah dapat membuat seseorang mengalami kecanduan yang berdampak pada seseorang melupakan kegiatan aktivitas di luar *game*. Penggunaan *game online* saat ini sudah sangat mudah di akses oleh siapapun terutama remaja. *Game online* dapat dimainkan tanpa adanya Batasan, hanya dengan koneksi internet maka pemain bisa langsung terkoneksi ke dalam *game* yang ingin dimainkan. Terbukti sampai saat ini menurut laporan *We Are Social* yang dikutip dari *Databoks* menjelaskan bahwa Indonesia menjadi negara dengan pengguna video game ke-3 terbesar di dunia. Pada laporan tersebut mencatat ada 94,5% penggunaannya internet berusia 16-64 tahun yang memainkan video game per Januari 2022.<sup>8</sup> Pada laporan Gurusinga tahun 2021 yang dikutip oleh Dosen Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Nusa Nipa menjelaskan bahwa remaja pada usia 15-18 tahun yang kecanduan *game online* sebesar 77,5% atau 887.003 pada remaja putra dan 22,5% atau 241.989 pada remaja putri.<sup>9</sup>

Berdasarkan deskripsi di atas perlu adanya pengawasan dan pemantauan agar orangtua bisa lebih mengontrol intensitas dan frekuensi

---

<sup>7</sup> Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.

<sup>8</sup> <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> (diakses pada tanggal 9 Januari 2024 pada jam 10.18 WIB)

<sup>9</sup> Fembi, P. N., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679-688.

remaja dalam bermain *game online*. Orang tua memiliki peran penting dalam meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online*. Hal tersebut membuat orangtua wajib menjalankan perannya untuk selalu mengawasi anak karena jika tidak ada pengawasan dari orang tua maka anak akan merasa bebas dalam melakukan apapun yang tanpa mereka sadar bahwa hal tersebut bisa menimbulkan dampak yang tidak baik untuk mereka.

Berdasarkan dengan fakta dilapangan yang dibuktikan berdasarkan hasil observasi awal peneliti bahwa di RT 005/007 Taman Adiyasa Kabupaten Tangerang terdapat 40 (empat puluh) remaja terdiri dari 26 (dua puluh enam) laki-laki dan 14 (empat belas) perempuan. Namun tidak semua remaja bermain *game online*. Terdapat 30 (tiga puluh) remaja terdiri dari 22 (dua puluh dua) laki-laki dan 10 (sepuluh) perempuan yang bermain *game online* dan 9 (sembilan) remaja yang terdiri dari 5 (lima) laki-laki dan 4 (empat) Perempuan yang tidak bermain *game online*. Kebanyakan dari mereka memiliki banyak *game online* yang di mainkan seperti *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile*, *DOTA 2*, *Genshin Impact*, *Clash of Clans*, *FIFA Online*, dan masih banyak lagi. Namun *game* yang sering mereka mainkan adalah *Mobile Legends: Bang Bang*.

Dari hasil observasi peneliti juga menemukan setidaknya terdapat 7 (tujuh) tempat berkumpulnya para remaja yang bermain *game online* di RT 005/007. Diantaranya 6 (enam) merupakan rumah salah satu remaja dan 1 (satu) merupakan warung kopi. Fasilitas yang mendukung seperti *wifi* gratis yang disediakan baik di rumah maupun warung kopi yang membuat para remaja tertarik berkumpul untuk *mabar* atau main bareng, istilah tersebut sering digunakan sebagai bentuk ajakan kepada remaja lain untuk berkumpul.

Pada observasi awal peneliti menemukan contoh informan yang terdampak kecanduan *game online* di Taman Adiyasa Blok E, RT 005/007 Kabupaten Tangerang. Informan tersebut bernama Adi. Saat ini informan

berusia 18 tahun dan saat ini ia duduk dikelas 1 SMA. Pada kehidupan sehari-hari hampir tidak pernah lepas dari aktivitas bermain *game online*. Ia biasa menghabiskan waktu 5-6 jam dalam sehari hanya untuk bermain *game online*, bahkan bisa dikatakan hampir 24 jam ia bermain *game online*. Permainan yang sering ia mainkan adalah *Mobile Legends*. Dalam aktivitas bermain *game online*, remaja tersebut kerap kali terlihat di depan rumah tetangganya agar bisa mengakses *wifi* untuk bermain *game online*. Bahkan di waktu-waktu tertentu seperti misalnya pada waktu adzan magrib, beberapa kali ia terlihat masih sibuk bermain di depan rumah tetangganya. Akibat hal tersebut, ia tidak ingin melakukan aktivitas lain selain bermain *game online* dan beberapa kali peneliti juga mendengar bahwa ia menjadi bahan pembicaraan warga sekitar karena perilakunya sendiri.

Pada contoh lain, peneliti menemukan informan yang putus sekolah karena *game online*. Informan tersebut bernama R (nama inisial), ia merupakan adik dari informan sebelumnya. Saat ini ia berumur 16 tahun dan terakhir ia duduk dikelas 3 SMP. Remaja ini merupakan adik dari informan sebelumnya yang terdampak kecanduan *game online*. Biasanya mereka sering melakukan aktivitas bermain *game online* bersama atau biasa disebut dengan *mabar*. Bahkan aktivitas tersebut terus berlanjut hingga larut malam, namun saat malam mereka berkumpul dengan Teman-temannya dari luar daerah. Hal tersebut membuat remaja tersebut sering bangun siang dan telat untuk berangkat sekolah. Beberapa kali informan ini terlihat tidak sekolah karena bangun terlalu siang. Akibat hal tersebut menyebabkan ia tidak naik kelas dan orang tuanya memutuskan untuk mengeluarkannya dari sekolah.

Pola komunikasi yang tidak tepat antara orang tua dan remaja menjadi salah satu faktor yang menyebabkan remaja lebih senang bermain *game online* dan remaja akan beranggapan bahwa bermain *game online* menjadi suatu kebutuhan. Pada kondisi ini biasanya dialami oleh orang tua yang terlalu sibuk

dengan pekerjaannya atau aktivitas lain yang menyebabkan kurangnya waktu bermain dengan remaja. Keberadaan orang tua sangat berpengaruh untuk anak. Misalnya ketika orang tua jarang berada di rumah menyebabkan komunikasi dan waktu bermain Bersama anak akan berkurang bahkan bisa tidak ada sama sekali. Hal tersebut remaja akan memilih bermain *game online* untuk menghilangkan kebosanan dan jika hal ini dibiarkan terlalu lama akan menjadi kebiasaan. *Game online* bukan hanya sebagai hiburan. Begitu banyak dampak yang diciptakan dari *game online* berpotensi atau memicu gangguan kesehatan dan kejahatan-kejahatan baik dalam Keluarga maupun dikehidupan sosial. Keabaian dan kesenjangan hubungan komunikasi interpersonal antara orang tua dan remaja berpotensi membuat mereka merasa bebas untuk melakukan apapun tanpa perlu memikirkan dampak yang terjadi. Hal tersebut menjadi peringatan khususnya kepada orang tua bahwa dampak negatif dari *game online* akan berefek sangat panjang terutama dalam kesehatan, kehidupan sosial dan keluarga remaja tersebut. Dampak Panjang dari efek negatif *game online* akan menghambat penciptaan, pembekalan dan penerus generasi.

Berdasarkan gambaran di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Taman Adiyasa RT005/007 Kabupaten Tangerang dengan judul “Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* di Kalangan Remaja”. Penelitian ini bertujuan agar bisa menjelaskan tentang pola komunikasi interpersonal tepat yang digunakan orang tua dalam memberikan pemahaman dan meminimalisir dampak negatif bermain *game online* kepada remaja termasuk didalamnya menjelaskan tentang hambatan komunikasi yang di alami orang tua, dalam memberi pemahaman kepada remaja tentang dampak negatif dari *game online* guna meminimalisir dampak yang ditimbulkan dari *game online* di kalangan remaja.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari penjelasan latar belakang di atas, dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal orangtua dengan remaja dalam meminimalisir dampak negatif bermain *Game Online Mobile Legend*?
2. Bagaimana hambatan komunikasi yang dialami orangtua dalam berinteraksi dengan remaja?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari penjelasan rumusan masalah di atas bahwa tujuan dari pada penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi interpersonal orangtua terhadap remaja dalam meminimalisir dampak negative bermain *Game Online Mobile Legend*.
2. Untuk mengetahui hambatan komunikasi yang dialami orangtua dalam berinteraksi dengan remaja

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis

Pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik bagi masyarakat, terutama bagi orangtua tentang pola berkomunikasi interpersonal untuk memberikan pemahaman tentang dampak dari pada bermain game online kepada remaja. Pada penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat kepada orangtua dalam menghadapi remaja yang hobi bermain game online.

2. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan bisa berguna terhadap kajian ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan pada pola komunikasi

interpersonal orangtua terhadap remaja. Pada penelitian ini juga diharapkan bisa melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya dan juga bisa dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

## E. Penelitian Terdahulu

**Tabel 1. 1** Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Judul & Penulis	Metode Penelitian	Teori Yang Digunakan	Hasil Penelitian
1.	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu <i>Game Online</i> / Eliana Pratiwi/ Skripsi	Kualitatif deskriptif studi kasus	Teori Motivasi Kebutuhan McClelland dan Teori <i>Repeated Games</i>	Pada Penelitian ini ditemukan bahwa terdapat 3 dorongan yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan game online.
2.	Pola Komuniasi Orangtua Terhadap Remaja Pecandu <i>Game Online</i> PUBG Di Desa Gemuh Blanten RT 07/ RW 03 Kec. Gemuh Kab. Kendal/ Rendika Syahrana Putra/ Skripsi	Kualitatif deskriptif	Teori <i>Dialectics</i> Leslie Baxter dan Barbara Montmogery	Penelitian ini ditemukan bahwa ada tiga pola komunikasi orangtua dan remaja yaitu pola komunikasi otoriter, pola komunikasi membebaskan, dan pola komunikasi demokratis. Namun yang digunakan pada Penelitian ini pola komunikasi demokratis.
3.	Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kebiasaan Bermain Game Online Anak Sekolah Dasar Di Desa Ujung Tanjung 1 Kabupaten Lebong/ Sri Ewis Sembayu/ Skripsi	Kualitatif deskriptif		Hasil Penelitian ini terdapat 4 dampak negative <i>game online</i> dan ada 7 cara yang dapat dilakukan orang tua dalam mengatasi dampak-dampak tersebut.

Untuk menunjukkan kebaruan (*novelty*) pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu, maka peneliti akan membandingkan metode penelitian, teori penelitian dan hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan riset yang ada.

Terdapat perbedaan pada pembahasan pada penelitian terdahulu hanya berfokus pada pecandu *game online* dan cara pencegahannya. Sedangkan pada penelitian ini tidak hanya berfokus pada remaja pecandu *game online* akan tetapi secara umum, hal ini bertujuan agar memberikan beragam pandangan dan perbandingan antara pecandu dengan yang tidak pecandu. Hal lain juga pada penelitian ini terdapat beberapa kasus yang berbeda.

Pada teori yang digunakan penelitian terdahulu dan penelitian ini terdapat perbedaan. Teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori interaksi simbolik. Dasar pemikiran dari teori ini merupakan pembentukan makna melalui pemikiran yang menggambarkan diri seseorang dan hubungan sosial mereka. Teori ini dapat melihat bagaimana pola komunikasi yang dibangun oleh orang tua dalam memberikan makna pada situasi tersebut, situasi yang dimaksud adalah meminimalisir dampak negatif dari bermain *game online mobile legends* pada kalangan remaja. Pada teori ini juga membantu melihat sebuah masalah seperti bermain *game online* pada kalangan remaja tidak hanya sebatas membahas tentang waktu dan aturan, akan tetapi bagaimana orang tua membentuk makna dari situasi tersebut melalui interaksi satu sama lain. Maka dari itu, hasil pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga akan berbeda dengan hasil dari ketiga penelitian terdahulu. Hasil pada penelitian ini nantinya akan berfokus pada bagaimana pola komunikasi yang digunakan orang tua dapat meminimalisir atau mengurangi dampak negatif yang timbul dari *game online mobile legends*

pada remaja, selain itu juga pada penelitian ini akan membahas tentang hambatan-hambatan yang dihadapi orang tua dalam melakukan komunikasi dengan remaja.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Penulis mengambil judul skripsi "Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* di Kalangan Remaja", maka penelitian ini mengalami kebaruan diantaranya pada teori yang digunakan yaitu teori interaksi simbolik, fokus penelitian yaitu meminimalisir dampak negatif *game online Mobile Legends: Bang Bang* dan lokasi penelitian yaitu Taman Adiyasa Blok E RT 005/007, Desa Cikasungka, Kecamatan Solear, Kabupaten Tangerang, Banten, 15730. Maka dari itu, adanya penelitian ini untuk mendeskripsikan atau menggambarkan pola komunikasi yang digunakan orang tua dalam meminimalisir dampak negatif *game online* di kalangan remaja. Perbedaan pada penelitian sebelumnya bahwa penelitian ini tidak berfokus kepada remaja atau anak yang sudah kecanduan *game online*, tetapi berfokus bagaimana pola komunikasi yang digunakan orang tua dalam Upaya mengurangi atau meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* kepada remaja serta penelitian ini juga membahas hambatan-hambatan komunikasinya. Hal tersebut yang membuat peneliti menulis skripsi ini yang membahas bagaimana pola komunikasi orang tua dalam meminimalisir dampak negatif bermain *game online* dikalangan remaja pada warga Taman Adiyasa.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk membuat pembahasan hasil penelitian mudah dipahami, maka dalam penyusunan hasil penelitian yang berjudul "Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Meminimalisir Dampak Negatif Bermain

*Game Online Mobile Legends Di Kalangan Remaja*” maka peneliti akan membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. **Bab I: Pendahuluan**, bab pertama ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, penelitian rumusan masalah, tujuan Penelitian, manfaat Penelitian, dan Penelitian terdahulu yang relevan,
  - a. Latar Belakang: Pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana dampak ditimbulkan dari *game online Mobile Legends* pada kalangan remaja dan juga membahas fenomena yang terjadi.
  - b. Rumusan Masalah: Pada Bagian berisi tentang pertanyaan mengenai pola komunikasi interpersonal yang digunakan orang tua dan hambatan-hambatannya.
  - c. Tujuan Penelitian: Bagian ini akan menjelaskan beberapa poin tujuan pada penelitian ini
  - d. Manfaat Penelitian: Pada bagian ini akan menjelaskan kegunaan dari hasil penelitian ini baik dari secara teoritis dan praktis
  - e. Penelitian Terdahulu yang Relevan: Pada bagian ini akan menjelaskan hasil dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian serta kebaruan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini
2. **Bab II: Kajian Pustaka dan Landasan Teori**, bab kedua ini berisi tentang kajian Pustaka dan landasan teori yang akan digunakan pada penelitian ini
  - a. Kajian Pustaka: Pada bagian ini akan menjelaskan materi-materi yang relevan dengan penelitian ini seperti pola komunikasi, komunikasi interpersonal, pola komunikasi keluarga, serta dampak negatif *game online*.
  - b. Landasan Teori: Pada bagian ini akan menjelaskan teori yang akan menjadi dasar dari penelitian ini. Teori yang digunakan ialah teori

interaksi simbolik.

3. **Bab III: Metodologi Penelitian**, bab ketiga berisi tentang penjelasan mengenai metode Penelitian, lokasi dan Waktu Penelitian, Teknik pengumpulan data, dan tahapan menganalisis data
  - a. Metode Penelitian: Pada bagian ini akan menjelaskan metode dan tipe apa yang akan digunakan pada penelitian ini. Pada penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tipe penelitian yaitu studi kasus.
  - b. Lokasi dan Waktu Penelitian: Bagian ini akan menjelaskan terkait Lokasi dan waktu penelitian ini dilakukan.
  - c. Teknik Pengumpulan Data: Pada bagian ini akan menjelaskan cara peneliti dalam mengumpulkan data. Cara yang akan digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.
  - d. Teknik Analisis Data: Bagian ini berisi tentang bagaimana cara menganalisis data yang sudah terkumpul.
4. **Bab IV: Analisis Data dan Pembahasan**, bab keempat ini berisi deskripsi wilayah, gambaran umum aktivitas remaja, dampak *game online* terhadap remaja, pola komunikasi interpersonal yang digunakan orang tua, dan hambatan komunikasi yang dialami orang tua.
  - a. Deskripsi Wilayah: Pada bagian ini akan berisi penjelasan mengenai profile desa, letak geografis desa, data penduduk desa, dan status sosial dan ekonomi,
  - b. Gambaran Umum Aktivitas Remaja: Pada bagian ini akan berisi gambaran secara umum tentang aktivitas remaja di wilayah tempat penelitian.
  - c. Dampak Negatif *Game Online* terhadap remaja: Pada bagian ini akan membahas tentang hasil wawancara peneliti dengan informan mengenai dampak negatif *game online*.

- d. Pola Komunikasi Interpersonal Yang di gunakan Orang Tua: Pada bagian ini akan menjelaskan hasil wawancara peneliti dengan informan tentang pola komunikasi yang digunakan orang tua.
  - e. Hambatan Komunikasi Yang di Hadapi Orang Tua: Pada bagian ini akan menjelaskan hasil wawancara dengan informan mengenai hambatan komunikasi yang dihadapi orang tua.
5. **Bab V: Penutup**, bab kelima ini akan berisi kesimpulan dan saran.
- a. Kesimpulan: Bagian ini akan membahas mengenai hasil analisis penelitian secara singkat yang dibuat berdasarkan hasil Temuan.
  - b. Saran: Bagian ini akan berisi mengenai masukan untuk penelitian agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan